

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Informasi

Keberadaan informasi dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting. Tanpa informasi kita tidak dapat melakukan suatu hal yang dapat menunjang kebutuhan hidup kita sehari-hari. Informasi pada dasarnya merupakan hasil pengolahan dari data-data sebelumnya, sehingga mampu menjadi dasar akan pengambilan keputusan yang tepat dan mengurangi adanya ketidakpastian (George H. Bodnar, 2000). Oleh sebab itu, diharapkan melalui informasi tingkat pengetahuan seseorang akan terus bertambah dan dapat bermanfaat bagi setiap penggunanya. Informasi dapat dikatakan bernilai apabila informasi yang diberikan dapat tersampaikan secara efektif dan mampu memenuhi harapan penerima informasi (Ladjamudin, 2013). Hal ini sesuai dengan syarat-syarat informasi yang berkualitas di antaranya ialah dapat dipahami, relevan dan dapat dipercaya (Mc Leod, 2013). Maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data yang didapatkan dari sumber yang relevan sehingga mampu menciptakan sebuah pengetahuan baru bagi setiap individu yang menerimanya.

Namun berdasarkan wujudnya, informasi dapat disajikan dalam berbagai macam bentuk. Menurut Notoatmodjo (2013) informasi-informasi melalui gambar, tulisan, tabel, video, diagram, audio, dan lain sebagainya juga turut berperan sebagai sumber informasi. Sehingga desain informasi merupakan kesimpulan data-data yang dijadikan sebagai alat untuk bercerita dengan media bergambar yang bertujuan untuk memudahkan dikonsumsi dan dipahami oleh setiap yang membacanya. Maka dapat disimpulkan bahwa desain informasi memberikan gambaran yang jelas mengenai informasi yang ingin disampaikan secara spesifik, namun dengan penerapannya yang secara deskriptif. Menurut Cangara (2010), terdapat 3 (tiga) jenis kategori bentuk media informasi yang terdiri dari:

1. Media Cetak

- Koran

Koran merupakan media informasi pertama yang diterbitkan dalam sebuah kertas berhalaman dan umumnya berisikan informasi terkait berita terkini.

- **Majalah**

Majalah adalah media informasi kedua yang sedikit kurang formal yang berisi kumpulan berita, artikel, gambar, iklan dan lainnya yang berhalaman serta dijilid menjadi sebuah buku dengan ukuran folio dan umumnya diterbitkan secara berkala.

- **Tabloid**

Tabloid adalah media informasi yang prinsipnya serupa dengan majalah yaitu berisikan informasi berita, artikel, gambar dan iklan namun dengan format halaman yang lebih kecil dibandingkan kertas koran.

- **Buletin**

Buletin adalah media informasi yang berisikan berita atau warta mengenai suatu organisasi tertentu yang memproduksi media cetaknya. Umumnya buletin ditujukan oleh khalayak tertentu atau berkaitan dengan topik yang sedang dibahas.

- **Buku teks**

Buku adalah media informasi yang paling umum atau sering dijumpai di mana pun. Buku umumnya disusun oleh pakar atau ahli yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan dengan tujuan instruksional.

2. Media Elektronik

- **Televisi**

Televisi adalah media informasi yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Televisi berfungsi untuk memberikan informasi dalam bentuk siaran audio dan visual sekaligus.

- **Radio**

Radio merupakan alat media informasi tertua yang sudah dipakai sejak zaman dahulu kala. Saat ini peran radio masih digunakan dengan

penyampiannya dalam bentuk gelombang suara yang dihasilkan dari stasiun pemancar.

- *Interactive Information Design*

Interactive Information Design adalah media informasi berbentuk media interaktif yang memerlukan interaksi dari masyarakat secara langsung dengan isi konten informasi. Penyampaian informasi berbentuk seperti navigasi atau langkah-langkah yang melibatkan *user* agar dapat memahami informasi yang terkait.

3. Media Online

- Situs

Situs adalah alat atau media untuk menyampaikan informasi terkait isi dari jenis situs tersebut. Situs terdiri dari halaman-halaman dan memiliki situs seperti *link*.

2.1.1 Elemen desain Informasi

Elemen penting dalam desain informasi mencakup beberapa bagian informasi. Ciri-ciri informasi yang berkualitas menurut Mc. Leod (2010) adalah:

- **Akurat:** artinya informasi mencerminkan keadaan sebenarnya.
- **Tepat waktu:** artinya informasi harus ada saat diperlukan.
- **Relevan:** informasi yang diberikan harus sesuai yang dibutuhkan.

Secara garis besar, informasi termasuk ke dalam proses komunikasi di mana seseorang mengkomunikasikan suatu informasi kepada sesama individu. Sehingga pentingnya sebuah informasi yang baik agar dapat berjalannya suatu proses antara informan dengan penerima pesan. Pada perancangan media informasi, diperlukannya elemen-elemen yang mendukungnya. Elemen adalah sebuah bagian dari informasi yang mendasari sesuatu untuk mencapai tujuan informasinya.

Menurut Vaughan, T. (2011), terdapat elemen-elemen penting dalam merancang media informasi yang terdiri dari:

1. Teks

Teks merupakan komponen utama dalam membuat media informasi. Tanpa teks isi pesan yang ingin disampaikan belum tentu bisa tersampaikan secara efektif kepada penerima pesan. Teks dapat diwujudkan dalam judul, isi, langkah-langkah, tombol informasi dan lain sebagainya.

2. Gambar

Gambar adalah media pendukung di dalam media informasi. Melalui gambar suatu informasi dapat terlihat lebih menarik dan mampu menarik perhatian penerima pesannya. Sehingga pesan informasi yang awalnya sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata dapat lebih mudah diterima melalui penggambaran yang mewakili isi informasinya.

3. Suara

Selain gambar dan teks, suara dapat menjadi andalan dalam menyampaikan informasi. Bahkan, bagi penyandang disabilitas media informasi seperti suara menjadi sumber utama bagi mereka untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Suara merupakan elemen yang menggunakan panca indra manusia dalam mendapatkan suatu informasi.

4. Animasi

Animasi adalah sebuah metode dalam desain ketika suatu elemen desain dibuat agar terlihat hidup dan bergerak. Sehingga jika menerapkan animasi dalam media informasi akan menjadi jauh lebih menarik dibandingkan dengan bentuk media informasi pada umumnya

5. Video

Video adalah format multimedia bergerak yang melibatkan animasi pada gambar dan teks yang mampu menciptakan sebuah cerita yang beralur sehingga lebih mudah untuk diingat.

2.2 Desain Instruksional

Panduan adalah informasi tercetak yang berisikan petunjuk untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. Menurut Trim (2018: 34-35), buku panduan (*manual book*) berisikan sekumpulan informasi yang menjadi rujukan atau pemandu berupa informasi untuk melakukan sesuatu. Panduan pada umumnya dibuat untuk mengatasi situasi tertentu atau kondisi yang memerlukan penjelasan-penjelasan dalam melakukan sesuatu. Instruksional yang diambil dari bahasa Inggris *instruction* yang mengartikan mengajar atau instruksi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain instruksional atau panduan, adalah sebuah kumpulan informasi mengenai sesuatu yang dapat dijadikan suatu rujukan dan dalam bentuk instruksi penjelasan yang mampu memandu penggunaannya dalam kondisi atau kegiatan tertentu.

Pada perancangan panduan transportasi ini penulis memfokuskan hasil desain sebagai sarana informasi dan instruksi. Oleh sebab itu diperlukan sebuah pedoman atau prinsip dalam merancang panduan yang mampu mengatasi permasalahan pada kondisi atau situasi tertentu. Panduan berguna apabila informasi yang dikomunikasikan kepada target audiens dapat dengan tepat sesuai dengan target sasaran, waktu dan tempat yang sesuai, dalam bentuk yang dapat dimengerti dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Berikut ini pedoman desain dalam desain instruksional yang benar meliputi:

1. **Readability (Keterbacaan)**

Pemilihan dan penggunaan tingkat kata pada kalimat yang mudah dibaca dan dapat dimengerti atau dipahami oleh penerima pesan.

2. **Clarity (Kejelasan)**

Pemilihan jenis tipografi yang sesuai dengan kebutuhan penyampaian informasi untuk meningkatkan minat keterbacaan informasi

3. **Visibility (Kelihatan)**

Dilihat dari sudut pandang desain seperti pemilihan dan peletakan jenis huruf teks yang tidak tertutup akibat elemen desain lainnya seperti warna atau bentuk gambar.

4. **Legibility (Kemudahan)**

Kemudahan pada keterbacaan secara menyeluruh baik secara visual maupun teks pada panduan informasi.

2.2.1 Prinsip Desain Instruksional

Panduan merupakan sebuah pedoman yang mampu memberikan petunjuk bagi setiap penggunanya. Buku panduan adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, atau model pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik dalam memberikan pengetahuan. Menurut John Burch dan Gary Grudnitski dalam bukunya yang berjudul “*Information System Theory and Practice*” (1986), menegaskan bahwa dalam merancang panduan agar informasi dihasilkan lebih berharga, maka informasi harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Akurat

Informasi yang diberikan dapat dengan akurat diberikan agar mampu menjadi sumber bagi penerima pesan untuk mengambil keputusan.

2. Relevan

Informasi dapat dengan relevan diberikan agar mereka yang membutuhkan dapat dengan langsung menikmati manfaat informasinya.

3. Tepat waktu

Informasi harus tepat waktu agar pada saat dibutuhkan, informasi sudah tersedia sebelum terlambat.

Sehingga melalui kriteria tersebut, panduan dapat terhindarkan dari kesalahan informasi yang mengakibatkan adanya kesalahpahaman dan penyalahgunaan dalam suatu kondisi tertentu. Berlanjut, ketika membahas mengenai panduan untuk lanjut usia, maka diperlukannya sebuah komponen panduan yang sesuai dengan kebutuhan lansia. Komponen utama dalam merancang materi panduan meliputi beberapa urutan yang dimulai dari:

1. Kegiatan panduan

Kegiatan panduan berisi tentang penjelasan akan kegiatan yang terkait dengan aktivitas yang sedang diperlukan.

2. Garis besar isi panduan

Memberikan kesimpulan dari data-data yang relevan dengan membuat informasi singkat terkait informasi yang dibutuhkan.

3. Sistem pelaksanaannya

Menjelaskan kegiatan yang berkaitan dengan solusi dari permasalahan meliputi tahapan kegiatan, jenis media dalam panduan serta menentukan waktu yang dibutuhkan.

2.3 Desain

Desain secara garis besar adalah sebuah proses kreatif dalam merancang sesuatu agar dapat berguna bagi masyarakat. Menurut J.B. Reswick, desain adalah proses untuk menciptakan sesuatu yang bersifat baru atau tidak ada sebelumnya yang kemudian dapat memberikan manfaat bagi yang ingin menggunakannya. Menurut Robin Landa (2014), desain grafis adalah bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada audiens melalui visual. Sebab desain grafis merupakan interpretasi dari hasil pemikiran ide yang telah dikreasikan dan disusun ke dalam elemen visual. Desain dalam prosesnya harus diawali dengan adanya pemahaman akan fungsi, tujuan dan estetikanya supaya dapat menciptakan solusi desain yang bermanfaat bagi penggunanya. Sehingga informasi dan pesan yang ingin disampaikan harus dapat secara efektif mampu dikomunikasikan melalui hasil akhir desain. Contoh penerapan hasil akhir desain visual menurut Landa adalah sebagai berikut:

1. *Branding atau Identity Design*
2. *Corporate communication design*
3. *Editorial design*
4. *Environmental design*
5. *Illustration*
6. *Information design*
7. *Interactive design*
8. *Motion graphic*
9. *Package design*
10. *Promotional design dan advertising*

11. *Typographic design*

2.3.1 Fungsi Desain

Desain adalah salah satu metode untuk menciptakan sebuah solusi. Landa juga mengatakan desain grafis dapat menjadi solusi dalam penyampaian pesan yang efektif ketika dapat mempengaruhi perilaku audiens dalam mengambil keputusan. Sehingga di dalam kehidupan sehari-hari fungsi desain sering kali dapat ditemukan. Salah satu fungsinya adalah sebagai media untuk berkomunikasi, seperti contohnya pada media *banner*, poster, slogan, tulisan bergambar dll. Selain itu desain juga dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan baru serta wawasan bagi masyarakat. Umumnya desain dapat dikatakan berhasil apabila perancangan desain dapat memenuhi tugas dan fungsinya. Oleh sebab itu, desain selain harus memperhatikan dari segi estetikanya namun pesan atau informasi yang ingin disampaikan juga harus dapat mencapai pemahaman bagi penggunanya. Landa dalam bukunya memberikan gambaran beserta fungsinya mengenai desain yakni untuk meyakinkan, menginformasikan, mengidentifikasi, mempersuasi, menyampaikan beragam tingkatan makna dan lain sebagainya. (Landa, 2014).

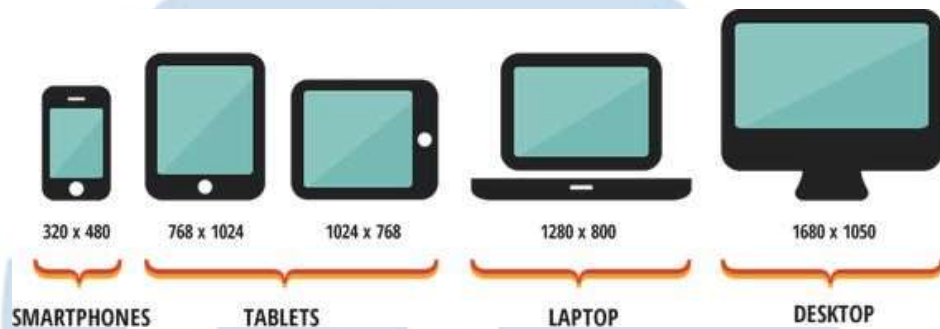
2.3.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan pengetahuan mendasar dalam mendesain sebuah hasil karya. Prinsip desain memiliki sifat yang tidak dapat dipisahkan atau saling berkaitan, sebab terdapat prinsip-prinsip desain yang dapat membentuk karya tersebut menjadi desain yang baik, sesuai target sasaran dan memperoleh hasil yang maksimal. Oleh sebab itu, seorang desainer harus dapat memahami prinsip dasar desain yang terdiri dari format, keseimbangan, penekanan, ritme dan kesatuan (Landa, 2014).

2.3.1.1 Format

Dalam desain hal pertama yang perlu diperhatikan oleh seorang desainer adalah jenis media, ukuran dan format yang ingin digunakan. Ketiganya adalah hal yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Format didefinisikan sebagai batasan tepi ukuran pada bidang atau media

suatu desain. Tujuan format adalah untuk menentukan seorang desainer agar hasil desain dapat sesuai dengan hasil ukuran yang diinginkan.



Gambar 2.1 Contoh Format

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/294634000607173867/>

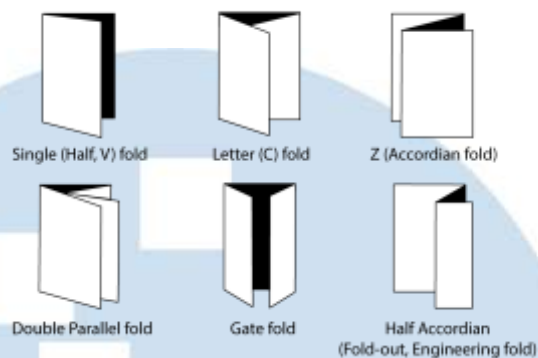
Contoh penerapan format pada media desain adalah poster, banner, brosur/*pamphlet*, *billboard* hingga yang berbasis digital seperti tampilan *website* dan *mobile handphone* ketika ingin mendesain tampilan UI/UX maupun untuk perancangan aplikasi. Menurut jenisnya, format terbagi menjadi 2 (dua) macam yaitu *single format* dan *multiple format*. *Single format* atau yang disebut dengan format tunggal adalah ketika ingin mendesain membutuhkan satu ukuran lembar kerja. Hal ini meliputi ukuran desain pada poster, *billboard*, kartu nama, kalender dan lain-lain.



Gambar 2.2 Penerapan *Single Format*

Sumber: <https://www.shutterstock.com/blog/best-business-cards-size>

Berbeda dengan *multiple format* di mana format tidak didasarkan hanya pada satu ukuran saja. Umumnya penerapan *multiple format* dapat ditemui dalam pembuatan untuk brosur/*pamphlet*, cover CD, majalah dan sebagainya.



Gambar 2.3 Penerapan *Multiple* Format
 Sumber: <https://www.ulethbridge.ca/printing/folding>

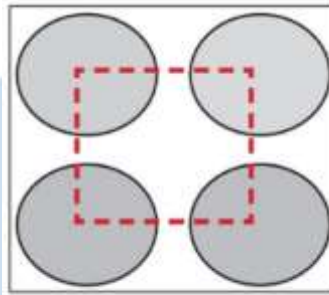
2.3.1.2 *Balance* (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan merupakan proses pemerataan atau pembagian beban visual (*visual weight*) dalam satu sumbu yang menjadi sama atau seimbang dalam suatu karya desain. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai hal seperti warna, ukuran, bentuk, kuantitas, tekstur dan lain sebagainya. Tujuan melahirkan keseimbangan pada hasil karya desain adalah untuk menciptakan daya tarik visual tersendiri. Sehingga dalam desain penempatan dan pengaturan elemen grafis menjadi satu pusat perhatian yang sama dan harmonis. Menurut Landa, keseimbangan memiliki 3 (tiga) jenis yaitu, simetris, asimetris dan radial (hlm. 31-33).

1. Simetris

Simetris adalah keseimbangan itu sendiri. Komposisi simetri ditemukan ketika suatu desain dapat terlihat seimbang atau sama rata di setiap ruangnya. Simetris merupakan teknik menyusun rapi dan memperhatikan keseimbangan komposisi bentuk dalam desain. Penerapan simetri dalam desain dapat memberikan kesan yang harmonis dan stabil pada hasil akhir desain.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



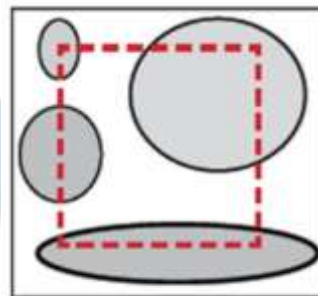
Komposisi Simetris

Gambar 2.4 Komposisi Keseimbangan Simetris

Sumber: <https://kumparan.com/berita-hari-ini/mengenal-komposisi-simetris-dalam-pembuatan-objek-gambar-1uv1pwBCL6w>

2. Asimetris

Asimetris adalah kebalikannya dari simetris. Komposisi asimetris membagi beban visualnya (*visual weight*) menjadi tidak berpusat pada satu sumbu yang sama. Sehingga tidak ada pencerminan visual yang dapat menciptakan keseimbangan. Namun, komposisi asimetris tetap harus memperhatikan beban visual pada posisi, ukuran, warna, bentuk, *value* untuk mencapai keseimbangan asimetris.



Komposisi Asimetris

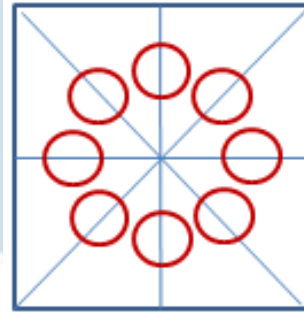
Gambar 2.5 Komposisi Keseimbangan Asimetris

Sumber: <https://www.rumahsoal.my.id/soal-https-brainly.co.id/tugas/17632621>

3. Radial

Keseimbangan radial adalah keseimbangan yang memperhatikan pada keseluruhan tepi ruang (kanan-kiri, atas-bawah). Radial dapat dikatakan serupa dengan keseimbangan simetris namun keseimbangannya tidak hanya pada satu sumbu

atau bagian ruang kanan-kiri saja tetapi juga antara ruang atas-bawah dan sudut kanan-kiri.

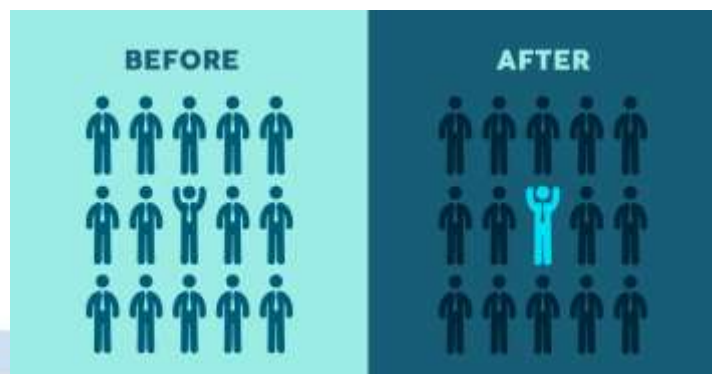


Gambar 2.6 Komposisi Keseimbangan Radial

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/contoh-gambar-keseimbangan-simetris.html>

2.3.1.3 *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis sesuai dengan artinya yaitu adanya penekanan pada elemen-elemen visual untuk mengetahui serta menentukan pusat perhatian yang menjadi keunggulan dan keunikan dalam desain. Sehingga elemen visual yang lebih diutamakan akan terlihat lebih menonjol dibandingkan dengan elemen visual pendukung lainnya. Menurut Landa (2011) penekanan elemen visual dapat dilakukan melalui penentuan pada posisi, ukuran, bentuk, arah, *hue*, *value*, *saturation*, dan tekstur dalam desain.



Gambar 2.7 Penerapan *Emphasis* pada Elemen Visual

Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-hierarki-visual/>

2.3.1.4 *Rhythm* (Ritme)

Ritme merupakan pengulangan atau repetisi yang selaras terhadap kumpulan-kumpulan elemen visual sehingga menciptakan desain yang konsisten. Ritme dalam desain bertujuan untuk mengarahkan pandangan

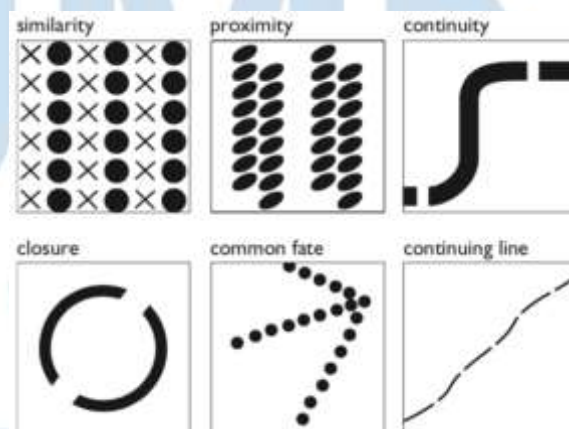
mereka kepada sesuatu hal yang dapat menjadi daya tarik bagi target audiens. Menurut Landa (2011), faktor penentu terciptanya ritme dalam desain antara lain warna, bentuk, tekstur serta hubungan antara penekanan dan keseimbangan.



Gambar 2.8 Penerapan Ritme pada Elemen Visual
Sumber: https://dribbble.com/tags/semales_pattern

2.3.1.5 *Unity* (Kesatuan)

Kesatuan atau disebut juga *unity* merupakan salah satu prinsip desain yang mendasar sebab tanpa adanya kesatuan dalam suatu desain akan mengakibatkan karya tersebut terlihat tidak tertata dan membuat tidak nyaman dimata. Kesatuan sifatnya saling menghubungkan di mana dalam proses desain, desainer mengatur hubungan objek visual terhadap elemen visual lainnya agar menciptakan desain yang utuh dan saling mendukung satu sama lain. Menurut Landa (2011) dari isinya *Laws of Perceptual Organization* menjelaskan bahwa kesatuan dibagi menjadi 6 jenis yaitu:



Gambar 2.9 *Laws of Perceptual*
Sumber: <https://theinsidemag.com/prinsip-seni-rupa/>

1. Similarity

Similarity atau kesamaan adalah proses pengelompokan elemen bentuk, tekstur, warna dan arah agar tampak serupa sehingga menciptakan kesatuan pada komposisi desain.

2. Proximity

Proximity atau kedekatan merupakan pengelompokan elemen-elemen yang diatur berdasarkan jarak atau kedekatan sehingga dapat membentuk karya desain yang menarik target audiens.

3. Continuity

Continuity atau kelanjutan adalah pengaturan komposisi desain di mana elemen-elemen diatur sedemikian rupa agar terlihat saling berhubungan atau dalam satu elemen yang sama.

4. Closure

Closure atau persepsi adalah menciptakan sebuah pemikiran terhadap suatu elemen visual yang terpisah menjadi satu kesatuan dalam bentuk, atau pola sehingga mampu memberikan kesan pola yang utuh.

5. Common Fate

Common Fate adalah pengelompokan elemen visual agar dapat menciptakan persepsi satu kesatuan apabila bergerak ke arah yang sama.

6. Continuing Line

Continuing Line adalah menciptakan persepsi kesatuan garis lurus, walau sebenarnya merupakan pengelompokan dari elemen garis yang terputus atau yang disebut juga dengan *implied line*.

2.3.3 Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu “*typos*” yang artinya cetakan, kesan, bentuk dan “*graphein*” yaitu untuk menulis atau mengukir. Menurut Landa (2011), tipografi adalah desain bentuk dan susunan huruf yang pengaturannya baik di dalam media layar maupun media cetak. Jika dilihat secara fungsinya, menurut

Danton Sihombing (2001) dalam bukunya yang berjudul *Tipografi Dalam Desain Grafis*, tipografi mempunyai 2 (dua) fungsi yaitu fungsi estetis dan fungsi komunikasi. Pada fungsi estetis, tipografi berfungsi untuk membuat penampilan pada tulisan atau isi pesan menjadi lebih menarik untuk dibaca. Sedangkan, fungsi komunikasi pada tipografi adalah untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan tepat, sehingga meskipun bentuk susunan huruf telah dimodifikasi, tulisan tetap dapat dipahami oleh pembacanya. Selain itu, dalam tipografi agar dapat berguna bagi pembacanya terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menciptakan tipografi yang efektif (Landa, 2011). Sehingga berikut adalah beberapa jenis tipografi yang perlu diperhatikan :

1. *Letterform*

Merupakan ciri khas dari setiap gaya dan bentuk alfabet sehingga karakteristik tersendiri dan mampu mewakili makna dan simbol pada pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens.

2. *Typeface*

Typeface adalah wajah dari rancangan tiap huruf. *Typeface* merupakan satu set *letterform* terdiri dari huruf, angka, dan simbol atau tanda baca yang memiliki keunikan karakter yang dapat membedakan dari deretan huruf lainnya.

3. *Type Font*

Font dapat diartikan sebagai jumlah, kuantitas dan ukuran dalam karakter huruf. Maka *Type Font* adalah sebuah rangkaian keluarga yang terdiri dari huruf, angka, ketebalan dan simbol atau tanda baca dalam karakter huruf tertentu.

4. *Type Family*

Rangkaian macam bentuk varian dan gaya *font* dalam satu *typeface* yang terdiri dari huruf, angka, dan tanda baca. Umumnya dipengaruhi oleh ketebalan dan kemiringan masing-masing *typeface*

5. *Type Style*

Modifikasi pada *typeface* untuk menciptakan beberapa varian desain tipografi dengan tetap mempertahankan keunikan dan karakter utama dalam tipografi

6. *Italics*

Huruf miring atau sebuah alfabet yang membentuk arah miring ke kanan.

7. *Stroke*

Terbentuknya huruf utuh dari sebuah garis lurus maupun garis lengkung.

8. *Weight*

Bobot huruf atau ketebalan dalam tulisan yang umumnya memiliki tingkatan mulai dari light, medium, bold dan black.

2.3.1.6 Klasifikasi Tipografi

Berdasarkan perkembangan bentuk huruf dulu hingga sekarang terdapat beberapa golongan yang bertujuan untuk memudahkan mengidentifikasi bentuk huruf. Sehingga berikut adalah klasifikasi huruf menurut Landa (hlm. 47):

1. *Old Style*

Merupakan *typeface* pertama yang dipublikasikan pada akhir abad ke-15. Memiliki bentuk huruf jenis roman yang di mana masuk ke dalam golongan serif yang bersudut dan berkurung. Jenis *typeface* ini dapat ditemukan pada *Times New Roman* dan *Garamond*.

2. *Transitional*

Seperti namanya merupakan jenis *typeface* dari hasil transisi gaya lama ke gaya yang lebih modern. Memiliki karakteristik akan keduanya dan dapat ditemukan pada *Baskerville* dan *Century*.

3. *Modern*

Merupakan *typeface* yang berbentuk geometris dan memiliki kontras antara tebal dan tipis vertikal bentuk huruf. Jenis *typeface* ini dapat ditemukan pada *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

4. *Slab Serif*

Merupakan *typeface* berserif di mana mempunyai karakteristik serif yang berat. Jenis *typeface* ini dapat ditemukan pada *Memphis* dan *Bookman*.

5. Sans Serif

Kebalikannya dari Slab serif jenis *typeface* sans serif memiliki karakteristik tidak menggunakan serif, sehingga tingkat keterbacaannya lebih mudah untuk dipahami. Bentuk huruf yang digolongkan sebagai sans serif umumnya mempunyai garis yang tebal dan tipis. Jenis *typeface* ini dapat ditemukan pada *Helvetica*, *Futura* dan *Grotesque*.

6. Blackletter

Blackletter atau yang dikenal dengan istilah gothic merupakan jenis *typeface* manuskrip yang memiliki karakteristik garis yang lebih tebal dan hurufnya yang padat serta dengan sedikit kurva. Jenis *typeface* ini dapat ditemukan pada *Textura* dan *Rotunda*.

7. Script

Merupakan jenis *typeface* yang serupa dengan tulisan tangan yang menggunakan pena atau kuas dengan karakteristik bentuk huruf yang miring dan menyambung. Jenis *typeface* ini dapat ditemukan pada *Textura*, *Rotunda Brush Script* dan *Snell Roundhand Script*.

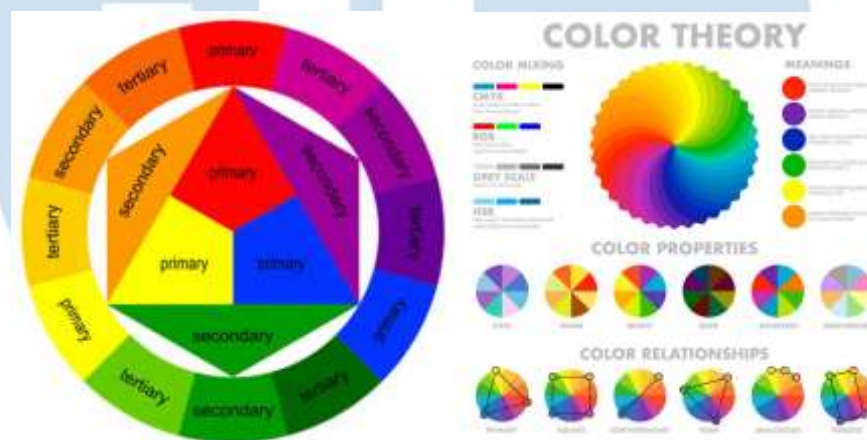
8. Display

Merupakan jenis *typeface* yang memiliki karakteristik berukuran besar dan dekoratif. *Display* umumnya digunakan sebagai judul atau headline.

2.3.4 Warna

Dalam membuat sebuah karya desain tentunya tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan warna yang sesuai dengan target desain. Hal ini dikarenakan warna memiliki peran yang besar dalam mempengaruhi pikiran, perasaan, pandangan dan pemahaman seseorang. Oleh sebab itu warna merupakan elemen desain yang kuat dan bersifat provokatif (Landa, 2014). Pada dasarnya warna terbentuk akibat pantulan cahaya oleh benda-benda yang

mampu memantulkan cahaya di lingkungan sekitarnya. Sehingga hasil dari pantulan cahaya disebut sebagai warna. Menurut kategorinya, warna secara garis besar dibagi menjadi beberapa kategori dalam roda warna atau yang disebut *color wheel*. *Color wheel* merupakan alat untuk menentukan dalam pemilihan warna sehingga memiliki dapat menciptakan palet warna yang harmonis dan sesuai dengan tujuan desain. Berdasarkan teori *color wheel* terdapat 5 (lima) kategori pada warna yaitu: warna primer, sekunder, tersier, komplementer dan sejalan.



Gambar 2.10 Teori Warna (*Color Wheel*)

Sumber: <https://www.gamelab.id/news/2347-apa-itu-color-palette-pada-desain-grafis-dan-tips-memilih-yang-tepat>

1. Warna Primer

Warna merah, kuning dan biru merupakan warna primer paling mendasar dan bersifat murni. Warna primer bukan hasil dari pencampuran warna lain dan apabila dicampurkan dapat menciptakan sebuah warna yang baru.

2. Warna Sekunder

Kebalikannya dari warna primer, percampuran antara dua warna dalam roda warna, sehingga menciptakan warna baru merupakan hasil warna sekunder. Hal ini dapat ditemukan pada warna ungu di mana merupakan pencampuran antara warna biru dan merah.

3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan pencampuran antara warna primer dengan warna sekunder.

4. Warna Komplementer

Warna komplementer adalah proses perpaduan atau kombinasi antara warna yang letaknya berseberangan dengan warna pertama. Sehingga menciptakan perpaduan yang selaras seperti warna pada biru dengan jingga, ungu dengan kuning dan merah dengan hijau.

5. Warna Sejalan

Warna sejalan merupakan warna yang saling berdekatan antara satu dengan yang lainnya sehingga menciptakan sejumlah deretan warna dari gelap hingga terang.

Selanjutnya berdasarkan hasil pencampuran dan penggunaannya dalam roda warna, warna dibagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu warna subtraktif dan warna aditif.



Gambar 2.11 Warna Aditif (RGB) dan Warna Subtraktif (CMYK)
Sumber: <https://idseducation.com/perbedaan-rgb-dan-cmyk-sebelum-membu>

1. Warna Aditif (Primer)

Warna Aditif atau yang disebut dengan warna primer merupakan warna dari hasil cahaya alami. Warna dengan kategori aditif terdiri dari merah (*red*), hijau (*green*) dan biru (*blue*) atau yang disebut dengan RGB.

2. Warna Subtraktif (Sekunder)

Warna subtraktif merupakan hasil warna atau pigmen yang dipantulkan oleh pantulan cahaya pada benda disekitarnya. Umumnya dihasilkan pada mesin percetakan atau *offset printing* dan pantulan berbasis layar seperti *handphone*, *laptop*, dll. Warna

subtraktif terdiri dari *cyan, magenta, yellow and black* atau yang disebut dengan CMYK.

2.3.1.7 Psikologi Warna

Psikologi warna merupakan salah satu cabang ilmu psikologi yang mempelajari pengaruh warna terhadap perasaan, emosi, perilaku dan fisiologis. Sehingga warna memiliki peran penting dalam mempengaruhi kesan positif dan negatif seseorang. Warna memiliki pengaruh terhadap keseimbangan sistem saraf otonom yang mampu menciptakan impuls serta memicu kerja saraf simpatik. Hal ini menjadi pertimbangan penting ketika merancang suatu media informasi tentang perlunya pemahaman akan pemilihan warna yang sesuai dengan kondisi lansia. Sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan sesuai dengan target dan sasaran desain. Menurut Adams Morioka pada bukunya yang berjudul *Color Design Workbook* (2006) terdapat arti dalam warna yang diasosiasikan sebagai berikut:

1. Merah: Warna merah umumnya membuat mata kita cenderung tertuju lebih cepat untuk mengidentifikasi sesuatu hal sehingga warna merah sering digunakan untuk menarik perhatian seseorang. Warna merah identik dengan lambang kekuatan dan keberanian karena merupakan warna yang paling kuat. Warna merah juga melambangkan kegairahan sehingga cenderung digunakan oleh perusahaan makanan untuk menawarkan produk dan jasanya.
2. Kuning: Warna kuning merupakan warna yang dapat membangkitkan rasa bahagia, kehangatan, memberikan semangat, terkesan ceria dan kesan optimis karena memiliki warnanya yang cerah dan intens. Namun apabila penggunaan warnanya secara berlebihan dapat membuat mata menjadi lelah untuk dipandang. Meskipun demikian, warna kuning umumnya digunakan untuk dapat menarik perhatian.
3. Biru: Warna biru umumnya diasosiasikan dengan memberikan efek yang menenangkan serta memunculkan rasa damai. Dalam dunia medis warna biru sangat digunakan untuk menciptakan perasaan damai dan

pemikiran yang jernih dalam pasien. Dalam dunia bisnis warna biru dipercaya dapat memberikan kesan profesional dan terpercaya. Namun di satu sisi, warna biru tua dapat memberikan kesan ketenangan dan biru muda memberikan sunyi, sepi dan sedih.

4. Hijau : Warna hijau menyimbolkan akan adanya keharmonisan dan keseimbangan. Umumnya warna hijau digunakan untuk menyeimbangkan emosi serta memberikan rasa keterbukaan untuk berkomunikasi dalam dunia psikologi. Warnanya yang identik dengan alam mampu memberikan efek yang menenangkan atau relaksasi layaknya seperti warna biru.
5. Ungu: Warna ungu dapat memberikan kesan kemewahan, keanggunan dan kebijaksanaan terhadap seseorang. Sehingga warna ungu mampu melambangkan akan pemenuhan sifat kesenangan dan kebahagiaan pribadi dalam hidup.
6. Oranye: Warna yang melambangkan harapan, optimisme, petualangan dan rasa kepercayaan diri meningkat. Warna oranye juga sering dikaitkan dengan ketenangan dalam suatu hubungan.
7. Hitam: Warna yang kerap kali diasosiasikan dengan sesuatu hal yang misteri. Namun di satu sisi warna hitam dapat memberikan kesan yang elegan dan berkelas. Makna dari warna ini juga dapat membangkitkan emosi seperti rasa sedih dan amarah. Meskipun demikian, umumnya warna hitam digunakan pada desain agar dapat menampilkan kesan berani, dominan, dan kuat.
8. Putih: Warna putih melambangkan kedamaian dan kesucian. Warna ini juga sering digunakan untuk mewakili kebebasan dan keterbukaan. Dalam ilmu terapi warna putih digunakan bertujuan untuk mengurangi rasa sakit dan lelah pada mata dan kepala
9. Abi-abu : Warna abu-abu adalah pencampuran warna antara hitam dan putih. Hal ini membuat warna abu-abu menjadi warna netral di antara dua warna yang mencolok. Abu-abu umumnya melambangkan

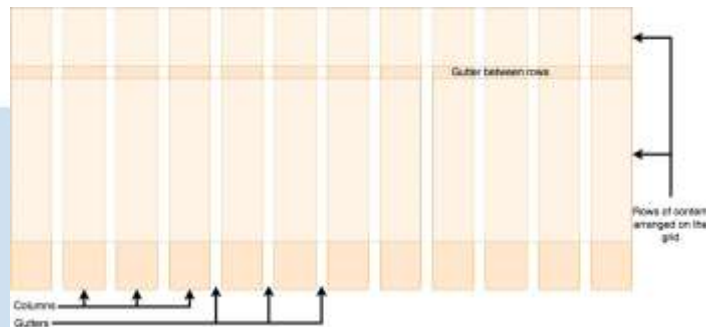
keseriusan dan tanggung jawab serta dapat memberikan persepsi bijaksana dan tidak agresif.

10. Coklat: Warna coklat identik dengan tanah atau bumi sehingga sering kali warna coklat disandingkan dengan rasa aman dan kokoh. Warna coklat umumnya memberikan kesan yang diandalkan serta melambangkan pondasi dan kekuatan dalam hidup.

2.3.5 Layout & Grid System

Secara umum layout merupakan tata letak dari elemen-elemen visual yang ingin dibuat. Menurut Haris & Ambrose (2011), layout adalah tata letak pengaturan elemen desain, di mana layout sendiri juga dapat melatih kreativitas dalam penempatan objek, ukuran, teks, dan gambar pada halaman. Sehingga dapat disimpulkan layout merupakan tata letak penyusunan elemen desain yang berhubungan dengan suatu bidang sehingga membentuk susunan artistik yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui desain media. Terdapat beberapa elemen dalam layout dan berikut adalah penjelasan lebih lanjut.

1. *Columns and gutters*



Gambar 2.12 *Columns and gutters*

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Composite-grid-example_fig2_262348317

Kolom adalah kotak vertikal yang bertujuan untuk menempatkan isi teks atau elemen desain dalam suatu objek desain. Sedangkan *gutter* adalah ruang antar kolom yang memisahkan antara kolom satu dengan kolom lainnya pada satu halaman.

2. *Images*



Gambar 2.13 Contoh Images

Sumber: <https://www.edf-feph.org/eu-transport-policies-and-persons-with-disabilities-what-is-new-in-2022/>

Gambar merupakan media pendukung yang sering digunakan dalam penyampaian media informasi. Gambar bertujuan untuk menjelaskan lebih lanjut apabila tidak bisa dijelaskan menggunakan kata-kata atau menjadi informasi tambahan.

3. Alignment



Gambar 2.14 Contoh penempatan teks

Sumber: <https://graphicdesignfundamentals.com/how-to-use-alignment-to-improve-your-design/>

Alignment merupakan penyusunan atau penempatan teks pada media informasi yang terbagi menjadi empat jenis yakni, tengah, kanan, kiri dan rata kanan-kiri. *Alignment* bertujuan agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas dan mudah untuk dipahami.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. *Arrangement*



Gambar 2.15 Contoh *Arrangement*

Sumber: <https://www.istockphoto.com/vector/infographic-design-template-with-place-for-your-text-vector-illustration-gm984029656-267058175>

Pengaturan posisi komponen desain menjadi alur desain pada media informasi sehingga menciptakan kemudahan keterbacaan yang mampu dicerna dalam memahami media informasi

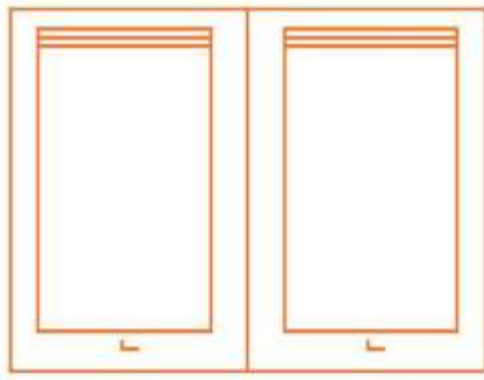
5. *Pace*

Waktu yang dibutuhkan seseorang dalam memahami isi teks dengan cepat merupakan tolok ukur keberhasilan dalam penyampaian media informasi.

Sedangkan pengertian *grid* Menurut Tondreau (2019), *grid* adalah sebuah sistem yang mengorganisir ruang dan mendukung berbagai material untuk berbagai jenis komunikasi. Grid berfungsi untuk menjaga ketertiban dan sering kali tidak terlihat menonjol. Menurut Haris & Ambrose (2011), *grid* digunakan untuk membantu penyusunan objek di *layout*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1. Single Column Grid

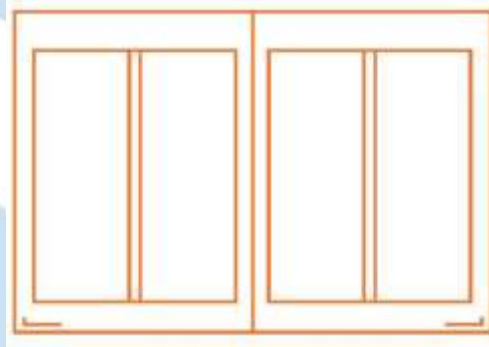


Gambar 2.16 Contoh *Single Column Grid*

Sumber: <https://www.oreilly.com/library/view/layout--essentials/>

Single Column Grid umumnya digunakan pada penulisan seperti laporan, esai atau buku sebab penempatan blok teks ada pada satu halaman tersebut.

2. Two-column Grid



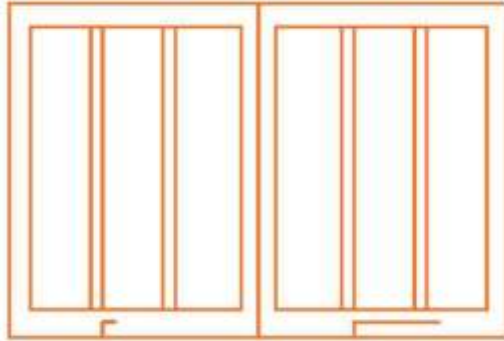
Gambar 2.17 Contoh *Two-column Grid*

Sumber: <https://www.oreilly.com/library/view/layout--essentials/>

Two-column Grid diperlukan ketika ingin menyusun teks dalam jumlah yang banyak di kolom yang terpisah pada tiap halamannya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. Multi Column Grid

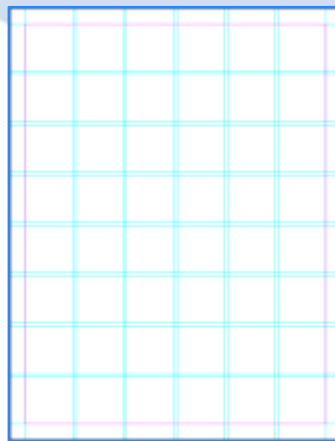


Gambar 2.18 Contoh *Multi Column Grid*

Sumber: <https://www.oreilly.com/library/view/layout-essentials/9781592534722/xhtml/ch02.html>

Multi Column Grid sesuai dengan namanya merupakan kombinasi dari beberapa kolom menjadi satu lembaran besar. Umumnya digunakan untuk media seperti majalah dan situs.

4. Modular Grid

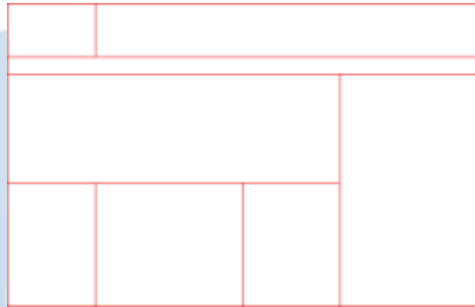


Gambar 2.19 Contoh *Modular Grid*

Sumber: <https://store.shopping.yahoo.co.jp/cocodecow/534092.html>

Modular grid merupakan kolom yang paling sering digunakan sebab menggabungkan kolom vertikal dan horizontal menjadi area yang lebih sempit. Pada *modular grid* umumnya digunakan pada buku, koran, kalender, infografik dan lain sebagainya.

5. Hierarchical Grid

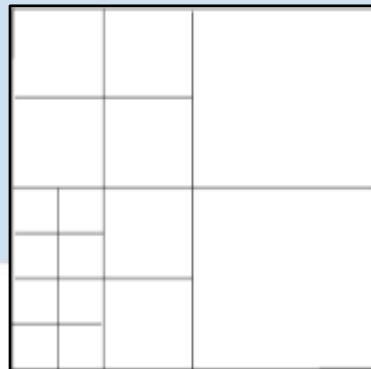


Gambar 2.20 Contoh *Hierarchical Grid*

Sumber: <https://repository.its.ac.id/81965/1/3410100008->

Hierarchical Grid merupakan kolom halaman yang pengukurannya berbeda pada tiap-tiap elemen visualnya.

6. Composite Grid



Gambar 2.21 Contoh *Composite Grid*

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Composite-grid-example_fig2_262348317

Composite Grid adalah penggabungan bentuk-bentuk *grid* menjadi satu kesatuan halaman.

2.4 Transportasi Umum

Transportasi merupakan kebutuhan mendasar bagi kehidupan manusia masa kini. Tanpanya, manusia akan kesulitan berpergian dengan jarak jauh dan bermobilisasi. Tidak hanya itu, transportasi juga merupakan alat penting dalam menunjang pembangunan ekonomi suatu negara. Sehingga, ketersediaan transportasi umum dapat dikatakan sebagai bukti atau tolok ukur kemajuan suatu daerah atau negaranya. Berdasarkan definisinya, transportasi umum (*public*

transportation) merupakan moda transportasi yang diperuntukkan buat bersama, kepentingan bersama, menerima pelayanan bersama, mempunyai arah dan titik tujuan yang sama, serta terikat dengan peraturan jalur yang sudah ditentukan dan jadwal yang sudah ditetapkan. Sehingga, para pelaku perjalanan harus wajib menyesuaikan diri dengan ketentuan-ketentuan tersebut apabila angkutan umum ini sudah mereka pilih (Miro, 2008). Kemudian, transportasi juga berfungsi sebagai sarana untuk memenuhi perbedaan waktu, tujuan dan jenis moda transportasi yang dibutuhkan oleh masyarakat antara satu dengan lainnya. Hal ini bertujuan supaya masyarakat dapat melakukan kegiatannya sesuai dengan tugas dan fungsinya dalam masyarakat. Menurut Bintarto (1983), peran transportasi adalah untuk memberikan kemudahan kepada penduduk di suatu wilayah untuk mencapai tempat-tempat tujuan yang diinginkan. Tempat-tempat tujuan seperti menuju tempat pendidikan atau sekolah, menuju tempat bekerja, menuju tempat belanja, menuju tempat rekreasi, dan menuju ke tempat-tempat pusat pelayanan masyarakat lainnya

Secara garis besar transportasi publik yang nyaman dan aman, menjadi dambaan setiap warga Jakarta. Oleh sebab itu, berbagai upaya telah dilakukan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta saat ini untuk memberikan layanan angkutan umum yang memadai bagi warganya. Menurut Fiedler (2007) transportasi umum merupakan sumber daya penting bagi orang lanjut usia, terutama bagi mereka yang bukan pengemudi karena dapat menawarkan mereka perjalanan secara mandiri. Hal ini direalisasikan pada perubahan transportasi integrasi Jakarta yang baru yang memiliki tujuan yang pertama adalah lebih cepat dalam memangkas waktu tunggu dan waktu transfer. Kedua adalah memberikan kemudahan akses dengan memperpendek jarak kaki, memperjelas informasi dan rasa nyaman dalam satu sistem, dan yang terakhir adalah merubah sistem tarif menjadi lebih terjangkau dan hemat biaya dengan metode pembayaran yang terintegrasi. Tujuan tersebut didasari berdasarkan 6 prinsip dalam menciptakan transportasi yang ideal yang meliputi:

1. Keterpaduan

Keterpaduan ini meliputi keterpaduan prasarana seperti, tersedianya alternatif angkutan lanjutan dan akses kendaraan/ jembatan penghubung antar moda transportasi lainnya yang lebih baik.

2. Kemudahan

Fasilitas transportasi harus dapat diakses dengan mudah oleh seluruh pengguna transportasi umum termasuk diantaranya adalah warga lanjut usia, berkebutuhan khusus, penyandang disabilitas, dan ibu hamil.

3. Keselamatan

Keselamatan meliputi keselamatan rute untuk berjalan kaki antar moda transportasi lainnya.

4. Keamanan

Transportasi memiliki keamanan yang dapat terhindar dari tindak kejahatan, contohnya terdapat petugas keamanan di setiap koridor transportasi dan adanya kebijakan pelaporan tindak pelecehan seksual.

5. Kelancaran

Keberadaan transportasi umum diharapkan tidak mengganggu kelancaran mobilitas lalu lintas di sekitarnya.

6. Kenyamanan masyarakat pengguna angkutan umum.

Penggunaan perpindahan moda transportasi harus memberi kenyamanan bagi penggunanya.

Sehingga, diharapkan dengan adanya integrasi moda transportasi inilah dapat menekan tingkat kemacetan lalu lintas serta meningkatkan jumlah pengguna transportasi umum di Jakarta yang nyaman dan aman.

2.4.1 Jenis Transportasi Umum

Pesatnya perkembangan teknologi globalisasi saat ini menyebabkan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Manusia semakin terdorong untuk menciptakan inovasi yang mampu mempermudah kehidupannya, termasuk pada sektor transportasi umum. Saat ini transportasi di Jakarta telah mengalami perubahan yang di mana jenis moda transportasi mengalami pembaharuan dan telah berbasis teknologi. Transportasi berbasis teknologi

inilah yang dikelola oleh PT Jaklingko dengan meliputi berbagai macam layanan armada yang tersedia bagi masyarakat Jakarta. Pada penelitian ini penulis membatasi jenis moda integrasi transportasi menjadi 3 (tiga) yaitu TransJakarta (TJ), *Mass Rapid Transit* (MRT), *Light Rail Transit* (LRT). Sehingga berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai moda transportasi umum di Jakarta.

1.) TransJakarta (TJ)



Gambar 2.22 Bus TransJakarta

Sumber: <https://jadwalkeretaapi.com/info-jalur-rute-TransJakarta-busway/>

Bus TransJakarta adalah bus yang beroperasi sejak tahun 2004 yang dirancang untuk mengangkut penumpang secara massal. Sistem transportasi ini menerapkan sistem *Bus Rapid Transit* (BRT) atau yang dimaksud dengan jenis moda transportasi yang memiliki jalur khusus yang disebut dengan *busway*. Hal ini bertujuan agar dapat menghindari kemacetan dan bebas dari kendaraan pribadi seperti mobil dan motor. Umumnya bus jenis ini dilengkapi dengan fasilitas tempat tunggu bus atau yang dikenal dengan halte bus. Sehingga masyarakat yang ingin menaiki bus TransJakarta dapat menunggu di halte bus tertentu sesuai dengan kebutuhan arah tujuannya. Namun tidak hanya itu saja, saat ini bus di Jakarta sudah ada berbagai macam jenisnya yang telah beroperasi, seperti bus Non-BRT. Non-BRT adalah kebalikannya dari bus BRT di mana jenis bus ini melayani penumpang di beberapa tempat umum yang memiliki papan pemberhentian bus, sehingga jangkauan untuk

mengangkut penumpangnya jauh lebih fleksibel dan luas. Saat ini minat penggunaan transportasi seperti bus TransJakarta lebih ditujukan kepada masyarakat yang sadar akan penghematan biaya sebab tidak hanya tarifnya yang terjangkau namun penumpang juga dapat menikmati kenyamanan yang maksimal. Menurut informasi TransJakarta, tarif yang dikenakan oleh setiap penumpang yang menggunakan TransJakarta adalah sebesar Rp. 3.500. Tidak hanya itu, masyarakat dapat menikmati prasarana lainnya meliputi tempat duduk yang lebih nyaman, menggunakan pendingin ruangan serta terdapat petugas yang mampu mengawasi tindak kejahatan. Sehingga penggunaan TransJakarta jauh lebih aman dan nyaman dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya.

2.) *Mass Rapid Transit* (MRT)



Gambar 2.23 *Mass Rapid Transit* (MRT)

Sumber: <https://jadwalkeretaapi.com/jadwal-operasional-mrt-jakarta/>

Mass Rapid Transit (MRT) merupakan kendaraan berbasis kereta yang mampu mengangkut penumpang dengan jumlah atau skala yang besar (mass) serta dalam jangka waktu tempuh atau kecepatan yang tinggi (rapid). Tujuan pembangunan MRT adalah selain mengurangi kemacetan, tetapi juga dapat mengurangi polusi akibat gas CO₂ yang dihasilkan oleh kendaraan-kendaraan pribadi yang membuat tidak ramah bagi lingkungan. Proyek pembangunan MRT terbagi menjadi beberapa fase pembangunan. Saat ini pembangunan proyek MRT sudah menamatkan pembangunan fase

1 yang telah dimulai sejak tahun 2013 dan berakhir pada tahun 2018 yang lalu. Sekarang proses pembangunan MRT sedang melanjutkan fase berikutnya, hingga mencapai Ancol Barat yang ditargetkan akan selesai pada akhir tahun 2025 nanti. Lalu jika dilihat kisaran harga atau tarif kendaraan ini, MRT tergolong kendaraan yang cukup mahal yang di mana memerlukan kartu pembayaran elektronik dengan minimal saldo sebesar Rp 14.000. Sehingga, dapat dikatakan dalam sekali perjalanan berkisar seharga Rp 4.000 - Rp 14.000 tergantung dengan stasiun pemberhentian terakhir. Namun demikian hingga saat ini, MRT merupakan salah satu moda transportasi populer yang menjadi sorotan perhatian bagi masyarakat Jakarta sebagai transportasi yang sudah berstandar internasional. Sehingga dengan adanya pembangunan MRT ini diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat dalam mengembangkan kualitas aktivitasnya dan sebagai solusi dalam berkendara umum.

3.) *Light Rail Transit (LRT)*



Gambar 2.24 *Light Rail Transit (LRT)*

Sumber: <https://www.jawapos.com/photo/lrt-jakarta/>

Light Rail Transit atau biasa dikenal dengan sebutan LRT merupakan jenis kereta api ringan yang menggunakan listrik serta memiliki lintasan khusus yang berada di atas jalanan umum. LRT memiliki tujuan yang sama seperti MRT di mana untuk mengurangi kemacetan agar memudahkan bagi masyarakat untuk melakukan aktivitasnya serta mengurangi emisi asap kendaraan yang dapat

menyebabkan polusi udara. Pembangunannya LRT dimulai sejak tahun 2015 yang ditargetkan selesai pada tahun 2018 untuk keperluan Asian games, namun dikarenakan adanya berbagai macam kendala membuat LRT baru dapat dinikmati pada awal tahun 2023 ini. Ketika ingin naik kendaraan ini, metode pembayaran yang digunakan oleh LRT juga memiliki sistem yang sama dengan MRT di mana menggunakan kartu pembayaran elektronik. Kartu yang dapat digunakan seperti kartu bank elektronik (flazz, brizzi, bank dki, mandiri, bri), kartu single trip dan kartu multi trip saja. Minimal saldo yang diperlukan dalam LRT adalah sekisar Rp. 8.000 saja dengan tarif satu kali perjalanan adalah sebesar Rp. 5.000 baik untuk jarak jauh maupun dekat. Namun dikarenakan LRT merupakan jenis transportasi baru dan masih belum memiliki stasiun pemberhentian dalam jumlah banyak membuat LRT lebih sering digunakan untuk keperluan seperti rekreasi. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan adanya antusias dari para pengunjung terutama lansia yang menggunakan kendaraan LRT sebagai penunjang aktivitasnya.

2.4.2 Fasilitas Transportasi Umum Bagi Warga Lanjut Usia

Dalam menunjang kegiatan lansia agar dapat menggunakan fungsi transportasi dengan baik diperlukan sebuah sarana dan prasarana yang dapat menopang kebutuhan mereka. Dalam hal ini, pemerintah berperan sebagai fasilitator yang wajib untuk menjamin pemerataan penerimaan fasilitas yang memungkinkan untuk warga lanjut usia lebih produktif. Sehingga menurut Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, pemerintah dalam menanggulangi *ageing population* menargetkan terciptanya peningkatan akan kawasan ramah lansia sepenuhnya pada tahun 2024. Hal ini membuat sejumlah fasilitas yang memudahkan aksesibilitas bagi lansia, khususnya di area publik terus ditingkatkan. Saat ini, transportasi umum yang melayani masyarakat Jakarta saat ini diurus oleh perusahaan PT TransJakarta yang di mana terdapat anak perusahaan transportasi lainnya seperti PT MRT Jakarta, PT Jaklingko dan lain sebagainya. Menurut pembagiannya, PT

Jaklingko adalah perusahaan yang sepenuhnya mengatur dalam metode pembayarannya. Sehingga masyarakat Jakarta memerlukan sebuah kartu elektronik ketika ingin mengendarai transportasi umum. Program bantuan sosial yang diterima oleh lansia yang disajikan dalam penelitian ini adalah kartu gratis lansia.



Gambar 2.25 Layanan gratis TJ Card bagi Lansia

Sumber: www.TransJakarta.co.id

Kartu layanan gratis TransJakarta atau yang lebih dikenal dengan TJ Card, merupakan sebuah program yang diciptakan oleh pemerintah DKI Jakarta dan telah beroperasi sejak November tahun 2016. Kartu layanan gratis ini sudah diatur dalam Pergub No.160 tahun 2016 yang saat ini telah disempurnakan menjadi Pergub No.133 tahun 2018. Tentunya terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan ketika ingin memiliki kartu layanan ini. Menurut PT TransJakarta masyarakat yang berhak mendapatkan dan memakai kartu layanan gratis ini adalah masyarakat dengan kategori usia diatas 60 tahun, memiliki KTP berdomisili DKI Jakarta serta mempunyai dokumen penting pendukung lainnya seperti fotokopi akta lahir dan pas foto. Bagi yang belum memiliki kartu layanan ini warga lansia dapat mengajukan permohonan di kantor-kantor bank DKI seperti di Cabang Juanda, Cabang Matraman dan Cabang Syariah Matraman. Selain itu, pemegang kartu juga dapat mengganti kartu baru setiap tahunnya di 5 lokasi halte TransJakarta, diantaranya Halte Kwitang, Halte Jelambar, Halte Cawang UKI, Halte Pasar Kebayoran Lama, dan Halte Permai Koja. Sehingga diharapkan dengan adanya sistem pembayaran yang terintegrasi, seluruh masyarakat kalangan usia dapat

mempertimbangkan alternatif transportasi dan lebih mengandalkan kenyamanan dan keamanan yang sudah dimiliki transportasi publik saat ini.

2.5 Warga Lanjut Usia

Warga lanjut usia adalah mereka yang sudah memasuki tahapan akhir di dalam fase kehidupannya. Proses penuaan atau yang disebut *aging process* adalah ketika munculnya tanda-tanda adanya perubahan, baik secara biologis, fisik, kejiwaan dan sosialnya. Umumnya perubahan ini ditandai seperti adanya penurunan pada kemampuan untuk melihat, mendengar, berbicara, berperilaku hingga pada penampilan dan kondisi kulitnya seperti munculnya kerutan dan bercak akibat sel generasi yang tidak berfungsi seperti sedia kala. Di Indonesia sendiri orang yang dikatakan masuk ke dalam kategori lanjut usia adalah mereka yang memasuki masa pensiun. Menurut Depkes RI (2019) terdapat klasifikasi lansia yang dibagi menjadi 3 (tiga) kategori yaitu, pra lansia yang berusia 45 – 49 tahun, lanjut usia yang berusia 60 tahun atau lebih dan lansia resiko tinggi yang berusia 60 tahun atau lebih dengan memiliki masalah kesehatan. Sedangkan, menurut *World Health Organization* (WHO) lansia digolongkan menjadi tiga, yaitu lanjut usia (*Elderly*) berusia 60 – 74 tahun, lanjut usia tua (*Old*) berusia 75 – 89 tahun dan lanjut usia sangat tua (*Very Old*) berusia lebih dari 90 tahun. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia pasal 1 poin 2 mendefinisikan penduduk lanjut usia (lansia) sebagai mereka yang telah mencapai usia 60 (enam puluh) tahun ke atas. Maka dapat disimpulkan bahwa warga lanjut usia adalah mereka yang diklasifikasikan sebagai kelompok usia 60 – 74 tahun, baik aktif maupun non-aktif.

Indonesia sendiri sejak tahun 2021 mengalami kenaikan persentase penduduk lanjut usia (*aging population*) hingga mencapai lebih dari 10,82 persen dan daerah Jakarta sendiri telah mencapai sekitar 1,61 juta penduduk lanjut usia (BPS, 2022). *Aging population* adalah fenomena kenaikan populasi penuaan. Kondisi ini terjadi di mana proporsi penduduk lansia di suatu daerah mengalami peningkatan secara progresif yang disebabkan oleh adanya keberhasilan pembangunan yang mampu menunjang kualitas hidup lansia. Pertumbuhan populasi penduduk tua juga berperan sebagai bonus demografi kedua. Hal ini

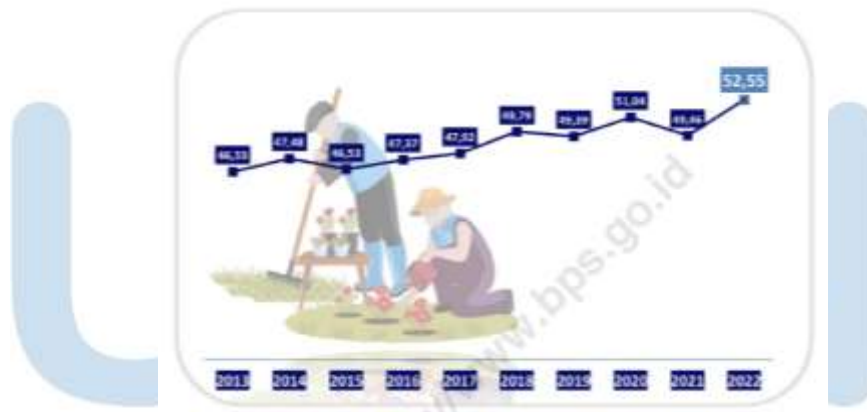
dikarenakan proporsi dari penduduk berusia tua semakin banyak, namun masih produktif dan masih memberikan sumbangan bagi perekonomian negara (Heryanah, 2015). Sehingga, peran utama pembangunan perekonomian negara selain dilakukan oleh usia produktif juga dapat dilakukan oleh penduduk lansia atau yang disebut dengan penduduk nonproduktif (Rapih (2019) dalam Hakim (2020). Menurut Heryanah (2015) keberhasilan pembangunan meliputi beberapa aspek yakni, bertambahnya lowongan pekerjaan, peningkatan kesetaraan gender, gencarnya program kesehatan reproduksi, dan terlebih lagi semakin terjangkaunya fasilitas kesehatan untuk sebanyak mungkin bagi masyarakat. Oleh sebab itu untuk membuat populasi lansia tetap terus berproduktif maka harus memiliki upaya persiapan sesegera mungkin. Upaya yang dipersiapkan meliputi upaya terencana, multidisiplin, dan melibatkan seluruh pemangku kepentingan mulai dari pemerintah, masyarakat, keluarga, dan sektor swasta.

2.5.1 Lansia Produktif

Umumnya usia lanjut seringkali diidentikkan dengan orang yang sudah tidak berdaya atau tidak memiliki kemampuan untuk melakukan aktivitas lagi akibat masalah kesehatan. Namun sebaliknya, terdapat berbagai faktor yang menyebabkan terbatasnya lansia dalam menjalankan kegiatannya sehari-hari. Menurut PP No.43 Tahun 2004 tentang Pelaksanaan Upaya Peningkatan Kesejahteraan Sosial Lanjut Usia terdapat 2 (dua) perbedaan pada lansia yaitu, lanjut usia tidak potensial dan lanjut usia potensial. Lanjut usia tidak potensial adalah lanjut usia yang tidak berdaya mencari nafkah dikarenakan penurunan tingkat kesehatan yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk beraktivitas normal, sehingga hidupnya bergantung pada bantuan orang lain. Sedangkan lanjut usia potensial adalah lanjut usia yang masih bekerja dan/atau melakukan kegiatan yang mampu menghasilkan produk dan/atau jasa. Contohnya lansia yang masih mampu untuk mencari nafkah atau menghidupi dirinya sendiri maupun anggota keluarga lainnya atau dengan kata lain adalah lansia yang aktif bekerja. Sehingga pentingnya pemberdayaan potensial lansia kedalam berbagai macam aktivitas sebagai salah satu upaya penunjang

lansia yang mandiri baik dalam bidang ekonomi, psikologi, sosial, budaya dan kesehatan.

Namun, menurut pengertian Adioetomo (2018) lansia aktif atau *active aging* adalah lansia yang tidak hanya aktif bekerja saja tetapi juga turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial, ekonomi, budaya, dan keagamaan. Terdapat berbagai alasan melatarbelakangi lansia berpartisipasi aktif, diantaranya karena keharusan untuk memenuhi kebutuhan hidup, merasa fisik dan mentalnya yang masih kuat, adanya desakan ekonomi, serta motif aktualisasi diri atau emosi pribadi. Menurut Nuraini (2017), lansia yang bekerja cenderung memiliki risiko yang lebih rendah untuk mengalami gangguan mental emosional daripada lansia yang tidak bekerja. Sehingga, lansia masa kini lebih mengutamakan kebebasan dan kemandirian dan cenderung untuk hidup mandiri. Hal ini terlihat dari persentase lansia bekerja yang cenderung mengalami peningkatan selama periode tahun 2013 hingga tahun 2022. Dalam kurun waktu satu dekade, persentase lansia yang bekerja naik sebesar 6,22 persen poin (BPS, Sakernas 2022).



Gambar 2.26 Persentase Lansia Bekerja, 2013-2022

Sumber: BPS, Sakernas Agustus 2022

Karakteristik lansia produktif umumnya dapat ditemukan di daerah pedesaan dan perkotaan. Mayoritas lansia di pedesaan bekerja di sektor pertanian, sedangkan lansia di perkotaan lebih banyak yang bekerja di

sektor manufaktur dan jasa. Hal ini dikarenakan sektor pertanian merupakan jenis pekerjaan yang membutuhkan kekuatan fisik dan sedikit konsentrasi dibandingkan bekerja di sektor jasa. Sehingga lansia yang bekerja dan memiliki penghasilan sendiri cenderung tingkat kesejahteraannya lebih tinggi (Kartini dan Kartika, 2020).

2.5.2 Kebutuhan Dasar Lansia

Setiap makhluk hidup, termasuk manusia memiliki kebutuhan dasar dalam hidupnya. Pemenuhan kebutuhan dasar ini bertujuan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya. Masing-masing individu tentunya memiliki kebutuhannya yang beragam, akan tetapi pada dasarnya semua orang memiliki kebutuhan dasar yang serupa antara satu dengan yang lainnya. Dalam buku yang berjudul “*A Theory of Human Motivation*” (Maslow, 1943) atau disebut juga Teori Hirarki Kebutuhan Maslow, teori ini dianggap menjadi pertimbangan akan dasar-dasar kebutuhan manusia. Teori kebutuhan dasar tersebut dibagi menjadi 5 (lima) tingkat yang harus dipenuhi, antara lain: kebutuhan fisiologi, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan rasa memiliki atau kasih sayang, kebutuhan harga diri, dan kebutuhan aktualisasi diri.



Gambar 2.27 Teori Kebutuhan Maslow
Sumber: us.humankinetics.com

Berdasarkan penjelasannya, tingkat kebutuhan fisiologis adalah kegiatan pemenuhan kebutuhan secara biologis dan psikologis, hal ini meliputi kebutuhan sandang, pangan dan papan. Selanjutnya, kebutuhan

pada keamanan yang mencakup akan keamanan pada fisik, emosional dan stabilitas lingkungan sekitarnya. Kebutuhan ini sangat diperlukan khususnya untuk lanjut usia agar tetap berada di lingkungan yang akrab dan tidak perlu khawatir tentang hal-hal yang tidak diduga. Setelah kebutuhan akan rasa aman terpenuhi maka akan menimbulkan rasa untuk dimiliki dan dicintai oleh orang lain yang dipenuhi dengan menjalin hubungan seperti memelihara hubungan persahabatan, memiliki orang yang dapat dipercaya untuk diajak bicara, menjalin hubungan romantis, atau merasa terhubung dengan ketertarikan terhadap suatu hal seperti contohnya klub atau grup.

Setelah semua kebutuhan dasar untuk memiliki tempat yang aman dan rasa dicintai itu terpenuhi, maka keinginan selanjutnya adalah memenuhi kebutuhan harga diri dan aktualisasi diri. Kebutuhan harga diri yang umumnya sering terjadi, khususnya pada lanjut usia adalah ketika adanya keinginan untuk dihormati oleh orang lain. Hal ini disebabkan orang tua cenderung memiliki banyak pengalaman dan pembelajaran dalam hidup mereka, sehingga keinginan untuk dituakan dan dihormati muncul dalam kebutuhan dasar lansia. Dan pada akhirnya memunculkan perilaku untuk melakukan sesuatu yang substansial yang membantu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dapat disimpulkan bahwa orang lanjut usia yang mampu memenuhi kebutuhan hidup mereka akan mendapatkan kesejahteraan setinggi-tingginya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Sosial Nomor 4 Tahun 2017 tentang Pedoman Pengembangan Kawasan Ramah Lanjut Usia, lansia yang memiliki kebutuhan hidupnya yang memadai, akan dapat menikmati masa tuanya dengan penuh kenyamanan, yang pada akhirnya akan bermuara pada kesejahteraan lanjut usia. Pemenuhan kesejahteraan tersebut salah satunya mencakup hal pemenuhan pada kebutuhan kendaraan transportasi publik, sebab transportasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Dengan transportasi umum yang memadai, penduduk lanjut usia dapat melakukan mobilitasnya, terutama bagi mereka yang sudah tidak mengemudi lagi akibat keterbatasan

usia. Hal ini dikarenakan transportasi umum dapat menawarkan mereka perjalanan secara mandiri dan bebas sesuai kebutuhan masing-masing.

2.5.2.1 Kebutuhan Interaksi Sosial Kaum Lanjut Usia

Saat ini banyak sekali kegiatan populer yang dilakukan oleh anak muda untuk mengatasi kejenuhan mereka dengan bepergian atau berwisata ke suatu tempat rekreasi yang menarik. Namun, tidak hanya anak muda saja yang membutuhkan rekreasi, para lansia juga perlu melepaskan penat mereka dengan berekreasi dan bersosialisasi bersama keluarga atau kerabatnya. Kebutuhan interaksi sosial ini tentunya akan berdampak pada peningkatan kualitas hidup mereka. Utami (2018) menyatakan bahwa bagi lansia, bepergian atau berwisata dapat menjadi salah satu solusi untuk menghilangkan kejenuhan karena memberikan efek relaksasi yang pada akhirnya berdampak terhadap kualitas hidup lansia. Khususnya sejak masa pandemi berakhir pada tahun 2021, terjadi peningkatan minat bepergian bagi lansia. Menurut hasil data BPS Susenas pada bulan Maret 2022, mencatat bahwa persentase lansia yang melakukan kegiatan bepergian mencapai sebanyak 25,46 persen.



Gambar 2.28 Persentase Lansia yang Bepergian Menurut Tujuan Bepergian
Sumber: www.bps.go.id

Jika diperhatikan lebih lanjut, jumlah persentase lansia mengunjungi teman atau keluarga adalah menjadi tujuan utama lansia untuk melakukan aktivitas rekreasi. Lebih dari separuh lansia yang mencapai 63,42 persen, memilih mengunjungi teman atau keluarga sebagai kegiatan yang dapat menghibur atau membahagiakan bagi mereka. Menurut Geriatri (2022) seiring bertambah dewasanya anggota keluarga dan bertambah

tuanya lansia, maka komunikasi akan mengalami perubahan pada jarak komunikasi antara anggota keluarga dan lanjut usia. Sehingga, waktu bersama dengan anggota keluarga menjadi momen berharga bagi mereka untuk mempererat kembali hubungan dan komunikasi terhadap anggota keluarganya. Dilanjutkan dengan aktivitas bepergian lainnya seperti melakukan kegiatan berziarah untuk kepentingan keagamaan yang mencapai hingga 9,30 persen, melakukan rekreasi atau berlibur baik dalam maupun luar negeri mencapai angka 8,62 persen, lalu mengunjungi rumah sakit untuk berobat mencapai 7,48 persen serta sisanya yang mencapai 11,7 persen. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa lansia saat ini masih memiliki minat untuk bepergian baik untuk berekreasi maupun untuk memenuhi kebutuhannya yang cukup tinggi, meski adanya keterbatasan secara fisik akibat pertambahan usia tua.

2.5.3 Tantangan Lanjut Usia

Seiring bertambahnya usia, secara alamiah lansia mengalami penurunan fungsi fisiologis dan kognitif sehingga rentan terhadap berbagai masalah kesehatan. Terutama dalam dunia kerja, ketika seseorang mencapai usia pensiun, umumnya dianggap sudah tidak bisa dimanfaatkan lagi. Padahal nyatanya, lansia harus terlibat dalam dunia kerja dikarenakan sebagian besar lansia ada yang masih menjadi tulang punggung keluarganya (WHO, 2002). Bahkan jika dilihat dari jumlah kebutuhannya, lansia cenderung lebih banyak kebutuhannya dibandingkan dengan kelompok umur lainnya sebab tidak hanya harus menghidupi dan memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri, lansia juga harus mempersiapkan untuk biaya pengobatan atau setidaknya memiliki biaya untuk perawatan yang maksimal untuk masalah kesehatan yang akan dihadapinya nanti. Terlebih lagi, dikarenakan pengalaman hidup lansia yang lebih panjang dapat memposisikan lansia tidak hanya sebagai senior yang dihormati, tetapi juga dapat menjadi agen perubahan (*agent of changes*) dalam lingkungan keluarga dan masyarakat sekitarnya. Namun, tentunya terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh seseorang jika mengalami bertambahnya usia.

Menurut Bloom, dkk (2011) dalam TNP2K (2020) menyatakan bahwa 3 (tiga) faktor utama yang membuat lansia rentan adalah masalah kesehatan, tidak ada pendamping yang mendampingi (*caregiver*) dan tidak lagi bekerja atau produktif secara ekonomi. Hal ini didukung dalam Hurlock (2002) dalam BKKBN (2020) dengan judulnya “Lansia sehat, aktif, bermartabat” juga menyatakan beberapa tantangan yang terjadi pada lansia, antara lain:

- 1.) Ketidakberdayaan akan fisik yang menyebabkan ketergantungan pada orang lain
- 2.) Ketidakpastian secara ekonomi, sehingga memerlukan perubahan total dalam pola hidupnya
- 3.) Membutuhkan pendamping atau teman baru untuk menggantikan mereka yang telah meninggal atau pindah
- 4.) Membutuhkan aktivitas baru untuk mengisi waktu luang yang bertambah banyak
- 5.) Belajar memperlakukan anak-anak yang telah tumbuh dewasa.

Selain itu, tantangan terbesar lainnya bagi lansia adalah kemandirian secara finansial. Semakin meningkatnya proporsi lanjut usia, rasio ketergantungan usia kelompok non produktif juga meningkat (Infodatin Kemenkes, 2014). Ditambah tidak semua lanjut usia memiliki jaminan sosial, dana pensiun, atau bahkan sumber keuangan lainnya untuk memenuhi kebutuhan mereka. Selain itu, tidak sedikit juga lansia yang dapat dengan segera mempersiapkan finansialnya secara matang untuk kehidupan di hari tua. Oleh sebab itu, tidak dapat dipungkiri bahwa dalam struktur keluarga, orang tua (lansia) pasti akan bergantung secara finansialnya kepada anaknya atau anggota keluarga yang lebih muda. Namun, kehadiran lansia di tengah-tengah perubahan zaman yang berkembang serba cepat ini dapat dijadikan sebagai pendorong yang positif bagi pembangunan suatu negara bila dapat ditangani dengan baik. Peningkatan jumlah lansia, selain menjadi tantangan, juga dapat memberikan kontribusi yang baik bagi negara. Selain dapat memperoleh manfaat ekonomi, tujuan pemberdayaan lansia adalah agar lansia dapat

memenuhi fungsi sosialnya yang nantinya akan memberikan kontribusi yang berarti bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (UU Nomor 13 Tahun 1998). Oleh sebab itu, pemerintah memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga kesehatan dan produktivitas hidup lansia, karena tidak semua lansia mampu hidup sehat dan mandiri.

2.5.3.1 Tantangan Teknologi & Informasi

Kesulitan paling umum ditemui oleh lansia saat ini adalah penggunaan teknologi dalam komunikasi. Hal ini dikarenakan masih rendahnya akses bagi lansia untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Ashari, 2018). Hambatan teknologi dan informasi ini dibagi menjadi 3 (tiga) jenis hambatan yaitu hambatan intrapersonal, hambatan struktural dan hambatan fungsional. Hambatan pertama pada intrapersonal berupa adanya perasaan tidak percaya diri atau adanya ketakutan untuk melakukan kesalahan. Sehingga, sering terjadi lansia enggan untuk mempelajari teknologi, khususnya menggunakan hal-hal yang berhubungan dengan teknologi. Hal ini umumnya sering dialami oleh warga lanjut usia ketika baru pertama kali ingin menggunakan moda integrasi transportasi baru. Umumnya dikarenakan untuk mendapatkan akses dalam menggunakan transportasi seperti MRT, LRT dan TJ harus *tap in – tap out* menggunakan kartu *e-money* atau flazz. Hambatan kedua merupakan hambatan struktural berupa finansial atau ekonominya. Kesulitan ekonomi seperti pada halnya tidak memiliki perangkat sebagai media penghubung atau perantara yang memadai di daerah tempat tinggalnya, penggunaan media aplikasi hingga pada penggunaan akses internet itu sendiri. Akan tetapi, jika dilihat secara garis besarnya hambatan finansial ini dapat terjadi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam akses penggunaan transportasi umum. Meskipun moda integrasi transportasi telah tersedia dalam bentuk aplikasi seperti aplikasi JakLingko yang di mana semua dapat dipermudah dalam satu aplikasi. Namun, hal ini masih dirasa belum dapat dilaksanakan secara merata karena menyulitkan bagi sebagian lanjut usia.

Lalu, hambatan terakhir yang dialami lansia dalam menghadapi tantangan teknologi dan informasi adalah hambatan fungsional. Hambatan ini adalah yang menjadi ciri dari memasukinya masa penuaan di mana penyakit atau masalah kesehatan menjadi masalah yang sangat mempengaruhi kualitas hidup lansia. Penyakit yang muncul ini juga mempengaruhi kemampuan lansia dalam menggunakan teknologi dan informasi. Sebagai contohnya, ketika lansia yang sudah terpapar akan media sosial atau informasi secara online tidak akan merasa lelah atau pegal ketika harus mengetik. Tidak hanya itu, lansia juga tidak bisa berlama-lama melihat layar atau melihat tulisan kecil yang terkadang sulit untuk dibaca. Secara umum, masih banyak lansia yang mengalami keragu-raguan terhadap teknologi karena tingkat pendidikan yang rendah dan kepercayaan mereka akan keamanan yang diperoleh dalam menggunakan teknologi. Namun, upaya kecil dalam membantu lansia memahami teknologi dapat memberikan bantuan bagi lansia tentang cara mengakses dan menggunakan teknologi secara digital. Oleh karena itu, peran komunikasi antara keluarga dan akses ke fasilitas dan layanan dasar seperti kesehatan dan rekreasi dapat membantu mengurangi kesulitan yang mereka hadapi.

2.5.4 Panduan Desain Visual untuk Lanjut Usia

Didalam buku *Design User Interface for Aging Population* Johnson dan Finn (2017) menjelaskan bahwa terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat desain informasi bagi pengguna usia lanjut. Menurut mereka, dibandingkan partisipan generasi yang lebih muda, kelompok lansia lebih cenderung untuk:

1. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mempelajari aplikasi atau perangkat baru;
2. Membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas; gunakan strategi pencarian yang berbeda;
3. Melakukan lebih buruk pada tugas yang mengandalkan memori; menjadi lebih mudah teralihkan perhatiannya;
4. Lebih sulit mengatasi dalam kesalahan;

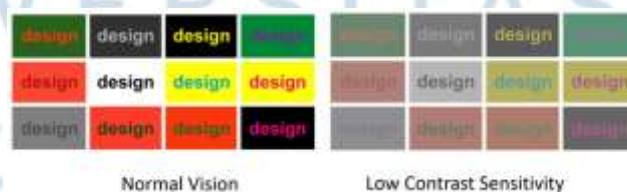
5. Mengalami lebih banyak masalah dalam mencapai target di layar.

Oleh sebab itu, untuk mempermudah dan memfasilitasi para lansia yang memiliki kesulitan-kesulitan tersebut perlu untuk memperhatikan beberapa aspek dalam desain, diantaranya yaitu aspek visual dan aspek kognitif.

2.5.4.1 Vision and Visual Guideline

5.4.1.1. Colour

Pemilihan jenis warna merupakan tahapan paling penting dalam menentukan kenyamanan membaca, terutama untuk orang usia lanjut. Hal ini dikarenakan pada orang dewasa yang telah berusia di atas 50 tahun, umumnya kemampuan untuk melihat sangat berbeda. Usia lanjut telah mengalami penurunan kemampuan melihat, sehingga cenderung sulit untuk membedakan warna yang jarak antara warnanya tidak terlalu kentara atau tidak kontras. Tidak hanya itu, seiring bertambahnya usia akibat efek paparan sinar ultraviolet yang konstan membuat lensa atau kornea mata pada lansia menjadi kekuningan, seolah-olah memiliki filter kuning kecoklatan pada penglihatan mereka. Sehingga, orang usia lanjut akan mengalami kesulitan, terutama dalam membedakan warna merah dan hijau yang secara berdekatan. Hal ini membuat warna-warna seperti *navy blue*, *sky blue*, *aquamarine* serta warna-warna hangat dan menenangkan seperti oranye dan jingga yang dapat memberikan rasa keamanan, kepercayaan dan harmonis menjadi warna kegemaran bagi lanjut usia.



Gambar 2.29 Sensitivitas Kontras

Sumber: <https://eldertech.org/color-in-designing-technology-for-seniors/> (diakses tanggal 7 Juni 2023)

Berkaitan dengan sensitivitas kontras, hal ini merupakan kemampuan seseorang dalam membedakan objek atau membaca teks yang ditampilkan di atas pola atau gambar. Sehingga pada proses perancangan buku, dalam memberikan informasi-informasi yang bersifat penting untuk mereka ingat dan pahami, diperlukan warna yang dapat memberikan kesan *emphasis* pada penyampaian informasi tersebut dan menggunakan jenis-jenis warna yang bersifat kontras antara latar belakang dengan warna teks kalimat.

5.4.1.2. **Font**

Pada penentuan jenis *font* dalam merancang buku untuk lansia perlu memperhatikan bentuk *font*. Dikarenakan seiring bertambahnya umur, kualitas keterbacaan lansia menjadi menurun. Sehingga berikut adalah hal-hal yang perlu dihindari dalam pemilihan *font*:

1. Menggunakan jenis *font* yang bersifat dekoratif
2. Menggunakan jenis *typeface italics* dan *condensed*
3. Menggunakan tipe fonts yang bersifat ramping seperti *Avenir Light, Arial Narrow, or Lato Thin*
4. Menggunakan lebih dari 2 jenis fonts yang berbeda dan alangkah lebih baik menggunakan satu jenis fonts

Dari pertimbangan-pertimbangan jenis font inilah, maka disarankan untuk menggunakan jenis font yang dilihat dari segi aspek kegunaan dibandingkan estetika. Sehingga jenis *font* dengan *family sans serif* merupakan jenis tipografi terbaik untuk digunakan seperti Roboto, Helvetica, Arial,

Futura, Avant Garde, Verdana. Selanjutnya pada bagian isi *body text* disarankan menggunakan label informasi agar dapat terlihat jelas dan lebih mudah untuk dipahami. Penggunaan angka dan buletin untuk informasi yang memiliki muatan yang banyak sangat disarankan sebab pemberian informasi yang mudah untuk di pandang secara keseluruhan akan memudahkan lansia dalam memahami informasi. Terakhir adalah penting untuk selalu menggunakan hierarki yang jelas pada ukuran dan ketebalan *fonts* agar informasi yang penting tidak terlewatkan oleh para usia lanjut.

5.4.1.3. **Layout**

Dalam merancang buku, perlu memperhatikan penggunaan jenis layout agar dapat dengan mudah dibaca oleh usia lanjut. Ketika ingin membagi halaman pada buku, penting untuk dapat memberikan halaman berupa *white space* atau *background* polos. Hal ini bertujuan agar dapat memberikan informasi secara maksimal serta membangun kesan rapih dan tidak mengumpul. Hindari penempatan teks diatas latar bergambar atau halaman bertekstur. Selain itu, prioritaskan selalu dalam memberikan warna kontras untuk diferensiasi bentuk dan keterbacaan daripada mementingkan estetika sebab informasi yang penting harus dapat dibaca dan dikenali langsung oleh lansia. Lalu dikarenakan semakin tua usia seseorang, maka penglihatan periferal mereka akan berkurang, hal ini membuat semakin sedikitnya luas pandangan muncul di periferal lanjut usia. Hal ini yang kemudian menyebabkan para lansia cenderung lebih tertarik untuk melakukan pencarian visual.

Selain itu, penting juga untuk menggunakan warna dalam menekankan informasi apa yang penting, sebagai contoh ikon, simbol, navigasi dan orientasi, area aktivitas, atau teks penting dan meminimalisirkan apa yang tidak penting. Untuk menjaga konsistensi visual dengan menggunakan elemen visual seperti ikon, tipografis dan ilustrasi atau warna yang selaras dan memanfaatkan prinsip pengelompokan menggunakan spasi, batas, warna, dll. Tidak hanya itu, penting untuk selalu mengelompokkan isi informasi yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan pisahkan informasi penting dengan informasi penting lainnya agar tidak menimbulkan kejenuhan dalam membaca informasi.

2.5.4.2 Cognition

Perkembangan teknologi tentu akan terus berkembang di tahun-tahun mendatang dan tidak tinggal diam. Tidak ada indikasi akan adanya kemajuan teknologi dapat berhenti atau melambat di 20 tahun ke depan. Namun dari perubahan besar inilah, tentunya setiap generasi yang berubah menjadi generasi tua akan tetap menghadapi kesenjangan pada pengetahuan yang terus perlu untuk dipelajari. Sehingga, dengan menciptakan media informasi dan komunikasi yang dapat menjawab kesenjangan antara generasi muda dengan generasi yang lebih tua perlu adanya pendekatan desain yang mampu menyediakan sebuah pedoman dalam membantu orang dewasa tua dengan menciptakan kenyamanan, terlepas dari kesenjangan yang dihadapi. Maka pada bagian kognisi, agar dapat mencapai pemahaman pada lansia, perlu memperhatikan tiga pemahaman bagian utama, yaitu:

5.4.2.1. Attention

Pada bagian *attention* pembuatan buku, agar dapat menarik perhatian mereka maka diperlukan sebuah penggunaan bahasa yang lugas namun bersifat informatif. Hal ini dapat diterapkan dengan menggunakan label atau pengaturan

ketebalan *font* agar mampu membawa sudut pandang mereka kepada suatu titik informasi tertentu.

5.4.2.2. Learning

Sifat penyampaian pada perancangan buku harus singkat namun tetap informatif. Jumlah isi teks tidak menjadi hal yang diutamakan melainkan menjaga konsistensi kalimat yang tetap sederhana namun dapat mewakili sebagian besar informasi. Selain itu untuk membantu para lansia dalam belajar, perlu mempertimbangan adanya penggunaan poin-poin. Hal ini bertujuan agar informasi dapat disampaikan secara langsung atau *straight to the point*. Selain itu, agar tidak jenuh diperlukan juga menggunakan bahasa yang positif, serta penyusunan kalimat berupa kalimat langsung atau aktif. Memberikan informasi apa adanya sesuai dengan kondisi nyata, secara langsung dapat dipahami oleh lansia merupakan kunci utama dalam perancangan buku.

5.4.2.3. Memory

Pada proses pembuatan buku panduan untuk lansia, konsistensi dan pengulangan merupakan hal yang baik untuk di gunakan. Konsistensi meliputi layout dan isi teks informasi. Penting untuk selalu memprioritaskan informasi penting dan menggunakan tabel sesuai dengan isi konten informasi. Selain itu pemberian akses yang mudah sangat diharapkan dalam membantu mengingat mereka

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A