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

TELAAH LITERATUR

A. Konformitas

1. Konformitas dalam Lingkup Psikologi

"Social influence occurs whenever our behavior, feelings, or attitudes are altered by what others say or do". (Baron dan Byrne, 1979:253)

Menurut Charles A. Kiesler dan Sara B. Kiesler (1969), konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan menuju (norma) kelompok sebagai akibat tekanan kelompok – yang nyata atau yang dibayangkan. Sementara menurut Robert A. Baron dan Donn R. Byrne (1979), konformitas adalah suatu situasi di mana seseorang berusaha menyesuaikan dirinya dengan keadaan di dalam kelompok sosialnya karena individu yang bersangkutan merasa ada tuntutan, tekanan atau desakan untuk menyesuaikan diri. Jika kedua pengertian tersebut kita gabungkan, dapat diambil kesimpulan bahwa konformitas adalah proses berubahnya perilaku, keyakinan, atau perasaan individu menjadi perilaku, keyakinan, atau perasaan kelompok.

Penelitian pertama tentang konformitas dilakukan oleh H.T. Moore pada tahun 1921. Di dalam penelitian tersebut Moore meminta sejumlah mahasiswa untuk melakukan beberapa hal, seperti membaca beberapa pasang kalimat di dalam bahasa Inggris dan menentukan mana kalimat yang bisa

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

dianggap paling benar, serta memberikan penilaian terhadap perilaku yang bisa dianggap paling tidak etis (misalnya antara 'pengkhianatan kepada sahabat' dan 'memperkaya sendiri dengan cara yang haram'). Dua bulan kemudian, kelompok mahasiswa tersebut diminta untuk menilai kembali hal-hal yang sama, namun sebelum itu Moore menginformasikan kepada mereka hasil penelitian yang terdahulu: termasuk juga memberi tahu apa pendapat mayoritas anggota kelompok yang bersangkutan. Seperti dapat diduga, banyak dari mahasiswa tersebut yang kemudian mengubah pendapatnya ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka jawab dua bulan sebelumnya.

Setelah penelitian Miller tersebut, penelitian lain yang juga kemudian menjadi sangat terkenal adalah penelitian yang berkenaan dengan gejala autokinetik (*autokinetic phenomenon*) yang dilakukan oleh Muzafer Sherif pada tahun 1937. Di dalam penelitian tersebut, subyek penelitian ditempatkan di dalam sebuah ruang gelap di mana mereka bisa melihat sebuah titik cahaya. Mereka tidak tahu secara pasti di mana cahaya itu berada, dan mereka akan merasa melihat cahaya tersebut bergerak, kadang-kadang seperti gerakan makhluk halus, meskipun sesungguhnya cahaya tersebut tidak bergerak sama sekali. Ilusi tentang adanya gerakan inilah yang disebut gerakan autokinetik. Sherif mencatat jarak gerakan yang dilaporkan oleh setiap subyek eksperimen, dan setelah itu mereka secara bersamaan ditempatkan di dalam satu ruangan untuk melaporkan apa yang mereka lihat. Kelompok tersebut ternyata secara tidak disengaja menunjuk kisaran jarak

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

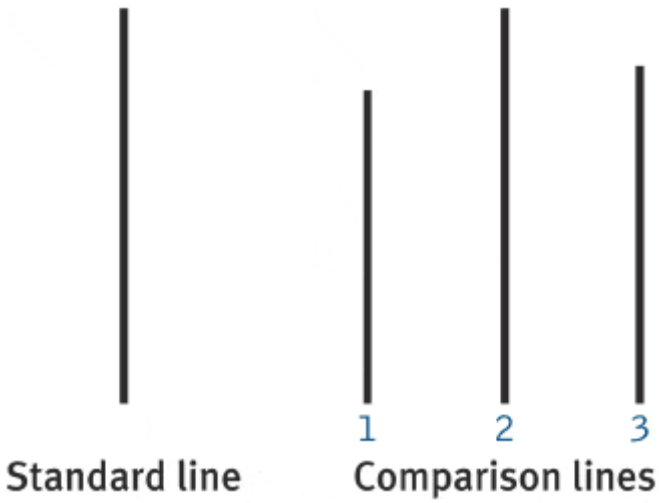
tertentu, dan ketika masing-masing anggota diminta menyebutkan jarak tersebut, mereka cenderung mendekati atau mengikuti penilaian rata-rata kelompok.

Apakah sudah cukup kuat bukti bahwa kelompok memang dapat mempengaruhi penilaian atau pendapat kelompok tentang stimulus tertentu (misalnya, pesan komunikasi)? Mungkinkah kita dapat menekan individu untuk menerima suatu gagasan – betapa pun salahnya – dengan "sugesti" mayoritas? Di samping ada rasa takut pada kekuatan kelompok dalam "mencuci otak" anggotanya, para psikolog melihat adanya kelemahan pada generalisasi penelitian di atas. Mereka menemukan kenyataan bahwa semua penelitian menggunakan situasi yang ambigu dan tidak jelas.

Pada penelitian Moore, subyek sudah lupa pada penilaian terdahulu, dan kalimat-kalimat yang dinilai memang dapat mengundang berbagai penafsiran. Pada penelitian Sherif, ilusi cahaya itu memang benar-benar ilusi karena ketidakjelasan stimulus. Jadi, dapat disimpulkan, kelompok hanya berpengaruh pada stimulus yang tidak jelas atau ketika responden dipenuhi ketidakpastian. Bila kita bingung memilih pakaian di toko busana, kita mudah sekali dipengaruhi untuk memilih salah satu di antara pakaian yang ada jika kita mendengar banyak orang memuji pakaian itu. Tetapi, bila kita yakin bahwa Berlin terletak di Jerman, sedangkan kelompok kita mengatakan Berlin di Austria, mungkinkah kita terpengaruh oleh pendapat kelompok kita?

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Menurut Solomon E. Asch (1959), hal tersebut mungkin saja terjadi. Ia mengumpulkan tujuh sampai sembilan mahasiswa di ruangan kelas untuk ikut serta dalam apa yang disebutnya sebagai studi diskriminasi visual. Mereka harus memilih garis yang panjangnya sama dengan garis standar, seperti pada gambar. Semuanya ada dua belas pasang garis.



Gambar 2.1. Garis Percobaan

Jawaban yang benar terlihat jelas. Pada dua percobaan yang pertama semua anggota kelompok memberikan penilaian yang sama. Pada percobaan ketiga, semua anggota kelompok (yang merupakan konfederat) memberikan penilaian yang (sengaja) salah, kecuali satu orang di antara mereka (yang menjadi subyek eksperimen). Keadaan ini terjadi berulang kali, dan secara berulang kali pula satu orang tidak setuju (karena jawaban yang benar sudah sangat jelas). Tetapi, pada beberapa percobaan, yang satu orang itu setuju juga dengan penilaian kelompok. Ketika subyek yang berbeda itu (*naive*

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

subject) berbeda dengan kelompok, terlihat gelisah, bingung, dan ragu pada penilaiannya sendiri.

Morton Deutsch dan Harold B. Gerard (1955) menyebutkan gejala pada penelitian Asch itu sebagai pengaruh sosial normatif: kita sepakat karena kita merasa risih jika kita berbeda pendapat, dan kita tidak ingin 'melanggar' ekspetasi orang lain terhadap kita. Pada penelitian Sherif dan Moore, yang terjadi adalah pengaruh sosial informasional. Kita mengikuti kelompok karena menganggap kelompok adalah petunjuk untuk memilih alternatif yang tidak jelas. Pengaruh sosial normatif sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari: para pria yang menyesuaikan pendapatnya dengan calon mertuanya, pelamar kerja yang mengangguk-angguk di depan calon majikan, dan mahasiswa yang mengiakan pendapat dosennya adalah contoh-contoh pengaruh sosial normatif.

Contoh lainnya, misalkan kita seorang diri dan bergabung dalam kelompok belajar matematika di mana pada kelompok tersebut orang- orang selalu memakai kemeja dan sepatu. Maka kita yang sebelumnya memakai kaos dan sendal menjadi merasa tidak enak dan pertemuan berikutnya memakai pakaian yang sama dengan kelompok anda walaupun bahkan kelompok tidak begitu peduli dengan pakaian anda. Hal ini begitu besar terlihat di bangsa kita maupun di bangsa-bangsa lain.

Dinamika konformitas, Seseorang melakukan konformitas karena seseorang sering merasa dirinya tidak selalu benar sehingga dia perlu *feedback* dari orang lain sehingga dia masuk ke dalam kelompok. Misalkan

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

kita berpola hidup “A”, kita tidak akan merasa pola hidup anda sempurna apabila tidak menanyakan saran dan masukan dari orang lain. Hal inilah yang membuat kita ingin sama dengan orang lain dengan kelompok yang ada di sekitar kita atau seseorang dari kelompok yang memberi saran dan masukan kepada anda.

Betulkah kita dapat mempengaruhi orang bersepakat dengan memanipulasi tekanan kelompok? Betul, dengan mempertimbangkan beberapa persyaratan.

Konformitas tidak sesederhana yang diduga orang. Konformitas adalah produk interaksi antara faktor-faktor situasional dan faktor-faktor personal. Faktor-faktor situasional yang menentukan konformitas adalah:

1) Kejelasan situasi
2) Konteks situasi
3) Cara menyampaikan penilaian
4) Karakteristik sumber pengaruh
5) Ukuran kelompok
6) Tingkat kesepakatan kelompok.

Seperti tampak pada penelitian Sherif, makin tidak jelas dan makin tak berstruktur situasi yang kita hadapi, makin besar kecenderungan kita untuk mengikuti kelompok. Bila khalayak berbuat bingung dan kita kacaukan kerangka rujukannya, maka kita akan mudah mempengaruhi mereka dengan pengaruh kelompok. Dalam hubungan inilah, pada tahun 1954, Leon

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Festinger (1956) menjelaskan gejala konformitas dengan teori perbandingan sosial (*social comparison theory*). Dalam diri kita, kata Festinger, ada dorongan untuk menilai pendapat dan kemampuan kita. Kita tidak ingin kelihatan salah di hadapan orang banyak.

> Untuk menghindari bencana sosial, kita selalu mencari bukti yang relevan. Jadi Festinger menegaskan pengaruh sosial informasional. Untuk beberapa hal, bukti mudah kita peroleh di dunia fisik. Jika Anda tidak yakin apakah hari ini hari kamis, Anda dapat mengeceknya pada koran pagi. Jika Anda ragu apakah Anda dapat melakukan lima belas kali *push-up*, Anda dapat mencobanya di lantai. Tetapi untuk kebanyakan pendapat, persepsi, dan kemampuan kita, tidak ada cara yang obyektif dan nonsosial untuk menilai diri kita. Yang bisa kita lakukan ialah melihat kepada orang lain. Jika Anda tidak yakin kemampuan Anda bernyanyi, Anda minta orang lain mendengarkan Anda dan memberikan umpan balik. Karena kita sangat bergantung pada respons orang lain, kenyataan sosial menjadi sama pentingnya dengan kenyataan fisikal. Bila orang dihadapkan pada norma yang terus berubah dalam masyrakat yang kompleks, mereka menengok kepada orang di sekitarnya untuk menentukan bagaiamana mereka memberikan respons. (Baron dan Byrne, 1979:265)

Konteks situasi juga mempengaruhi konformitas. Ada situasi yang menghargai konformitas, di samping situasi yang mendorong kemandirian. Kecenderungan untuk konformitas akan terjadi lebih besar pada situasi pertama ketimbang setiasi kedua. Teori *behaviorism* tentang ganjaran dan hukuman menjelaskan gejala ini. Jika kita tahu orang akan lebih menyukai kita bila kita sepakat dengan pendapat dan keyakinan mereka, kita akan cenderung melakukan konformitas pada kelompok mereka pada waktu yang akan datang.

Cara individu menyatakan penilaian dan perilakunya juga berkaitan dengan konformitas. Umumnya, bila individu harus menyatakan responsnya

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

secara terbuka, ia cenderung melakukan konformitas daripada kalau ia dapat mengungkapkannya secara rahasia.

Beberapa penelitian di Amerika, membuktikan gejala ini. Orang Amerika – katanya – lebih terbuka daripada orang Indonesia. Tetapi mereka juga lebih berani berbeda pendapat ketika pendapat mereka dirahasiakan daripada ketika pendapat mereka diketahui kelompoknya.

Karena itu, jangan terlalu percaya pada pernyataan kebulatan tekad yang dinyatakan secara terbuka. Para psikolog kemudian membedakan antara kesepakatan publik (*public compliance*) dan kesepakatan privat (*private acceptance*). Keduanya jarang sama.

Beberapa penelitian lainnya membuktikan bahwa pengaruh norma kelompok pada konformitas anggota-anggotanya bergantung pada ukuran mayoritas anggota kelompok yang menyatakan penilaian. Sampai tingkat tertentu, makin besar ukurannya, makin tinggi tingkat konformitas.

Ada ukuran tertentu yang memadai untuk mempengaruhi konformitas. Lebih dari itu, orang tidak terpengaruh lagi. Lagi pula, siapa yang menyatakan penilaian juga harus dipertimbangkan. Kita sendirian mempertahankan keyakinan kita dalam sebuah rapat. Kemudian ada anggota yang lain menyatakan dukungan pada pendapat kita. Sayangnya, anggota itu dikenal sebagai anggota yang terbodoh dalam kelompok kita. Apakah kita akan terdorong untuk tetap mempertahankan pendapat kita atau sebaliknya?

Vernon L. Allen dan John M. Levine mencoba menjawab pertanyaan ini dengan eksperimen yang menarik. Subyek eksperimen harus menjawab tes

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

visual. Konfederat menyatakan penilaian yang berbeda. Pada kelompok yang pertama, ia didukung oleh seseorang yang validitasnya bisa dianggap rendah (yakni, berkacamata tebal yang menunjukkan kemampuan melihat yang rendah); pada kelompok kedua, ia didukung orang-orang yang validitasnya bisa dianggap tinggi (yakni, tidak berkacamata dan tampak sanggup melihat dengan jelas); dan pada kelompok ketiga, anggota-anggota kelompok semua tidak sepakat dalam memberikan jawaban yang salah. Hasilnya, konformitas makin berkurang secara berurutan. Jadi, betapa pun tingkat validitas tersebut, dukungan itu membantu orang untuk melawan konformitas.

Namun, apakah kita termasuk orang yang senang melawan konformitas? Di samping faktor-faktor situasional, beberapa faktor personal erat kaitannya dengan konformitas. Faktor-foktor itu adalah:

1) Usia
2) Jenis kelamin
3) Stabilitas emosional
4) Otoritarianisme
5) Kecerdasan
6) Motivasi
7) Harga diri

Pada umumnya, makin tinggi usia anak, makin mandiri ia, makin tidak bergantung pada orang tua, dan makin kurang kecenderungannya untuk konformitas. Wanita lebih cenderung melakukan konformitas daripada pria.

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Orang yang emosinya kurang stabil lebih mudah mengikuti kelompok daripada orang yang emosinya stabil.

Salah satu contoh yang dapat diambil adalah, tidak semua remaja yang mengikuti tawuran mengerti betul permasalahan yang terjadi di lapangan. Namun bisa karena ikut-ikutan terkonformitas dengan kelompoknya. Kepribadian otoriter berkorelasi secara positif dengan konformitas. Walaupun hasil-hasil penelitian tidak konsisten, kecerdasan berkorelasi negatif dengan konformitas. Artinya, makin tinggi kecerdasan seseorang, makin berkurang kecenderungannya untuk terjebak dalam konformitas. Kebutuhan seseorang untuk berafiliasi dapat mendorong timbulnya konformitas. Sementara kebutuhan untuk berprestasi (*need for achievement*), kebutuhan untuk mengaktualisasi diri, dan konsep diri yang positif menghambat terjadinya konformitas. Makin tinggi hasrat berprestasi seseorang, makin tinggi kepercayaan dirinya, makin sukar ia dipengaruhi oleh tekanan kelompok.

Tetapi semua pernyataan yang disebutkan tadi harus dilihat dalam hubungannya dengan faktor-faktor situasional. Orang yang kepercayaan dirinya tinggi pun akan terpengaruh oleh kelompok dalam situasi yang ambigu.

Konformitas tidak selalu jelek, juga tidak selalu baik. Untuk nilai-nilai sosial yang dipegang teguh oleh sistem sosial, konformitas diperlukan. Untuk kebersihan moral, kita memerlukan konformitas. Tetapi untuk perkembangan

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

pemikiran, untuk menghasilkan hal-hal yang baru dan kreatif, konformitas merugikan (Hollander, 1975).

"Kebebasan dan keragaman boleh jadi meresahkan sewaktu-waktu, tetapi itulah harga yang harus kita bayar untuk menghindari kebekuan", tulis Baron dan Byrne (1979:268). Alternatifnya bukan non-konformitas (selalu tidak setuju), melainkan kemandirian. Mandiri tidak berarti menentang kelompok, melainkan menerima perbedaan pendapat. Inilah *free to be different!*

2. Konformitas dalam Lingkup Sosiologi

Di dalam buku *Pengantar Sosiologi* yang ditulis oleh Kamanto Sunarto (1993), dikatakan bahwa konformitas adalah bentuk interaksi sosial dimana seseorang berperilaku sesuai dengan harapan kelompoknya.

Laki-laki cenderung berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan dari laki-laki dan perempuan berperilaku seperti harapan orang dari perempuan. Berperilaku sebagai laki-laki atau perempuan lebih disebabkan karena identitas diri sebagai laki-laki atau perempuan yang diberikan kepada kita melalui sosialisasi.

Bayi laki-laki dan bayi perempuan diperlakukan berbeda, diberikan pakaian berbeda, diberi mainan berbeda (Henslin, 2009).

Dari eksperimen yang sudah dilakukan oleh Sherif di Columbia University, ia menyimpulkan bahwa dalam situasi kelompok orang cenderung membentuk suatu norma sosial.

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Dari hal itu pula disimpulkan bahwa menurut Sherif, konformitas berarti keselarasan, kesesuaian perilaku individu-individu anggota masyarakat dengan harapan-harapan masyarakatnya, sejalan dengan kecenderungan manusia dalam kehidupan berkelompok membentuk norma sosial. Contohnya pola memberi sumbangan, pelanggaran lalu lintas, dan lain sebagainya.

Dari uraian mengenai berbagai pengertian "konformitas" di atas, dapat disimpulkan bahwa konformitas adalah suatu bentuk sikap penyesuaian diri seseorang dalam masyarakat/kelompok karena dia terdorong untuk mengikuti kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang sudah ada.

Dalam masyarakat yang homogen dan tradisional, konformitas warga masyarakat adalah kuat. Misalnya di desa-desa yang terpencil di mana tradisi dipelihara dan dipertahankan dengan kuat, maka warga masyarakat desa tersebut tidak mempunyai pilihan lain kecuali mengadakan konformitas terhadap kaidah-kaidah serta nilai-nilai yang berlaku. Di dalam masyarakat desa yang terpencil, apabila seseorang mendirikan rumah maka dia akan meniru bentuk-bentuk rumah yang telah ada dan telah terinstitusikan bentuknya, sedangkan yang mendirikan rumah dengan bentuk yang berbeda dengan pola tersebut akan dicela oleh para anggota masyarakat yang lain.

Konformitas di kota-kota sangat kecil karena kaidah-kaidah di dalam kota mengalami perkembangan dan perubahan sehingga proses institusionalisasi sukar terjadi apabila dibandingkan dengan masyarakat yang ada di desa. Bahkan konformitas di kota besar sering kali dianggap sebagai

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

hambatan terhadap kemajuan dan perkembangan. Konformitas biasanya menghasilkan ketaatan dan kepatuhan.

Institusionalisasi adalah suatu proses yang dilewati oleh sesuatu norma kemasyarakatan yang baru untuk menjadi bagian dari salah satu lembaga kemasyarakatan.

Konformitas terbentuk secara ketat di bawah tekanan (*pressure*) untuk memenuhi permintaan masyarakat /satu orang kepada orang lain.

Norma-norma timbul dalam masyarakat karena diperlukan sebagai pengatur dalam hubungan antara seseorang dengan orang lain atau antara seseorang dengan masyarakatnya. Diadakannya norma-norma serta peraturan lain bermaksud untuk menciptakan konformitas dari anggota masyarakat terhadap nilai-nilai yang berlaku di dalam masyarakat. Dalam masyarakat yang homogen dan tradisionil konformitas dari anggota masyarakat adalah sangat kuat. Misalnya di desa terpencil dimana tradisi dipelihara dan dipertahankan dengan kuat, anggota masyarakat desa tersebut tidak mempunyai pilihan lain daripada mengadakan konformitas terhadap norma serta nilai yang berlaku. Di dalam masyarakat desa yang terpencil misalnya apabila seseorang mendirikan rumah, maka dia akan meniru bentuk-bentuk rumah yang telah ada. Yang mendirikan rumah dengan bentuk berbeda akan dicela oleh anggota masyarakat lainnya.

Norma yang berlaku secara turun-temurun sama saja dari generasi ke generasi berikutnya tanpa banyak mengalami perubahan. Ukuran yang dipakai adalah ukuran yang telah dipakai oleh nenek moyangnya dulu.

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Norma-norma dalam kota juga selalu mengalami perkembangan dan perubahan. Maka konformitas di daerah-daerah kota juga sangat keji. Adapun hal-hal yang mempengaruhi adanya konformitas dalam masyarakat adalah (Sears, David O., Jonathan L. Freedman, and L. Anne Peplau, 2003):

1) **Kurangnya informasi**

   Orang lain merupakan sumber informasi yang penting. Seringkali mereka mengetahui sesuatu yang tidak kita ketahui; dengan melakukan apa yang mereka lakukan, kita akan memeperoleh manfaat dari pengetahuan mereka.

2) **Kepercayaan terhadap kelompok**

   Dalam situasi konformitas, individu mempunyai suatu pandangan dan kemudian menyadari bahwa kelompoknya menganut pandangan yang bertentangan. Individu ingin memberikan informasi yang tepat. Oleh karena itu, semakin besar kepercayaan individu terhadap kelompok sebagai sumber informasi yang benar, semakin besar pula kemungkinan untuk menyesuaikan diri terhadap kelompok.

3) **Kepercayaan diri yang lemah**

   Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi rasa percaya diri dan tingkat konformitas adalah tingkat keyakinan orang tersebut pada kemampuannya sendiri untuk menampilkan suatu reaksi. Semakin lemah kepercayaan seseorang akan penilaiannya sendiri, semakin tinggi tingkat konformitasnya. Sebaliknya, jika dia merasa yakin

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

akan kemampuannya sendiri akan penilaian terhadap sesuatu hal, semakin turun tingkat konformitasnya.

4) Rasa takut terhadap celaan sosial

Celaan sosial memberikan efek yang signifikan terhadap sikap individu karena pada dasarnya setiap manusia cenderung mengusahakan pesetujuan dan menghindari celaan kelompok dalam setiap tindakannya. Tetapi, sejumlah faktor akan menentukan bagaimana pengaruh persetujuan dan celaan ini terhadap tingkat konformitas individu.

5) Rasa takut terhadap penyimpangan

Rasa takut dipandang sebagai orang yang menyimpang merupakan faktor dasar hampir dalam semua situasi sosial. Kita tidak mau dilihat sebagai orang yang lain dari yang lain, kita tidak ingin tampak seperti orang lain. Kita ingin agar kelompok tempat kita berada menyukai kita, memperlakukan kita dengan baik dan bersedia menerima kita.

6) Kekompakan kelompok

Konformitas juga dipengaruhi oleh eratnya hubungan antara individu dengan kelompoknya. Kekompakan yang tinggi menimbulkan konformitas yang semakin tinggi.

7) Kesepakatan kelompok

Orang yang dihadapkan pada keputusan kelompok yang sudah bulat akan mendapat tekanan yang kuat untuk menyesuaikan

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

pendapatnya. Namun, bila kelompok tidak bersatu akan tampak adanya penurunan tingkat konformitas.

8) Ukuran kelompok

Konformitas akan meningkat bila ukuran mayoritas yang sependapat juga meningkat, setidak-tidaknya sampai tingkat tertentu. Namun, pengaruh ukuran kelompok terhadap tingkat konformitas tidak terlalu besar, melainkan jumlah pendapat lepas (*independent opinion*) dari kelompok yang berbeda atau dari individu merupakan pengaruh utama.

9) Keterikatan pada penilaian bebas

Orang yang secara terbuka dan bersungguh-sungguh terikat suatu penilaian bebas akan lebih enggan menyesuaikan diri terhadap penilaian kelompok yang berlainan. Atau dengan kata lain keterikatan sebagai kekuatan total yang membuat seseorang mengalami kesulitan untuk melepaskan suatu pendapat.

10) Keterikatan terhadap non-konformitas

Orang yang, karena satu dan lain hal, tidak menyesuaikan diri pada percobaan-percobaan awal cenderung terikat pada perilaku konformitas ini. Orang yang sejak awal menyesuaikan diri akan tetap terikat pada perilaku itu.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

B. Anak Usia 1-3 tahun (*Toddler*)

1. Pengertian *Toddler*

Usia 1-3 tahun (usia *toddler*) adalah usia dimana seorang anak mulai belajar menentukan arah perkembangan dirinya, suatu fase yang mendasari bagaimana derajat kesehatan, perkembangan emosional, derajat pendidikan, kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, serta kemampuan diri seorang anak di masa mendatang. Pembentukan dasar yang kokoh menuntut peran orangtua dalam membesarkan dan memelihara anak-anaknya. Kasih sayang, perhatian, bimbingan, dorongan, dan pengertian yang amat besar tehadap perilaku anak selama fase perkembangan ini adalah hal-hal yang tidak dapat dipungkiri (Papalia, 2001).

Perilaku seorang anak sangat dipengaruhi oleh pembawaan anak sejak lahir dan begitu bervariasinya faktor lingkungan. Pada masa *toddler*, faktor lingkungan yang paling penting adalah bagaimana perilaku orangtua sebagai individu yang keberadaanya paling dekat dengan sang anak, dan sebagai orang pertama yang mengenalkan sistem pendidikan sederhana dan informal kepada seorang anak. Semua orangtua menginginkan anaknya mempunyai perilaku yang baik.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

2. Perkembangan Anak Usia *Toddler*

a. Perkembangan Kognitif dan Fisik

Menurut Nancy Bayley (1993), inilah tahapan-tahapan perkembangan anak usia *toddler* adalah sebagai berikut:

Usia (bulan)	Mental	Motorik
12	Meniru cara bermain	Berjalan sendiri
14-16	Menggunakan 2 kata yang berbeda dengan baik	Naik ke atas dengan bantuan orang lain
20-22	Menamakan 3 objek	Melompat di/ke atas lantai dengan kedua kaki
26-28	Membedakan 4 warna	Meniru gerakan tangan
32-34	Menggunakan kalimat yang sudah berlalu	Naik ke atas tanpa bantuan orang lain
38-42	Menghitung	Turun ke bawah tanpa bantuan orang lain
*Hal-hal yang dapat dilakukan oleh kebanyakan anak pada usia *toddler*		

Tabel 2.1. Perkembangan Anak Usia *Toddler*

b. Perkembangan Psikososial Anak

Pada usia 12-18 bulan, anak mulai mengeksplorasi lingkungan mereka melalui orang-orang yang paling dekat dengannya sebagai pendukung. Setelah mereka dapat menguasai lingkungannya, ia akan menjadi lebih percaya diri dan lebih bersemangat untuk mengekspresikan diri mereka.

Kemudian pada usia 18-36 bulan, anak mulai menyadari akan keberadaan orang-orang yang selalu ada di sekitarnya, khususnya

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

orangtua. Sehingga ketika orang tersebut menghilang/tidak ada, anak akan mulai timbul perasaan cemas/khawatir.

Menurut A. Thomas dan Chess (1984), karakteristik seorang anak usia *toddler* dapat dibagi dalam 3 kategori, yaitu *easy child, difficult child*, dan *slow-to-warm-up child*. Ciri-ciri dari masing-masing kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Easy Child	**Difficult Child**	**Slow-to-Warm-Up Child**
Ceria	Sering menangis dengan kencang dan tertawa dengan kencang	Seimbang antara respon positif dan respon negatif
Memberikan respon yang baik terhadap sesuatu yang baru	Memberikan respon yang buruk terhadap sesuatu yang baru	Respon lambat terhadap sesuatu yang baru
Jadwal makan dan tidur yang teratur	Jadwal makan dan tidur yang tidak teratur	Jadwal makan dan tidur lebih teratur dari *difficult child*, tetapi lebih tidak teratur dari *easy child*
Mudah diberikan makanan baru	Sulit menerima makanan baru	
Tersenyum pada orang asing	Takut terhadap orang asing	
Mudah beradaptasi dengan situasi baru	Perlu waktu lama untuk beradaptasi dengan situasi baru	Menunjukkan respon ragu-ragu terhadap rangsangan baru
Beradaptasi dengan cepat terhadap rutinitas baru dan peraturan dalam permainan baru	Lambat dalam penyesuaian terhadap rutinitas baru	Seiring waktu akan menyukai rangsangan baru setelah diulang terus menerus tanpa adanya unsur paksaan

Tabel 2.2. Kategorisasi Karakter *Toddler* dan Ciri-Cirinya

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Namun, tidak semua anak dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari 3 kategori tersebut. Terkadang ada anak yang ceria tetapi takut dengan orang asing, atau ada anak yang sering menangis namun jadwal makan dan tidurnya teratur.

Terlepas dari karakter awal seorang anak, lingkungan yang tepat akan berpengaruh baik pada pengembangan karakternya. Hal inilah yang disebut oleh *The New York Longitudinal Study* (NYLS) sebagai *goodness of fit*.

Untuk memastikan anak tidak berada dalam lingkungan yang berdampak negatif, penting bagi semua orangtua untuk mengenal anak-anaknya. Jika orangtua paham benar akan karakter dan potensi anak-anaknya, maka akan lebih mudah bagi mereka untuk menyesuaikan perilaku mereka terhadap anak yang bersangkutan (Chess, 1997).

Contohnya, karena *easy child* dapat beradaptasi dengan cepat terhadap rutinitas baru, ia akan lebih mudah untuk diajari untuk membereskan mainannya sendiri setelah selesai bermain. Sedangkan *difficult child* lambat dalam menyesuaikan diri dengan rutinitas baru, ia harus diingatkan berkali-kali untuk dapat membereskan mainannya sendiri setiap selesai bermain.

c. Perkembangan Otonomi

Dampak negatif dari konformitas sangatlah mempengaruhi perkembangan psikis seorang anak. Anak yang tidak ditanamkan rasa

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

percaya diri sejak kecil akan terbiasa bergantung terus pada orang lain dan akan lebih mudah terpengaruh dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, anak-anak yang ditanamkan rasa percaya dirinya sejak kecil akan memiliki pemikiran dan sikap yang lebih mandiri, di mana dalam ilmu psikologi sikap tersebut disebut otonomi.

Otonomi (*autonomy*) berasal dari kata *autonomos*, *auto (self)* dan *nomos (law)* yang berarti seseorang yang memiliki kepemerintahan atas dirinya sendiri. Di dalam buku *Human Development*, seorang ahli psikologi asal Jerman, Erik H. Erikson (1950), mengatakan bahwa periode anatara usia 18 bulan sampai dengan usia 3 tahun merupakan tahap kedua perkembangan kepribadian, otonomi atau pemalu/ragu-ragu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa 3 (tiga) tahun pertama kehidupan seorang anak adalah masa yang paling tepat untuk menanamkan pemikiran mandiri yang akan membentuknya menjadi seseorang yang dapat bersikap otonom.

Dalam ilmu psikologi, sifat otonom adalah sifat dimana seorang anak berani untuk mengekspresikan kehendaknya sendiri dan tidak mudah bergantung pada orang lain. Sifat ini sangat penting untuk dikembangkan sejak kecil agar anak kelak tumbuh menjadi seorang yang mandiri dalam hal pemikiran maupun dalam bersikap sehingga tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

Anak-anak pada usia ini harus ditanamkan pemikiran bahwa mereka adalah pribadi yang memegang kendali kehidupannya sendiri dan

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

mereka memiliki kemampuan untuk itu. Arahkan mereka untuk mencoba ide mereka sendiri, latih kegemaran atau kesukaan mereka, dan ajak mereka untuk membuat keputusan mereka sendiri. Beri mereka kebebasan untuk berekspresi.

Kebebasan dalam konteks ini bukanlah kebebasan yang sebebas-bebasnya, tetapi bebas yang masih dapat dipertanggung jawabkan. Karena jika terlalu bebas tidaklah aman dan sehat bagi anak, rasa malu dan ragu-ragu harus ditanamkan juga untuk situasi-situasi tertentu.

Ketika anak-anak itu semakin mengerti apa yang mereka inginkan dan butuhkan, mereka akan menjadi lebih mandiri. Orangtua dan pembimbing anak yang melihat ekspresi kehendak anak mereka sebagai suatu hal yang wajar dan bukannya suatu bentuk kekeraskepalaan, dapat membantu anak tersebut belajar untuk mengontrol diri sendiri, mengasah kemampuan mereka, dan menghindari konflik.

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain mempunyai arti besar untuk mencapai perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial (Piaget, 1980). Pengetahuan orangtua terutama ibu tentang konsep bermain yang sesuai dengan tingkat perkembangan atau usia anak sangat diperlukan. Bermain

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, fisik, dan psikologi secara bersamaan.

Perkembangan kognitif, meliputi anak banyak belajar mengenai pengetahuan, anak menjadi aktif, kreatif, dan kritis. Perkembangan fisik, meliputi kesehatan anak, memberinya kesempatan untuk belajar, melatih anak untuk tanggap dan bersikap siaga. Perkembangan psikologi, meliputi kedekatan emosional antara anak dengan orang tuanya, perasaan aman yang dimiliki anak, sehingga menjadi dasar perkembangan yang sehat.

Perkembangan kognitif, fisik dan psikologi membuat anak mampu bersosialisasi, menyesuaikan diri di manapun ia berada, sanggup memecahkan masalah yang dihadapinya. Ia juga mampu belajar dari berbagai sumber.

Anak adalah individu yang dilihat tumbuh dengan kepolosan pribadi, kesederhanaan pikiran, dan proses belajar mereka dalam menangkap realitas sosial yang tidak dapat dipaksakan. Proses belajar tersebut adalah perilaku yang sering dilakukan anak adalah perilaku imitasi, selain merupakan proses untuk mengerti dan belajar bagaimana berperilaku, juga proses untuk tumbuh dewasa dengan belajar dari perilaku orang lain.

Ketika bermain, anak biasanya melakukan perilaku imitasi dan peniruan tersebut terjadi karena adanya tokoh "idola" yang menarik perhatiannya ketika bermain apakah dalam bentuk fisik maupun segala sesuatu yang melekat pada diri tokoh tersebut. Bahwa seorang anak bukanlah miniatur dari

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

orang dewasa karena seorang anak memiliki kemampuan untuk tumbuh dan berkembang secara alami.

Akan tetapi banyak orangtua yang menganggap masa bermain pada anak tidaklah mendapat perhatian secara khusus sehingga banyak sekali orang tua yang membiarkan anak tanpa memberikan pendidikan terhadap permainan yang dimiliki anak.

Selain itu, banyak ditemukan anak pada masa tumbuh kembang mengalami perlambatan yang dapat disebabkan kurangnya pemenuhan kebutuhan pada diri anak termasuk di dalamnya adalah kebutuhan bermain, yang seharusnya masa tersebut merupakan masa bermain yang diharapkan menumbuhkan kematangan dalam pertumbuhan dan perkembangan karena masa tersebut tidak digunakan sebaik mungkin maka tentu akhirnya mengganggu tumbuh kembang anak.

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa memperrtimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan tekanan dari luar atau kewajiban.

2. Fungsi Bermain

Jean Piaget (1980) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang berulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Adapun pengaruh permainan bagi perkembangan anak adalah:

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

1) **Perkembangan fisik**

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2) **Dorongan berkomunikasi**

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3) **Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam**

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4) **Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan**

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat terpenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan nyata memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

5) Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

6) Rangsangan bagi kreatifitas

Rangsangan melalui ekperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepusaan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

7) Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8) Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9) Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

10) **Belajar bermain sesuai peran jenis kelamin**

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11) **Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan**

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Dan mainan yang cocok untuk anak-anak usia *toddler* ini adalah seperti mengutak-atik benda-benda kecil, mainan-mainan seperti balok-balokan, mobil, truk, dan kereta api (dengan relnya); boneka bayi dan perabotan pembersih rumah; makanan atau bahan makanan mainan untuk dapur-dapuran: *jigsaw puzzle* (hingga 30 keping); buku sederhana; buku mewarnai dan krayon.

Melalui permainan kita dapat menanamkan kemandirian dalam benak anak-anak sehingga mereka akan tumbuh menjadi anak yang mandiri, percaya diri dan tidak cenderung untuk terjebak dalam konformitas dengan lingkungannya.

Menurut Ibu Dra. Puji Lestari Prianto, M.Psi (2011), dosen Psikologi Pendidikan dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia menyebutkan bahwa membentuk kemandirian juga berarti menempa anak supaya lebih tangguh menghadapi segala tantangan.

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari pembentukan kemandirian pada anak. Antara lain anak menjadi siap, tidak bergantung pada orang lain, percaya diri, tidak cepat putus asa, serta menjadi sosok pribadi yang terbiasa untuk memecahkan masalah.

Cara tepat orangtua membentuk kemandirian adalah dengan tidak selalu membantu anak, tidak selalu menganggap anak masih kecil. "Orangtua perlu menyadari kapan anak perlu dibantu dan kapan anak bisa dilepas untuk menyelesaikan masalahnya sendiri," kata Ibu Puji. Dengan demikian orangtua dapat membentuk anak menjadi tangguh. Selain itu orangtua juga perlu menanamkan motivasi dari dalam diri anak sendiri, sehingga anak tidak selalu harus disuruh dan ditentukan oleh lingkungannya, dalam melakukan segala sesuatu.

D. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Di dalam bukunya yang berjudul *Communication Theories*, Sandra Metts (2004) mendefinisikan komunikasi sebagai proses penyampaian suatu pesan yang memiliki makna tertentu, baik secara disengaja maupun secara tidak disengaja. Dengan berkomunikasi, kita dapat menyampaikan pesan kita pada siapa pun yang kita tuju.

Sejalan dengan definisi di atas, desain komunikasi visual hadir untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada khalayak yang ditujunya melalui tampilan serangkaian elemen rupa/visual. Tampilan ini seyogyanya dibuat sedemikian rupa sehingga khalayak yang dituju tertarik untuk memperhatikannya

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

dengan seksama: jika sebuah desain tidak mampu menarik perhatian, akan sulit bagi pesan yang terkandung di dalamnya untuk dapat terkomunikasikan. Namun, hal ini tidak berarti bahwa sebuah desain hanya perlu mengandalkan tampilan visual yang menarik; informasi atau pesan yang dibawanya juga harus disampaikan dengan cara yang tepat, efektif, dan mudah dimengerti, agar tidak terjadi penyimpangan makna atau kesalahan informasi (Berryman, 1990).

Untuk dapat menghasilkan tampilan visual yang menarik sekaligus bermakna, kita tidak dapat menggunakan sembarang cara. Pengetahuan akan elemen-elemen serta prinsip-prinsip desain yang baik akan sangat membantu kita di dalam proses perancangan sebuah desain, dan hal-hal tersebutlah yang akan dibahas di dalam bagian berikut ini.

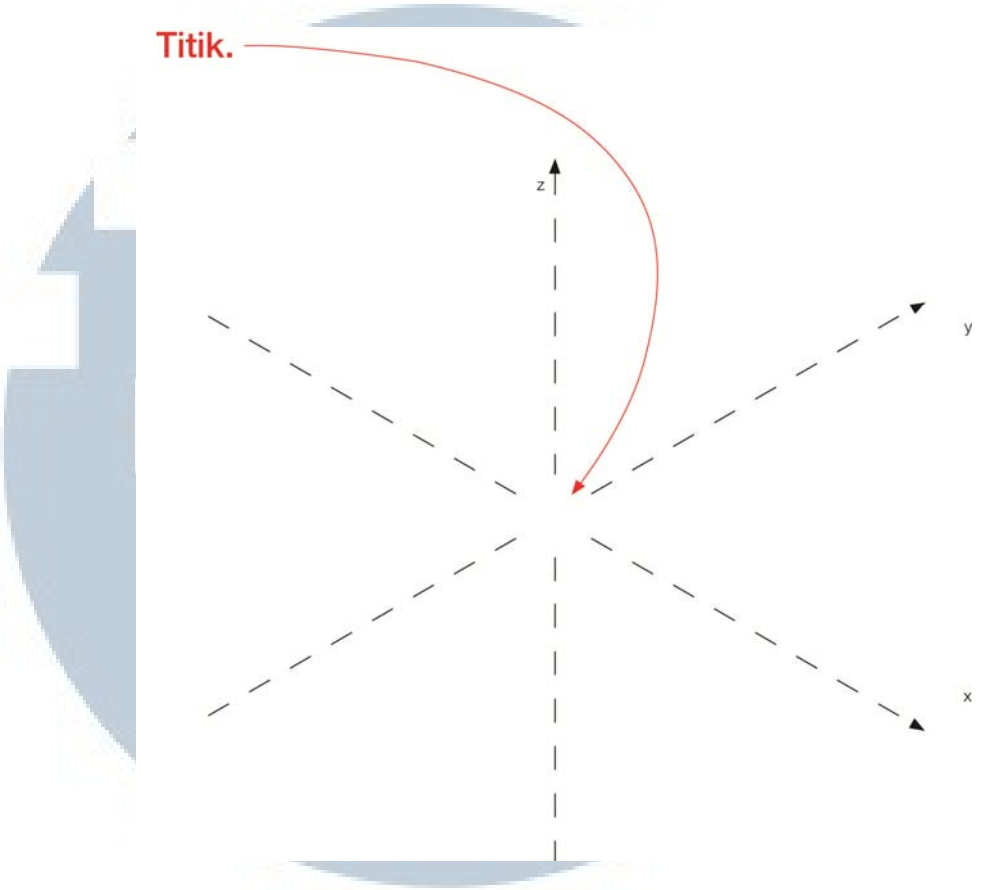
1. Elemen-elemen Visual

Di dalam bukunya yang berjudul *Visual Grammar*, Christian Leborg (2006) menjabarkan definisi elemen-elemen dasar pembentuk sebuah desain sebagai berikut:

1) Titik (*Point*)

Titik tidak dapat dilihat atau dirasakan, namun dapat direpresentasikan oleh sebuah bentuk. Bentuk yang biasanya dipakai untuk memvisualisasikan sebuah titik adalah bentuk yang bulat, meskipun tidak tertutup kemungkinan bagi kita untuk menggunakan bentuk-bentuk lainnya. Posisi sebuah titik dapat dijelaskan dengan menggunakan koordinat.

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012



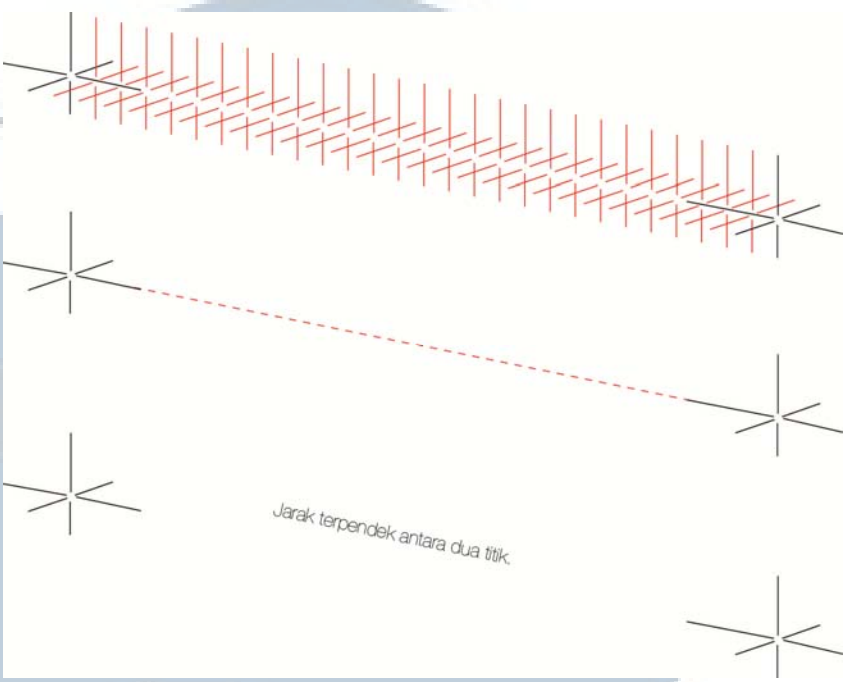
Gambar 4.1. Ilustrasi Titik

2) Garis (*Line*)

Garis adalah sekumpulan titik yang saling sambung-menyambung. Sebuah garis akan memiliki sebuah titik awal dan sebuah titik akhir, dan garis yang lurus merepresentasikan jarak terpendek antara 2 (dua) buah titik.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012



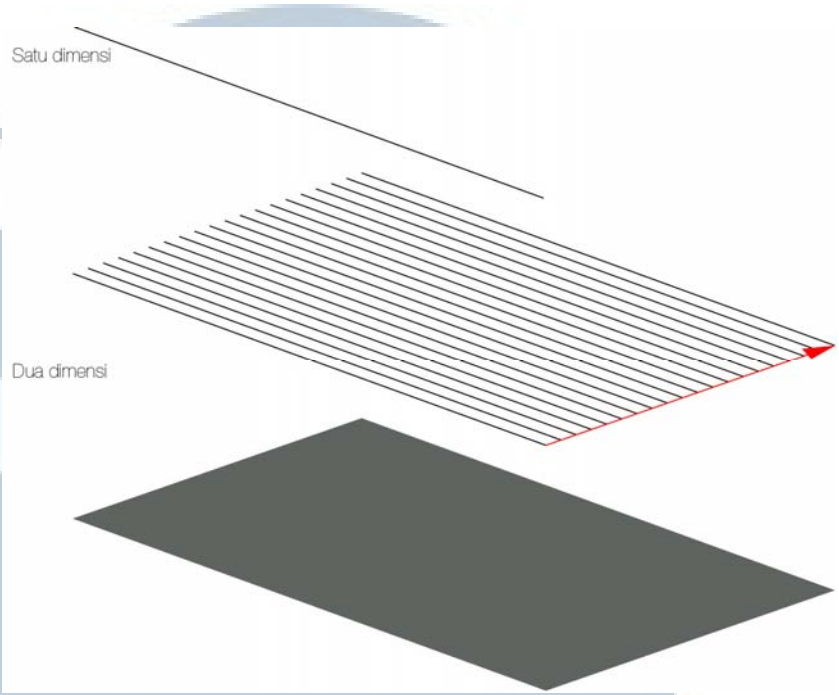
Gambar 4.2. Ilustrasi Garis

3) Bidang (*Plane*)

Bidang adalah kumpulan beberapa buah titik (minimal 3 buah) yang tidak saling bersinggungan. Untuk dapat membentuk sebuah bidang, titik-titik di dalam kumpulan tersebut posisinya tidak boleh semuanya sejajar.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012



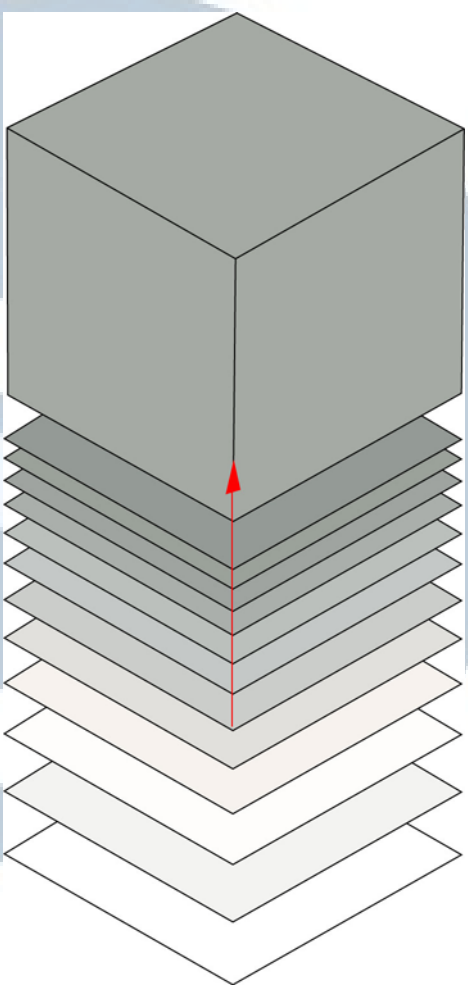
Gambar 4.3. Ilustrasi Bidang

4) Volume *(Volume)*

Volume adalah sebuah ruang kosong yang terdefinisikan oleh kehadiran permukaan bidang, garis, dan titik.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012



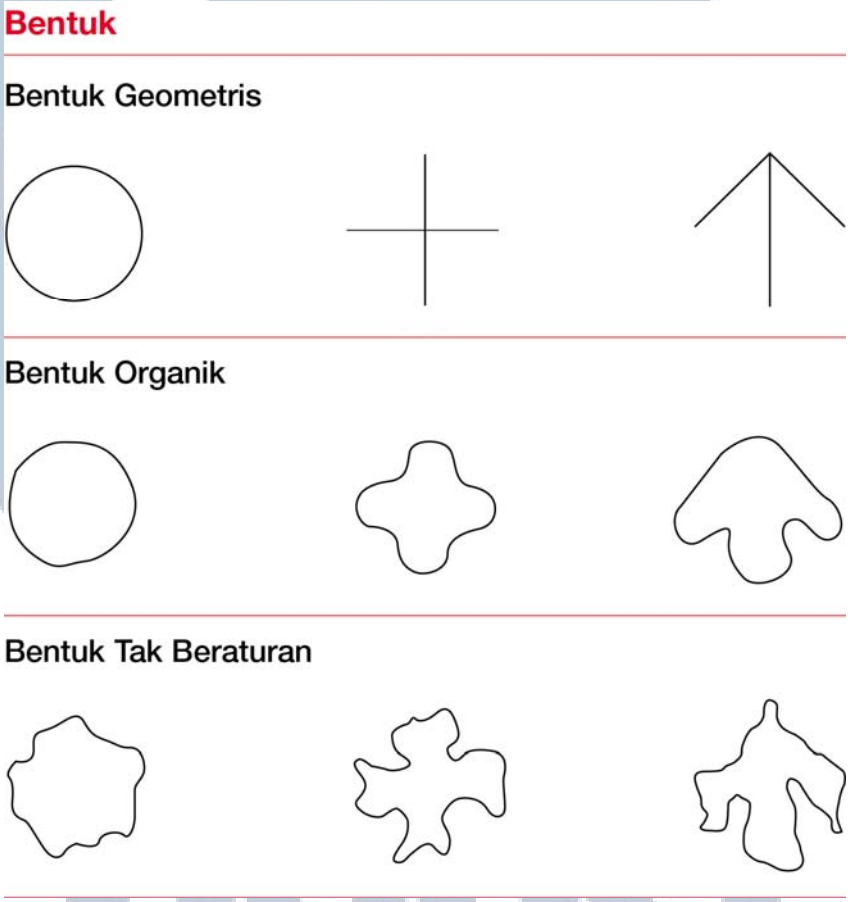
Gambar 4.4. Ilustrasi Volume

5) Bentuk (*Form*)

Bentuk adalah batas-batas tertentu (yang lazim disebut kontur) dari sebuah obyek. Jenis bentuk yang kita kenal ada 3 (tiga), yaitu bentuk geometris, bentuk organik, dan bentuk tak beraturan (random). Bentuk geometris adalah sebuah bentuk yang posisi titik, garis, dan permukaannya dapat dikalkulasi dengan rumus matematika, sementara bentuk organik adalah bentuk yang diilhami oleh bentuk organisme hidup dan bentuk tidak beraturan adalah

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

bentuk yang terjadi dari tindakan tidak sadar atau pengaruh alam yang bersifat insindental.



Gambar 4.5. Ilustrasi Bentuk

2. Elemen-elemen Desain

Elemen-elemen desain adalah komponen-komponen dasar pembentuk komposisi yang berhubungan satu sama lain dan bersifat saling membangun. Di dalam buku yang berjudul *2D: Visual Basic for Designer*, Robin Landa,

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

Rose Gonnella, dan Steven Brower (2007) mengkategorikan titik, garis, dan bentuk sebagai elemen-elemen desain seperti juga hal-hal berikut ini:

1) **Warna (*Color*)**

   Warna adalah spektrum tertentu di dalam cahaya. Sebagai konsekuensi dari hal tersebut, warna tidak akan dapat terdeteksi oleh indra penglihatan kita bila tidak ada cahaya.

2) **Pola *(Pattern)***

   Pola adalah pengulangan bentuk yang sama secara konsisten di dalam sebuah komposisi.

3) **Tekstur (*Texture*)**

   Tesktur adalah tampilan sebuah permukaan, yang umumnya tidak rata dan hanya dapat terdeteksi apabila disentuh atau diraba. Pada sebuah permukaan yang rata, tekstur dapat diartikan sebagai tampilan visual yang berwarna tidak polos, biasanya terdiri dari satu atau gabungan beberapa buah pola.

4) **Huruf (*Type*)**

   Huruf adalah elemen desain yang biasanya hadir di dalam bentuk 2 (dua) dimensi. Setiap karakter atau huruf dibangun berdasarkan prinsip-prinsip desain seperti penekanan, kesatuan, kontras, dan harmoni, sementara bentuk-bentuk yang menjadikannya dapat bersifat geometris, organik, atau kombinasi dari keduanya.

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

3. Prinsip-prinsip Layout

Layout adalah serangkaian elemen desain yang disusun di dalam sebuah bidang berdasarkan pertimbangan-pertimbangan estetik tertentu. Secara lebih sederhana, layout dapat juga didefinisikan sebagai pengaturan bentuk dan ruang (Ambrose, 2005).

Di dalam buku *2D: Visual Basic for Designer* disebutkan bahwa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan di dalam proses mendesain sebuah layout antara lain adalah:

1) Urutan (*Sequence*)

Urutan adalah alur penyusunan elemen-elemen sebuah desain. Pada umumnya, alur tersebut disesuaikan dengan arah orang membaca kalimat di dalam bahasa yang digunakan di dalam desain yang bersangkutan.

2) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah penitik-beratan suatu bentuk/kumpulan *object* tertentu di dalam sebuah desain. Salah satu cara yang lazim dipakai untuk membentuk penekanan adalah penggunaan bentuk, ukuran, atau warna yang kontras.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pembagian bobot visual yang secara sedemikian rupa mampu menghasilkan kesatuan yang menyeluruh. Ada 2 (dua) jenis keseimbangan yang kita kenal, yaitu keseimbangan yang dicapai lewat penyusunan elemen-elemen desain secara

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

simetris (lewat proses pencerminan yang dapat dibuktikan dengan tepat dan matematis), serta keseimbangan yang dicapai lewat penyusunan elemen-elemen desain secara asimetris (sifatnya lebih 'optikal', tidak dapat dibuktikan secara matematis namun secara visual 'terlihat seimbang').

4) Pengulangan (*Repetition*)

Pengulangan adalah penggabungan beberapa elemen/*object* yang sama atau yang memiliki karakter serupa.

5) Proporsi dan Ukuran (*Proportion and Scale*)

Proporsi adalah perbandingan ukuran dan penempatan sebuah elemen dengan elemen lain dalam suatu format. Sedangkan ukuran adalah besar kecilnya sebuah elemen yang berhubungan dengan elemen lain dalam suatu format.

6) Kontras (*Contrast*)

Kontras adalah perbedaan sifat visual/elemen yang membuat sebuah benda terbedakan dari benda lainnya. Kontras dapat dihasilkan dengan memainkan ukuran, warna, konsistensi, lokasi, bentuk, dan hirarki benda-benda yang berada di dalam sebuah komposisi yang sama.

7) Keselarasan (*Harmony*)

Keselarasan adalah penggabungan elemen-elemen desain yang secara visual terlihat indah dan serasi.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012

8) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah penggabungan elemen-elemen desain secara indah dan serasi. Elemen-elemen yang dimasuksud di sini bukan hanya elemen-elemen fisik seperti yang sudah dibahas di bagian sebelumnya, namun juga elemen-elemen non-fisik yang biasanya muncul sebagai pesan atau informasi yang hendak disampaikan lewat desain yang bersangkutan. Kesatuan yang baik umumnya dapat dicapai apabila sebuah desain didasarkan pada konsep pemikiran yang kuat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Analisis dan perancangan..., Marschshellyne A.G., FSD UMN, 2012