



### **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**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Sosialisasi**

Sosialisasi, menurut Levin dan Spates seperti yang dikutip oleh Budiati (2009), merupakan proses dimana suatu nilai atau budaya dibagikan kepada suatu pribadi atau individu (hlm. 71). Terdapat 2 jenis faktor yang dapat mempengaruhi sosialisasi, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, serta kemampuan masing-masing individu. Sementara faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, seperti tingkat sosial, ekonomi, budaya, dan norma (hlm. 77).

Selain itu, Waluya (2009) membagi faktor sosialisasi menjadi sifat dasar yang merupakan warisan dari orang tua, lingkungan prenatal (lingkungan saat seseorang masih berada dalam kandungan), kepribadian masing-masing individu, lingkungan, serta motivasi (hlm. 72).

##### **2.1.1. Jenis Sosialisasi**

Menurut Budiati (2009:74-75), terdapat empat jenis sosialisasi, yaitu sebagai berikut.

###### **1. Sosialisasi primer**

Sosialisasi primer terjadi pada masa kanak-kanak seorang individu, yaitu usia 1 hingga 5 tahun dan terjadi pada lingkungan keluarganya. Pada sosialisasi ini, individu sudah mulai dapat membedakan orang lain dari dirinya sendiri.

Dikatakan juga bahwa karakter dasar individu sudah mulai mengalami pembentukan.

#### 2. Sosialisasi sekunder

Pada sosialisasi sekunder, individu mengalami sosialisasi di lingkungan masyarakatnya. Sosialisasi sekunder terdiri atas resosialisasi dan desosialisasi. Desosialisasi terjadi saat seorang individu mengalami pencabutan identitas yang lama, dan resosialisasi adalah saat individu tersebut menerima identitas baru.

#### 3. Sosialisasi represif

Sosialisasi represif terjadi pada lingkungan yang menerapkan pengawasan dan hukuman apabila terjadi pelanggaran atas aturan yang berlaku.

#### 4. Sosialisasi partisipasi

Sosialisasi partisipasi merupakan sosialisasi dimana terjadi keikutsertaan suatu individu dalam proses sosial. Pujian diberikan bagi mereka yang menaati aturan dan norma, sementara yang masih melakukan penyimpangan akan terus dibimbing dan diarahkan.

### 2.1.2. Tahapan Proses Sosialisasi

Menurut Cooley, seperti yang dikutip oleh Waluya (2009:67), dalam teorinya dalam penemuan konsep diri melalui teori "*Looking Glass Self*", terdapat 3 tahap proses sosialisasi, sebagai berikut.

1. Tahap memahami diri sendiri dari pandangan orang lain
2. Tahap merasakan adanya penilaian dari orang lain atas dirinya
3. Tahap dampak penilaian tersebut pada diri sendiri

Sementara menurut Mead, seperti yang juga dikutip oleh Waluya (2009:67-68), terdapat 4 tahapan dalam proses sosialisasi, sebagai berikut.

1. *Preparatory stage*

Tahap ini merupakan tahap dimana individu mulai menirukan hal-hal di sekitarnya walaupun belum sempurna saat masih anak-anak.

2. *Play stage*

Kemampuan individu dalam menirukan dan memahami apa yang ditirukan sudah berkembang menjadi lebih sempurna pada tahap ini. Individu juga sudah mulai mengenali posisi diri dan orang-orang di sekitarnya, serta menyadari bahwa terdapat banyak orang di dunia sosial manusia.

3. *Game stage*

Tahap ini ditandai oleh usainya proses meniru oleh seorang individu dan dimulainya tahap berlaku sebagai dirinya sendiri secara sadar. Kemampuan yang mengalami peningkatan adalah kemampuan untuk bekerja sama dan mengetahui adanya aturan di lingkungan selain keluarga.

4. *Generalized stage*

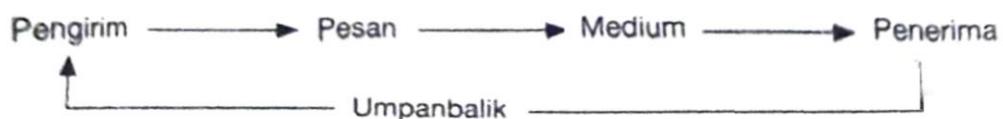
Pada tahap ini, seorang individu sudah dapat dianggap dewasa dan dapat menempatkan dirinya secara lebih luas dalam masyarakat. Terjadi peningkatan kemampuan kerja sama, toleransi, dan kesadaran akan peraturan pada diri individu tersebut.

### 2.1.3. Komunikasi Dalam Sosialisasi

Terdapat 5 bagian dalam proses komunikasi model Shannon-Weaver, seperti yang dikutip oleh Safanayong (2006:12), sebagai berikut.

1. Pengirim (*encoder/sender*)
2. Pesan (*message*)
3. Medium
4. Penerima (*receiver/decoder*)
5. *Feedback*

Proses komunikasi secara urut dimulai oleh pengirim. Pengirim mengirimkan pesan dengan menggunakan medium tertentu kepada penerima. Setelah pesan diterima oleh penerima, penerima kemudian akan memberikan feedback atau umpan balik sebagai respon kepada pengirim.



Model Komunikasi Shannon - Weaver

Gambar 2. 1. Proses Komunikasi Shannon-Weaver

(Sumber: Desain Komunikasi Visual Terpadu, Yongki Safanayong, 2006)

### 2.2. Perancangan Visual Media Sosialisasi

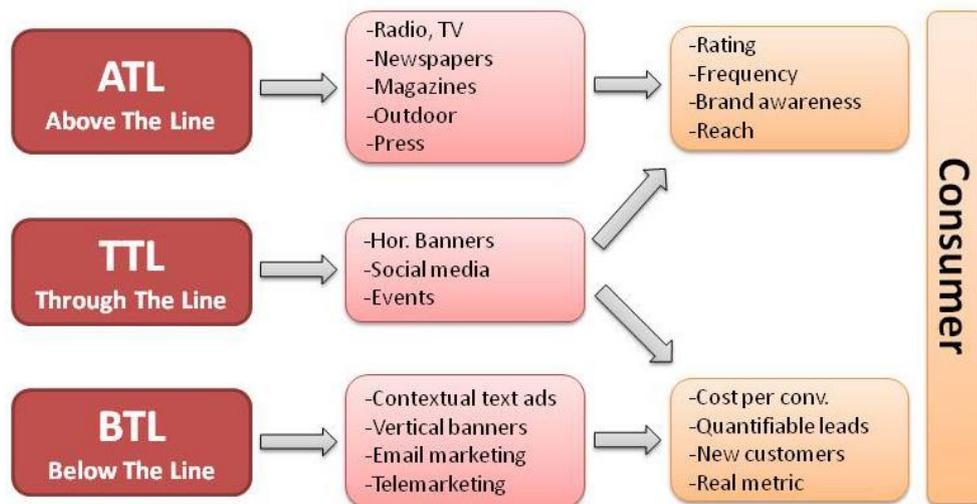
Selain keluarga, teman, dan sekolah, media juga memiliki peran dalam pembentukan nilai-nilai sosial bagi seorang individu. Menurut Waluja (2009),

pesan, berita, maupun informasi yang disampaikan melalui media dapat mempengaruhi masyarakat yang menerimanya. Besar pengaruhnya juga ditentukan dari kualitas informasi dan seberapa sering informasi tersebut diterima (hlm. 70).

Menurut Rustan (2014), terdapat dua jenis media berdasarkan persebarannya, yaitu *Above the Line* (ATL) dan *Below the Line* (BTL). ATL merupakan media dengan persebaran yang luas, seperti TV, *web banner*, dan *search engine*. Sementara, BTL merupakan media yang disebar pada target yang skalanya lebih kecil dan spesifik. Contoh media BTL adalah brosur, *flier*, atau iklan di majalah dan koran (hlm. 89). Menurut Triadi dan Bharata (2010:5), terdapat dua kategori media BTL, yaitu:

1. Literatur penjualan, beberapa contohnya adalah leaflet, brosur, katalog, kartu post, agenda atau catatan kecil
2. Benda-benda pajangan di tempat penjualan, seperti poster, stiker, dan sebagainya

U  
M  
M  
N



Gambar 2. 2. Jenis-jenis media

(Sumber: <http://www.startupfreak.com/what-is-atl-btl-and-ttl-marketing/>)

Safanayong (2006) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis media komunikasi, yaitu sebagai berikut.

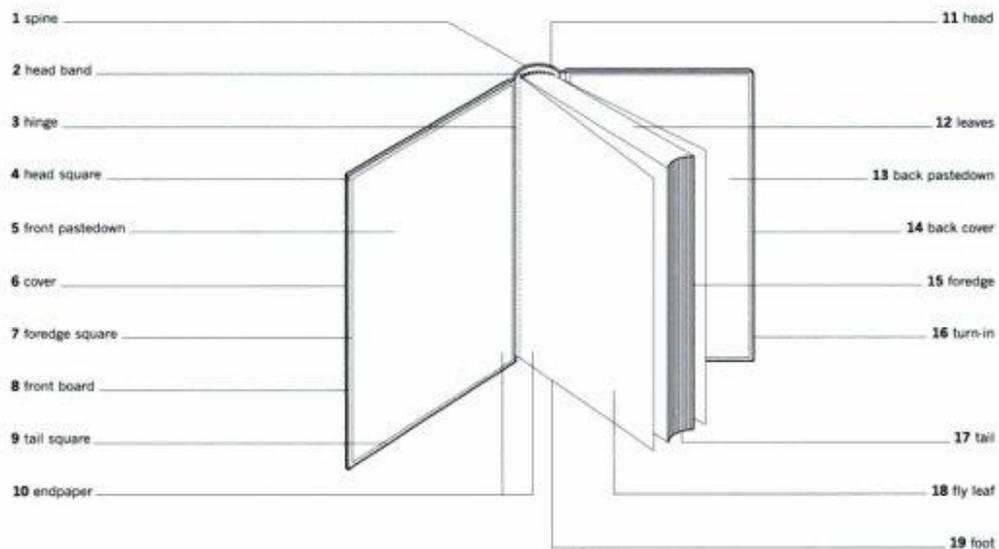
- Iklan TV, iklan surat kabar, iklan majalah, iklan bioskop, dan iklan radio
- Poster, brosur, katalog, *phonecard*
- Kendaraan (bus / taksi)
- *Direct mail*
- *Company profile & Annual report*
- *Sales kit (marketing kit), news letter*
- *Menu*
- *Signage, Point of Purchase*
- *Press kit & Stationery & business form*
- Kalender, *sticker*
- *Shopping bag*

- *Booklet, book magazine*
- *Postcard, invitation*
- *Magazine insert*
- *Book cover, CD Cover & Booklet*
- *Interactive commercial media, telemedia*

### 2.2.1. Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah sebuah media yang tidak mengenal batasan tempat atau waktu, dapat dengan mudah dibawa, berisi informasi yang dicetak pada kertas yang disusun dan disatukan, serta ditujukan untuk orang-orang yang dapat membaca.

#### 2.2.1.1. Komponen Buku



Gambar 2.1. Komponen Buku

(Sumber: *Book Design, Haslam, 2006*)

Menurut Haslam (2006), bagian-bagian buku memiliki nama teknis, sebagai berikut (hlm. 20).

- a. *Spine*, bagian yang menutupi *binding* buku
- b. *Headband*, bagian atas dari *binding* yang dijahitkan menggunakan warna yang sama dengan *binding*
- c. *Hinge*, lipatan di antara *pastedown* dan *fly leaf*
- d. *Head Square*, bagian lebih dari *cover* buku yang dibuat lebih besar dari buku itu sendiri sebagai pelindung
- e. *Front Pastedown*, *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam dari *front board*
- f. *Cover*, kertas atau karton yang lebih tebal yang dipasangkan untuk melindungi *book block*
- g. *Foreedge Square*, bagian lebih dari cover depan dan belakang di bagian *foreedge* sebagai pelindung
- h. *Front Board*, *cover board* pada bagian depan buku
- i. *Tail Square*, bagian lebih di bawah buku akibat *cover* yang lebih besar dari buku itu sendiri
- j. *Endpaper*, kertas tebal yang ditempelkan pada *cover* dan digunakan untuk melindungi bagian dalam *cover board* depan dan *hinge*
- k. *Head*, bagian atas buku
- l. *Leaves*, gabungan dari dua lembar kertas yang telah disambungkan
- m. *Back Pastedown*, *endpaper* yang ditempelkan pada bagian dalam dari *back board*
- n. *Back Cover*, *cover board* untuk bagian belakang buku

- o. *Foredge*, bagian ujung depan dari buku
- p. *Turn-in*, kertas atau kain pelapis yang dilipat dari luar *cover* ke bagian dalamnya
- q. *Tail*, bagian bawah buku
- r. *Fly Leaf*, *endpaper* pada bagian belakang buku
- s. *Foot*, bagian bawah suatu halaman

#### 2.2.1.2. **Produksi Buku**

Menurut Bullock (2012), tahapan proses buku dapat beragam, tetapi secara umum dibagi menjadi empat tahap, sebagai berikut (hlm. 10).

1. Tahap *Input*, merupakan tahap dimana *author* menulis buku
2. Tahap *Activities*, merupakan tahap saat buku yang sudah ditulis mengalami proses *editing* dan desain
3. Tahap *Processes*, buku yang telah diedit dan didesain kemudian dicetak dan disatukan (*bound*)
4. Tahap *Output*, merupakan tahap dimana buku telah selesai secara utuh

#### 2.2.1.3. **Booklet**

Rustan (2014) mengatakan bahwa *booklet*, yang juga dapat disebut sebagai buku kecil, merupakan media yang terdiri dari beberapa halaman dan dapat menampung banyak informasi karena halamannya yang cukup banyak, tetapi tidak setebal buku (hlm. 114-115). Edmonds (2013) juga menyatakan bahwa *booklet* dapat digunakan ketika format brosur tidak cukup menampung informasi yang ingin disampaikan kepada target. Selain itu, Edmonds mengatakan bahwa masa pajang sebuah *booklet* lebih panjang daripada masa panjang sebuah brosur. *Booklet* juga dianggap

memiliki nilai lebih pada segi kualitas dan dapat menarik pembaca baru. Rustan (2014) mengatakan bahwa ukuran *booklet* yang paling sering digunakan adalah A5, A4, dan A3. Sementara tim All Size Paper (2012) mengatakan bahwa salah satu fungsi kertas berukuran A5 adalah untuk membuat *booklet*. Menurut tim digitalprinting.co.uk (2013), ukuran A5 dapat digunakan untuk membuat brosur atau *booklet* yang tiap halamannya dapat memuat informasi penting dengan lebih fokus.



Gambar 2. 3. Contoh *Booklet*

(Sumber: <http://drughelp.org.nz/a-bit-about-drugs/meth/guide-for-change-booklet>)

### 2.2.2. Poster, Brosur, dan X-Banner

Menurut Rustan (2014), poster dapat digunakan sebagai media yang memuat informasi mengenai banyak hal, seperti promosi *event* ataupun pesan tertentu lainnya. Poster biasanya juga memiliki ukuran yang cukup besar dan memberikan

kebebasan untuk didesain dengan menarik agar masyarakat tertarik untuk membaca informasi yang ada pada poster tersebut. Rustan (2014) juga menyatakan beberapa elemen yang biasanya terdapat pada poster, yaitu judul, *deck*, subjudul, *body text* / konten seperti tanggal, tempat, dan sebagainya, serta bagian yang menjelaskan mengenai siapa yang menyelenggarakan dan menjadi sponsor acara tersebut (hlm. 108-109).

Brosur, menurut Rustan (2014), memiliki banyak variasi ukuran dan lipatan (hlm.103). Walaupun lipatan pada brosur menciptakan panel, sebaiknya mendesain brosur dengan melihat halaman-halamannya sebagai sebuah *spread* agar desain tetap memiliki kesatuan, bukan terlihat seperti halaman-halaman yang terpisah (hlm. 106). Menurut Triadi dan Bharata (2010), x-banner merupakan media berukuran 60x160cm dengan kualitas yang baik dan cukup populer digunakan, terutama karena harganya yang terjangkau (hlm.8).



Gambar 2. 4. Contoh poster

(Sumber: [http://tri-cities.startupweekend.org/files/2014/07/StartupWeekend\\_8.5x11poster3-01-791x1024.jpg](http://tri-cities.startupweekend.org/files/2014/07/StartupWeekend_8.5x11poster3-01-791x1024.jpg))

### 2.2.3. Media Sosial

Tuten dan Solomon (2012) mengatakan bahwa semakin banyak masyarakat yang ikut berkontribusi dalam media sosial mengakibatkan semakin besarnya juga pengaruh yang diberikan oleh media sosial (Bab 1, para. 5).



Figure 1.2 Social Media Zones

### Gambar 2. 5. Bagian-bagian sosial media

(Sumber: *Social Media Marketing*, Tuten & Solomon, 2012)

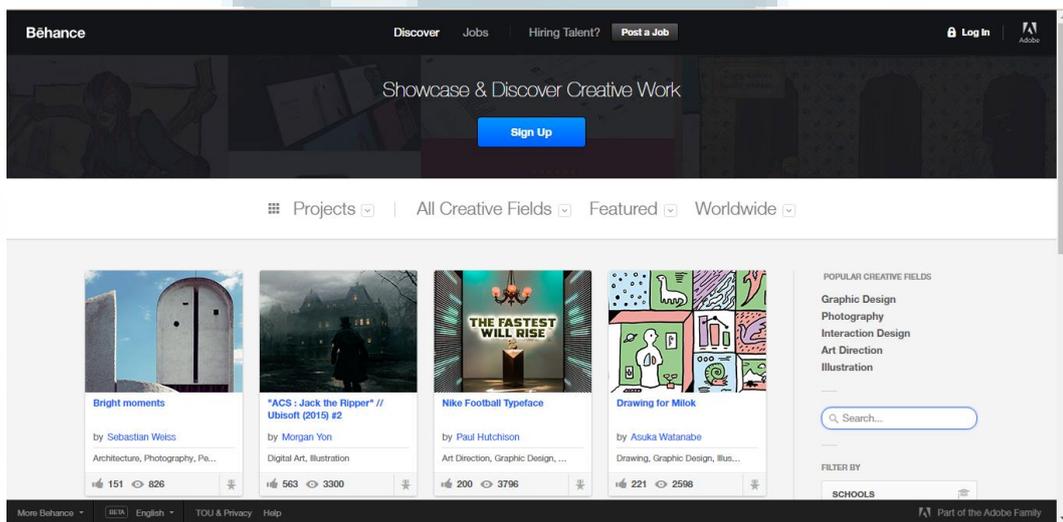
### 2.2.4. Website

Menurut Altstiel dan Grow (2010), kelebihan dari penggunaan *website* sebagai media adalah karena *website* akan selalu aktif untuk diakses dan bersifat personal. Selain itu, *website* dapat menggunakan berbagai media seperti tambahan audio dan

video. *Website* juga bersifat global dan dapat berhubungan dengan *website* lain atau media lain. Selain itu, data pengguna dapat dengan mudah disimpan. Dalam mengkampanyekan atau mensosialisasikan suatu informasi, *website* juga dapat digunakan karena sifatnya yang menghubungkan semua orang (hlm. 236).

Dalam menghubungkan pengguna yang satu dengan pengguna yang lain, sebuah *website* biasanya menggunakan beberapa fitur, sebagai berikut (hlm. 237).

1. Fitur pencarian dengan menggunakan *keyword* untuk menemukan informasi dalam *website*
2. *Links*, untuk mengarahkan pengguna pada informasi penting
3. *Authoring*, atau pembaharuan konten sesuai dengan informasi terbaru dan dapat dilakukan oleh lebih dari satu orang
4. *Tags*, atau kategori bagi tiap konten informasi dalam *website*



Gambar 2. 6. Contoh layout website

(Sumber: <https://www.behance.net/>)

Untuk desain web, Altstiel dan Grow (2010) juga mengatakan bahwa sebaiknya dirancang agar mudah dibaca. Beberapa adalah hal-hal yang perlu dipertimbangkan agar web dapat dibuat lebih menarik (hlm. 243-244).

1. *Think campaigns*

Kesatuan desain diperlukan untuk setiap halaman pada *website*, walaupun berbeda-beda fungsi tiap halamannya. Hal ini ditujukan agar halaman website dapat berfungsi sebagai satu halaman sendiri sekaligus sebagai satu kesatuan dalam website.

2. *Design at different levels*

Kesatuan desain juga perlu dipertimbangkan berdasarkan level halaman pada website. Seperti, *landing page* merupakan awal dari website. Kemudian dilanjutkan dengan *first-level pages* yang memuat konten utama dari website. Dari *first-level pages*, akan dilanjutkan ke *second-level pages*. Kesatuan desain yang dimaksud bukan berarti desain tiap halaman dan tiap level harus sama persis, tetapi memiliki elemen-elemen yang dapat memberikan kesamaan pada tiap halamannya.

3. *Prioritize*

Pemilihan elemen yang paling ingin disampaikan kepada pengguna website menjadi sangat dibutuhkan karena pengguna website memiliki *short attention span*. Terutama karena terlalu banyak yang dapat ditawarkan pada sebuah tampilan website.

4. *Don't forget the navigation*

Terdapat 3 jenis navigasi. *Primary navigation* digunakan untuk mengarahkan pengguna ke *first-level pages* setelah melalui home page. *Secondary navigation* digunakan untuk mengarahkan pengguna ke halaman yang memuat konten lebih spesifik. Sementara *universal navigation* merupakan navigasi yang berada di semua halaman, seperti link untuk kembali ke *home page*.

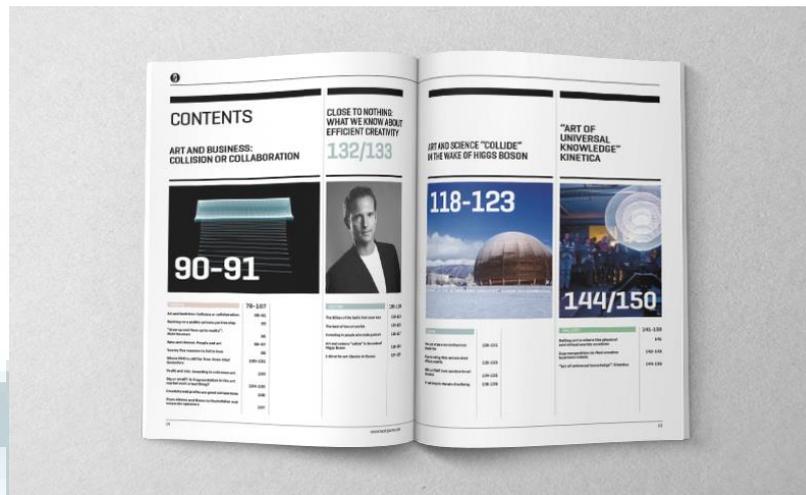
#### 5. *Keep it simple*

Website sebaiknya tidak menggunakan teknologi yang terlalu berlebihan ataupun didesain dengan berlebihan. Hal ini dikarenakan kedua hal tersebut dapat mendistraksi pengguna dari konten yang disajikan pada halaman website.

### 2.2.5. Perancangan Media

#### 2.2.5.1. *Layout*

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *layout* merupakan penataan elemen-elemen desain dalam suatu ruang. Tiap media memerlukan *layout* yang berbeda-beda. Kesamaan pada tiap *layout* adalah konten menjadi hal yang paling penting untuk diperhatikan, karena tujuan sebuah *layout* adalah menyampaikan informasi sesulit apapun dengan jelas dan mudah dilihat (hlm. 11).



Gambar 2. 7. Contoh *Layout*

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/9537745/Artworks-Journal-01-Editorial-Design-Art-Direction>)

Ambrose dan Harris (2005) juga mengatakan bahwa elemen yang penting dalam sebuah rancangan *layout* adalah gambar dan tulisan atau teks. Letak kedua elemen tersebut, serta ruang kosong di sekitarnya, menjadi penting untuk dipertimbangkan. Karena kemudahan informasi diterima oleh pembaca bergantung dari peletakkan teks dan gambar dalam rancangan (hlm. 67). Menurut Squire (2006), konten dan bentuk perlu diperhatikan dalam peletakkan gambar, terutama jika diletakkan dalam jarak yang dekat. Gambar-gambar tersebut harus tetap terlihat harmonis (hlm. 118). Selain itu, juga terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *layout*, sebagai berikut (hlm. 68-82).

1. *Alignment*, atau peletakkan teks
2. *Hyphenation & Justification*, atau pemenggalan dan jarak antar kata
3. *Hierarchy*, penentuan identitas jenis teks

- a. *A-Head* merupakan teks yang paling tebal dan besar
  - b. *B-Head* merupakan teks yang lebih kecil daripada *A-Head* namun lebih besar daripada *body copy*
  - c. *C-Head* merupakan teks yang berukuran terkecil, sama dengan *body copy*, namun seringkali dibuat miring
  - d. *Body copy*, konten utama yang menyertai *heading* dan dipisahkan dengan *C-Head* menggunakan ruang kosong
4. *Arrangement*, penentuan letak elemen-elemen desain pada suatu rancangan, terutama yang dapat memperlihatkan interaksi antara teks dan gambar. Informasi yang bukan konten utama juga dapat dimasukkan dalam desain *layout*.

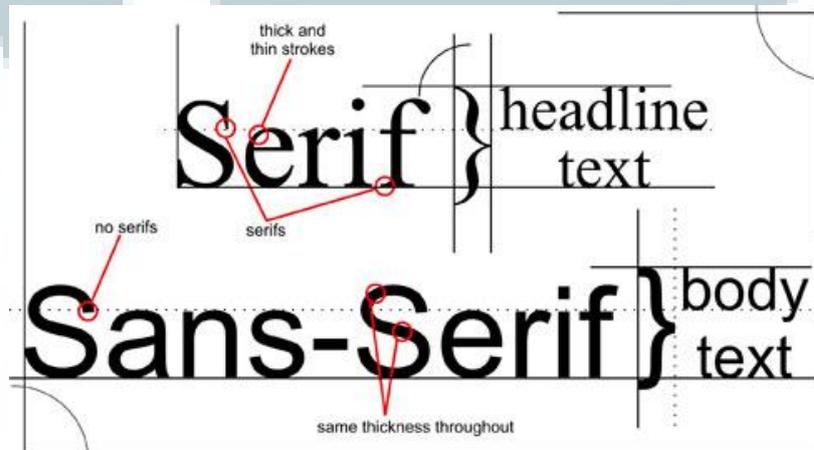
#### 2.2.5.2. Tipografi

Menurut Squire (2006), tipografi merupakan penyampai suatu informasi berupa rangkaian kata dan huruf. Tipografi dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu secara keseluruhan dan secara detail. Secara keseluruhan artinya tipografi dilihat secara komposisi desain dan bagaimana tampaknya setelah dicetak, disebut juga *macrotypography*. Sedangkan secara detail berarti tipografi dilihat sebagai hubungan antar huruf dengan huruf atau huruf dengan garis, disebut juga *microtypography* (hlm. 10).

Pemilihan *typeface* dan caranya disusun dalam sebuah *layout*, menurut Squire (2006) juga akan mempengaruhi kesan yang diberikan (hlm. 22-24). Menurut Altstiel dan Grow (2010), huruf dengan ekor pada ujungnya (*serif*) akan

lebih mudah dibaca dan terlihat mengalir, sementara huruf tanpa ekor pada ujungnya (*sans serif*) terkesan lebih dramatis dan kaku (hlm. 118). Selain itu, disebutkan juga bahwa ada susunan untuk teks yang berada dalam suatu *grid*, sebagai berikut (hlm. 108-109).

1. *Heading*
2. *Subheading*
3. Teks
4. *Footnotes*
5. *Headers* dan, atau *footers*
6. Nomor halaman



Gambar 2. 8. Perbedaan serif dan sans serif

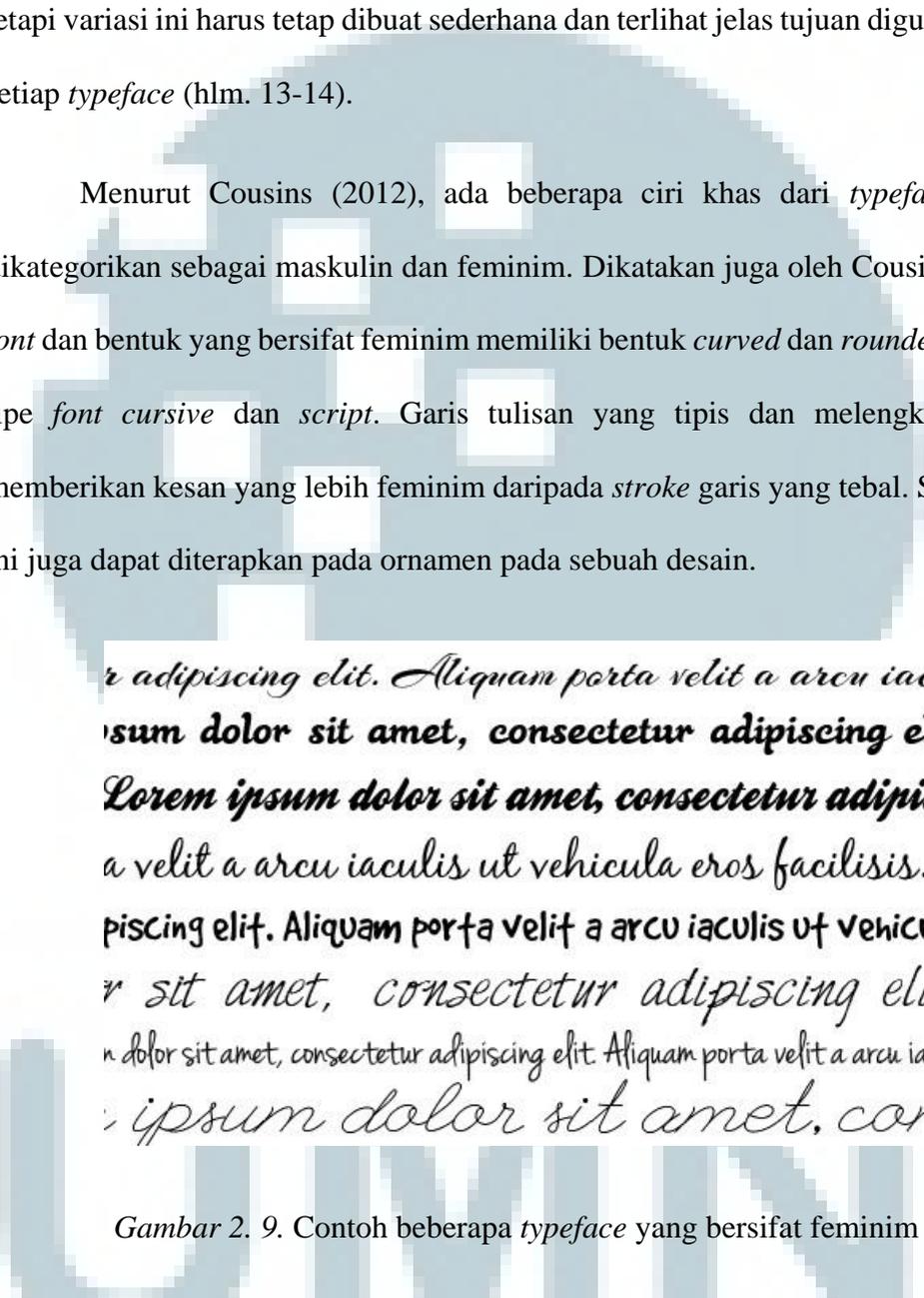
(Sumber:

<http://glimages.s3.amazonaws.com/image/makesigns/sciposters/tutorials/sansvsserif.jpg>)

Tondreau (2009) mengatakan bahwa semakin banyak konten yang ada dalam *layout*, teks yang digunakan harus cukup besar agar dapat dibaca dengan

jelas. Kemudian, fungsi teks harus ditunjukkan berdasarkan tingkat kepentingannya. Variasi bentuk *typeface* dapat digunakan untuk menunjukkannya, tetapi variasi ini harus tetap dibuat sederhana dan terlihat jelas tujuan digunakannya setiap *typeface* (hlm. 13-14).

Menurut Cousins (2012), ada beberapa ciri khas dari *typeface* untuk dikategorikan sebagai maskulin dan feminim. Dikatakan juga oleh Cousins bahwa *font* dan bentuk yang bersifat feminim memiliki bentuk *curved* dan *rounded*, seperti tipe *font cursive* dan *script*. Garis tulisan yang tipis dan melengkung juga memberikan kesan yang lebih feminim daripada *stroke* garis yang tebal. Sifat garis ini juga dapat diterapkan pada ornamen pada sebuah desain.



*er adipiscing elit. Aliquam porta velit a arcu iaculis ut vehicula eros facilisis. ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. a velit a arcu iaculis ut vehicula eros facilisis. adipiscing elit. Aliquam porta velit a arcu iaculis ut vehicula eros facilisis. r sit amet, consectetur adipiscing elit. ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam porta velit a arcu iaculis ut vehicula eros facilisis. ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam porta velit a arcu iaculis ut vehicula eros facilisis.*

Gambar 2. 9. Contoh beberapa *typeface* yang bersifat feminim

(Sumber: <http://www.sitepoint.com/5-tips-for-feminine-designs/>)

### 2.2.5.3. Warna

Menurut Feisner (2014), warna merupakan penyedia informasi yang penting, baik informasi visual maupun psikologis (hlm. 120). Menurut Tondreau (2009), warna juga dapat digunakan sebagai identitas suatu konten dalam rancangan, seperti *heading* atau *divider*. Warna yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca dan warna yang digunakan untuk membantu pemahaman isi konten dapat berbeda. Untuk menarik perhatian, rancangan dapat menggunakan paduan warna yang lebih cerah daripada rancangan yang bersifat lebih formal (hlm. 82-83). Perpaduan warna yang tepat juga dapat digunakan pada tipografi untuk memberikan penekanan pada suatu informasi yang lebih penting (hlm. 92).



Gambar 2. 10. Warna-warna hangat

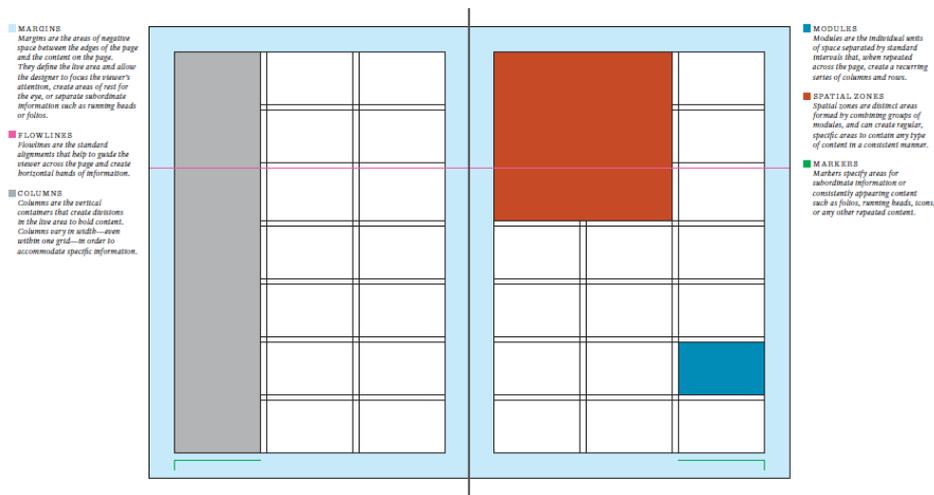
(Sumber: <http://shephardspainting.com/wp-content/uploads/2011/07/warm.gif>)

Sementara jika warna digunakan pada suatu bentuk sederhana seperti *icon*, terutama sebagai pembeda informasi tiap *icon*-nya, informasi akan tersampaikan dengan lebih cepat daripada jika hanya menyampaikan informasi menggunakan

warna saja atau *icon* yang berbeda dengan warna yang sama saja (hlm. 96). Dalam psikologi warna menurut Dunn (n.d.), warna biru melambangkan ketenangan dan rasa aman, sehingga juga digunakan sebagai warna yang melambangkan kesehatan dan penyembuhan, seperti yang dilakukan oleh perusahaan dan departemen yang mengelola bidang kesehatan di Inggris (hlm. 4). Menurut Cerrato (n.d.), warna biru yang dapat digunakan untuk penyembuhan dan kesehatan adalah warna *light blue*. Selain itu dapat juga digunakan warna hijau dan putih, karena putih memberikan rasa bersih dan aman (hlm. 9-15). Feisner (2014) juga menyatakan bahwa warna berbeda-beda bagi tiap orang (hlm. 120). Menurut Alexander, seperti yang dikutip oleh Pastorino dan Doyle-Portillo (2011), warna-warna hangat akan lebih menarik bagi perempuan (hlm. 100).

#### 2.2.5.4. *Grid*

Menurut Graver dan Jura (2012) terdapat beberapa bagian dalam sistem *grid*, yaitu *margin*, *kolom*, *flowline*, *markers*, *modules*, dan *spatial zone*. Kolom merupakan tempat dengan posisi vertikal yang memuat konten. Sementara *flowline*, merupakan garis yang membantu kejelasan alur membaca. *Markers*, merupakan bagian yang terletak pada bagian bawah halaman untuk memuat *running head* atau informasi berulang lainnya seperti nomor halaman dan judul buku. *Modules*, merupakan ruang-ruang yang terbentuk oleh *grid*. Sementara *spatial zone*, merupakan gabungan *modules* yang membentuk ruang lebih besar untuk memuat konten tertentu pada halaman (hlm. 20-21).

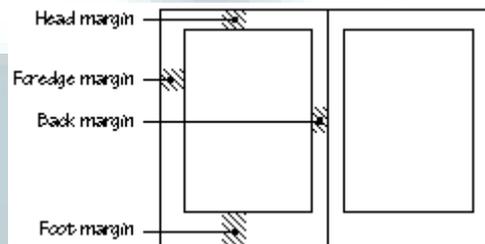


Gambar 2. 11. Bagian-bagian margin

(Sumber: *Best Practices For Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide For Understanding And Applying Page Design Principles*, Graver & Jura, 2012)

*Margin*, menurut Graver dan Jura (2012), adalah bidang yang membatasi konten dengan tepi terluar kertas. *Margin* juga menjadi jeda bagi mata pembaca untuk beristirahat dan juga menjadi tempat bagi peletakkan *markers* (hlm. 20). Menurut Magnik (n.d.), semakin besar *margin*, maka sebuah *layout* akan terlihat lebih mewah. Sebaliknya, *layout* akan bersifat lebih komersil dengan *margin* yang lebih kecil. Graver dan Jura (2012) juga mengatakan bahwa *margin* pada *layout* yang bersifat *facing pages* (terutama pada buku dan *saddle-stitched brochure*) memiliki ukuran dari kecil ke besar, yaitu dari *margin* pada bagian yang diberikan *binding* (*spine margin*), kemudian bagian atas, bagian luar (*fore-edge margin*), dan bagian bawah. Ukuran yang biasa digunakan untuk *margin* bagian atas adalah sepersembilan, sepersepuluh, dan seperduabelas dari ukuran kertas (hlm. 96). Pada booklet dengan halaman yang lebih sedikit, *fore-edge margin* dengan lebar 2 kali

*spine margin* sering digunakan untuk menciptakan kesan tampilan yang lebih stabil (hlm. 96-97).



Gambar 2. 12. Jenis-jenis *margin*

(Sumber: <http://www.typography1st.com/typo/margins.shtml>)

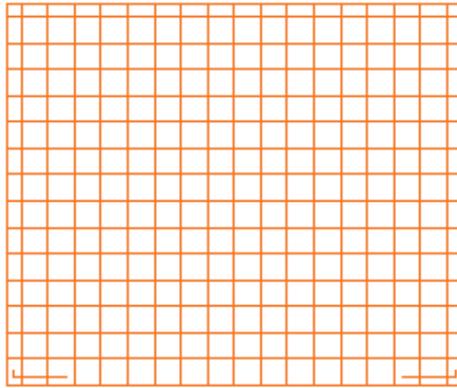
*Grid* sendiri memiliki beberapa jenis bentuk dasar, yaitu sebagai berikut.

### 1. *Modular Grid*

Menurut Samara (2002), jika akan menyampaikan informasi rumit, akan lebih tepat jika menggunakan *modular grid*. *Modular grid* juga dapat dipakai untuk memuat informasi yang berbentuk tabel, diagram, dan sebagainya (hlm. 28).

Tondreau (2009) mengatakan bahwa *modular grid* dapat digunakan jika terdapat banyak informasi yang sifatnya terpisah sehingga alur membaca tidak terlalu dipentingkan atau bahkan tidak mungkin ada sama sekali (hlm. 62).

*Modular grid* juga dapat memuat bentuk objek yang bukan persegi dengan ukuran beragam, namun tetap mempertahankan kesan rapi dan teratur pada halaman (hlm. 70).

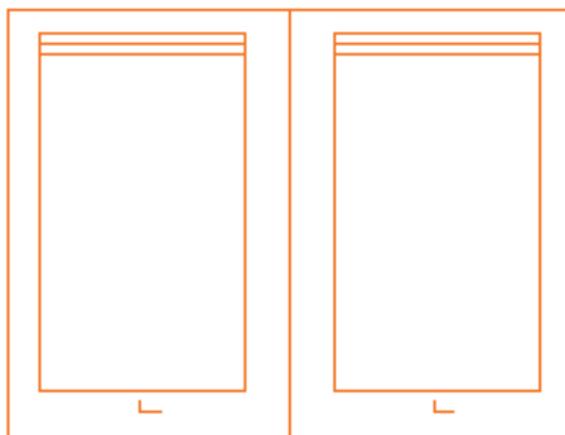


Gambar 2. 13. Contoh *Modular Grid*

(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles For Using Grid*, Tondreau, 2009)

## 2. *Single Column*

*Single column*, menurut Lupton (2010), lebih baik digunakan untuk jenis *layout* yang sederhana. Selain itu, Tondreau (2009) juga mengatakan bahwa *single column* dapat digunakan untuk teks yang sangat panjang dan bersambung seperti pada buku (hlm. 11).



Gambar 2. 14. Contoh *Single Column Grid*

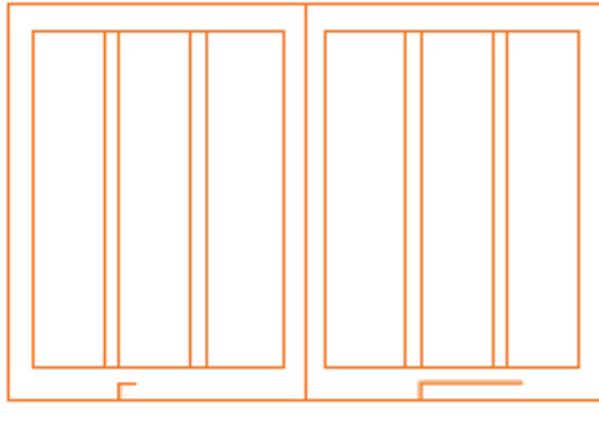
(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles For Using Grid*, Tondreau, 2009)

### 3. *Multicolumn Grid (Two-column)*

Lupton (2010) mengatakan bahwa tidak seperti *single column*, *multicolumn* memberikan lebih banyak ruang untuk menyusun teks dan gambar untuk rancangan yang lebih rumit. Pada *two-column grid*, menurut Tondreau (2009), pembagian kanan kiri dapat dilakukan dengan sama besar atau tidak sama besar dan dapat digunakan untuk menampung informasi yang berbeda pada keduanya (hlm. 11).

Tondreau (2009) mengatakan bahwa pembuatan *two-column grid* yang berbeda lebar dapat digunakan untuk memuat *body copy* pada kolom yang lebih lebar dan informasi yang lebih sedikit atau ukurannya lebih kecil dapat ditempatkan di kolom yang lebih sempit, atau jika tidak ada keterangan tambahan juga dapat dibiarkan kosong (hlm. 30-31). Rancangan *two-column grid* pada tiap halaman dapat berbeda, tapi masih dapat terlihat konsisten dengan mempertimbangkan hal sebagai berikut (hlm. 38).

1. Kesamaan letak heading, biasanya diletakkan di bagian atas halaman
2. Letak *text box* yang konsisten akan lebih efektif
3. Letak *footnotes* dan nomor halaman di bagian bawah, selain menambah konsistensi, akan membantu pembaca berpindah halaman



Gambar 2. 15. Contoh *Multi Column Grid*

(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles For Using Grid*, Tondreau, 2009)

#### 2.2.5.5. Teknik Finishing Die-Cut

Menurut Fishel (2007), proses die-cut adalah proses memotong sebuah bagian atau keseluruhan dari sebuah bidang hasil cetak (*print*) menggunakan cetakan (*die*). *Die-cut* memiliki variasi kerumitan, dari hanya sebuah bentuk potongan sederhana pada kertas untuk meletakkan kartu nama hingga pada pembuatan buku *pop-up* (hlm. 104). Wolf (2010) mengatakan bahwa die-cut merupakan potongan dengan bentuk yang presisi pada sebuah bidang kertas yang dapat bersifat fungsional maupun dekoratif, dan terkadang pada beberapa jenis die-cut kedua sifat tersebut dapat digabungkan (hlm. 38). Fishel (2007:104) juga mengatakan bahwa terdapat 3 jenis langkah pembuatan die-cut, dan biasanya hanya satu saja yang digunakan, yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan cetakan baja tajam yang dibentuk sesuai dengan bentuk potongan dan ditekan pada kertas untuk membuat lubang. Akan tetapi penggunaan

baja ini tidak terlalu presisi karena bentuknya bisa saja kurang sesuai dengan bentuk yang diharapkan

2. Penggunaan pelat yang dibentuk sesuai dengan bentuk yang diinginkan menggunakan asam. Langkah ini lebih presisi daripada cetakan baja tajam karena bentuk cetakan yang benar-benar diambil dari desain bentuk potongan
3. Penggunaan laser untuk die-cutting, dinilai sebagai langkah yang paling presisi daripada dua langkah sebelumnya. Laser dapat digunakan untuk memotong kertas, plastik, bahan kulit, logam, fiberglass, dan lainnya.

### **2.3. Ilustrasi**

Menurut Male (2007), ilustrasi tidak hanya dapat bercerita dan menjadi sumber hiburan, tetapi juga dapat mempengaruhi pola pikir, pola membeli sesuatu, dan bagaimana seseorang melakukan sesuatu (hlm.19). Ilustrasi, menurut Altstiel dan Grow (2010), memiliki beberapa kegunaan seperti, menciptakan suasana pada rancangan dan memberikan efek dramatis. Altstiel dan Grow juga mengatakan bahwa ilustrasi dapat dibuat untuk menggambarkan hal-hal yang tidak dapat digambarkan dengan fotografi, serta menekankan informasi dari suatu fenomena atau suatu kegunaan dalam rancangan (hlm. 125).



Gambar 2. 16. Contoh ilustrasi

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/35633143/Alligator-Jig>)

Menurut Arntson (2012), ilustrasi dapat digunakan untuk menggambarkan hal-hal detil yang sulit ditangkap oleh fotografi. Selain itu, ilustrasi juga dapat lebih jelas memaparkan informasi dengan tidak menggambarkan atau meminimalisir gambar dari bagian-bagian yang dapat membingungkan atau bukan menjadi fokus utama informasi tersebut (hlm. 152). Arntson juga mengatakan bahwa ilustrasi dapat berfungsi untuk mempromosikan sebuah produk atau pelayanan jasa, sebagai penjelas suatu konsep, serta bercerita (hlm. 154).

### **2.3.1. Jenis Ilustrasi Berdasarkan Kemiripannya Dengan Realita**

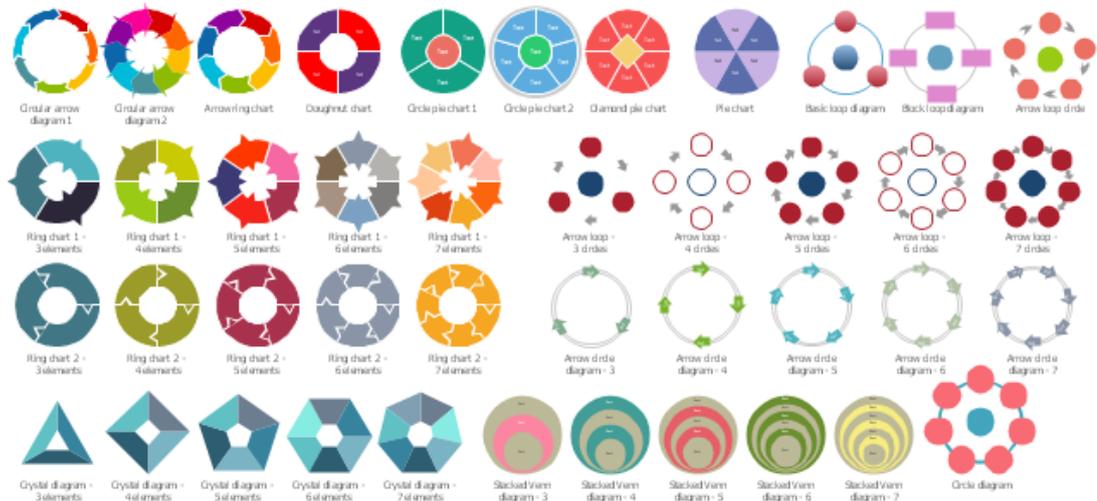
#### **2.3.1.1. Ilustrasi Literal**

Ilustrasi literal, menurut Male (2007), adalah ilustrasi yang menggambarkan suatu realita dengan semirip mungkin. Ilustrasi literal juga mencakup tema fantasi yang dibuat seolah benar-benar ada. Menurut Male, rentang ilustrasi jenis ini cukup luas, dari *hyperrealism* hingga impresionis atau dekoratif (hlm. 51).

#### **2.3.1.2. Ilustrasi Konseptual**

Male (2007) mengatakan bahwa ilustrasi konseptual adalah ilustrasi yang menggunakan permissalan atau perumpamaan dalam menjelaskan sesuatu teori atau realita. Salah contoh ilustrasi konseptual menurut Male adalah diagram (hlm. 51).

Menurut Heller, seperti yang dikutip Male (2007), ilustrasi konseptual dapat menjelaskan suatu informasi dan menjadi sebuah identitas. Male juga menjelaskan bahwa kemiripan dengan realita yang direpresentasikan bukan poin penting dalam ilustrasi konseptual (hlm. 57). Menurut Sambuchino (2013), ilustrasi tidak hanya dibatasi untuk anak-anak saja. Sambuchino mengatakan bahwa media cetak yang menggunakan ilustrasi dapat menambah kreativitas serta kemampuan membaca visual dan arti yang ada pada visual tersebut, terutama karena kehidupan manusia dikelilingi oleh berbagai macam jenis visual. Ditambah lagi, ilustrasi juga dapat membantu mengajarkan atau menanamkan gagasan baru karena sifatnya yang harus disajikan dengan tepat dan tidak dapat salah dimengerti.



Gambar 2. 17. Contoh diagram

(Sumber: <http://www.conceptdraw.com/examples/circular-diagrams>)

### 2.3.2. Jenis Ilustrasi Berdasarkan Fungsinya

Menurut Arntson (2012), ilustrasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuannya, sebagai berikut.

- *Advertising and Editorial Illustration*

*Advertising illustration* disebut sebagai ilustrasi yang menggunakan teknik-teknik tertentu seperti pencahayaan atau pemberian tekstur untuk membuat produk terlihat lebih menarik bagi sebanyak mungkin orang. Sementara pada *editorial illustration*, ilustrator dapat bereksperimen dengan bahasa visual dalam bentuk ilustrasi untuk menyampaikan suatu pesan.

- *Recording and Book Illustration*

Ilustrasi pada *cover* CD ataupun jaket buku yang dibuat oleh ilustrator merupakan salah satu faktor penting dalam tindakan promosi.

- *Magazine and Newspaper Illustration*

Pada majalah, ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian pembaca dan juga harus dapat menjelaskan keseluruhan suatu artikel. Sementara pada surat kabar, ilustrasi yang digunakan dapat bermacam-macam tergantung jenis artikelnya. Ilustrasi pada surat kabar juga termasuk grafik dan diagram.

- *Fashion Illustration*

Ilustrasi *fashion* merupakan salah satu bentuk *advertising* yang menampilkan pakaian dengan gaya gambar yang elegan dan menarik orang yang melihatnya dengan menciptakan suasana tertentu pada gambarnya. Karakter fisik manusia pada ilustrasi jenis ini juga disesuaikan dengan baju yang akan digambar.

- *Illustration for In-House Project*

Ilustrasi jenis ini merupakan ilustrasi yang digunakan oleh beberapa jenis yayasan, lembaga, perusahaan, atau organisasi untuk para pekerja di dalam badannya. Biasanya ilustrasi yang digunakan akan memiliki sifat ilustrasi editorial, atau menggunakan konsep. Bentuk akhir dari ilustrasi sering digunakan dalam laporan tahunan, kalender, brosur, dan sebagainya.

- *Greeting Card and Retail Illustration*

Ilustrasi ini mencakup ilustrasi pada kartu ucapan, mainan, poster, dan kalender. Kartu ucapan yang dihasilkan dapat berupa kartu ucapan untuk perayaan tertentu, kartu ucapan untuk hari-hari istimewa, dan kartu ucapan sehari-hari.

- *Animation and Motion Graphic*

Ilustrasi kini juga dapat digunakan pada media digital seperti web dan animasi. Maka juga dibutuhkan ilustrasi dalam format digital untuk berbagai keperluan seperti film dan video. Terkadang seorang ilustrator juga harus dapat membuat *3D-Imaging*.

- *Medical and Technical Illustration*

*Technical illustration* dapat digunakan untuk menggambarkan geologi, struktur kimia, maupun peralatan dan mesin-mesin. Sifat *technical illustration* adalah ilustrasi yang akurat dan mendetil.

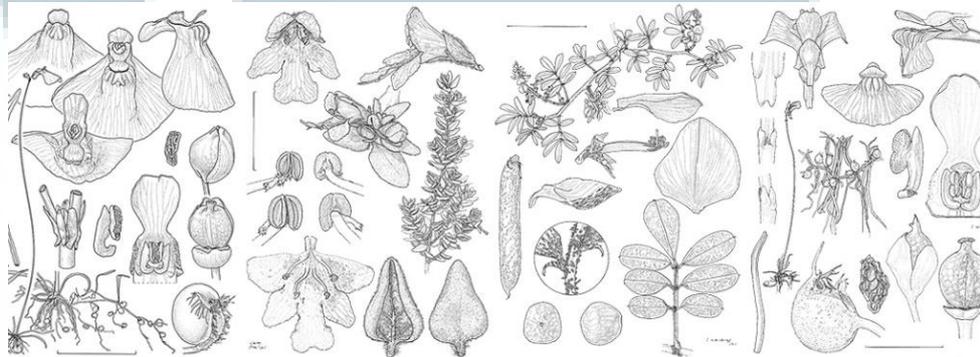
Mendelowitz, Faber, dan Wakeham (2007) menjelaskan ilustrasi medis digunakan untuk menggantikan fotografi dalam memberikan pengetahuan mengenai situasi medis tertentu secara grafis. Dalam hal ini, ilustrasi digunakan untuk secara langsung menjelaskan suatu bagian tertentu dengan penyederhanaan bentuk dan tidak menggambarkan bagian-bagian yang tidak berkaitan (hlm. 322). Menurut Male (2007), ilustrasi medis harus dapat dikemas secara ringkas namun tetap jelas untuk dapat langsung menarik perhatian dan memberikan informasi kepada pembacanya (hlm. 112).



## Gambar 2. 18. Contoh ilustrasi medis

(Sumber: *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Male, 2007)

Ilustrasi sains, menurut Male (2007), merupakan ilustrasi yang dengan jelas dan tepat memaparkan mengenai informasi dari bidang sains tertentu. Ilustrasi sains tidak selalu harus dipaparkan dengan gambar, tetapi juga dapat menggunakan bentuk diagram. Ilustrasi sains juga digunakan tidak hanya sebagai penghias sebuah desain, tetapi juga sebagai penyampai informasi yang berkaitan dengan pengetahuan sains (hlm. 105). Menurut Mendelowitz, Faber, dan Wakeham (2007), ilustrasi sains memerlukan keakuratan, kerapihan, dan kejelasan agar dapat dengan jelas memberikan informasi (hlm. 323).



## Gambar 2. 19. Contoh ilustrasi sains

(Sumber: <https://www.rbgsyd.nsw.gov.au/RoyalBotanicGarden/>)

### 2.3.3. Teknik Ilustrasi *Vector*

Menurut Harris dan Withrow (2008), *vector* merupakan jenis grafis yang berfungsi besar dalam memberikan pengaruh untuk digunakan oleh berbagai bidang desain dan ilustrasi masa kini. *Vector* merupakan jenis grafis yang terdiri titik, garis, kurva,

dan bentuk seperti poligon dengan menggunakan data sekecil mungkin dalam pembuatannya. Hal ini menjadi berguna karena mengakibatkan *vector* lebih mudah untuk digunakan pada media cetak maupun digital. Selain ukuran file yang lebih kecil daripada gambar bitmap yang menggunakan pixel, kelebihan *vector* adalah kemudahannya untuk dicetak atau dikirim melalui media elektronik tanpa mengurangi resolusinya seperti yang terjadi pada gambar bitmap (hlm. 10).

Harris dan Withrow (2012) juga menjelaskan *vector* dapat digunakan pada saat-saat sebagai berikut (hlm. 13).

- Dalam pembuatan gambar-gambar yang mendetail dan bersih, logo, serta *icon* (cetak maupun digital)
- Pembuatan animasi dengan Adobe Flash dan After Effects
- Pembuatan grafis yang memerlukan variasi ukuran, mulai dari sangat kecil seperti *thumbnail* hingga sebesar billboard
- Pembuatan grafis yang akan digunakan pada media yang beresolusi tinggi
- Pembuatan tipografi dan logo



Gambar 2.4. Contoh Ilustrasi *Vector*

(Sumber: [http://www.wallcoo.net/cartoon/vector\\_illustration/html/wallpaper10.html](http://www.wallcoo.net/cartoon/vector_illustration/html/wallpaper10.html))

#### 2.3.4. Teknik *Flat Design*

*Flat design* merupakan teknik ilustrasi yang minimalis, bersih, dan memiliki warna cerah yang menarik perhatian audiens (UXPin, Inc, 2015:15). Menurut 1stwebdesigners.com (N.N., 2016), *flat design* harus dibuat sederhana dan memiliki keterbacaan yang jelas. Warna-warna yang digunakan juga merupakan warna-warna yang manis dan sedikit diturunkan saturasinya agar tidak menyakiti mata audiens yang melihatnya. Cousins (2013) juga mengatakan bahwa flat design memiliki beberapa tren seperti penggunaan teknik *long shadow* dan tren “*almost-flat-design*”. Tren “*almost-flat-design*” merupakan ilustrasi *flat design* yang masih menggunakan beberapa tambahan seperti *shadow* atau gradasi sederhana, sementara *long shadow design* banyak digunakan pada bentuk-bentuk yang lebih sederhana.

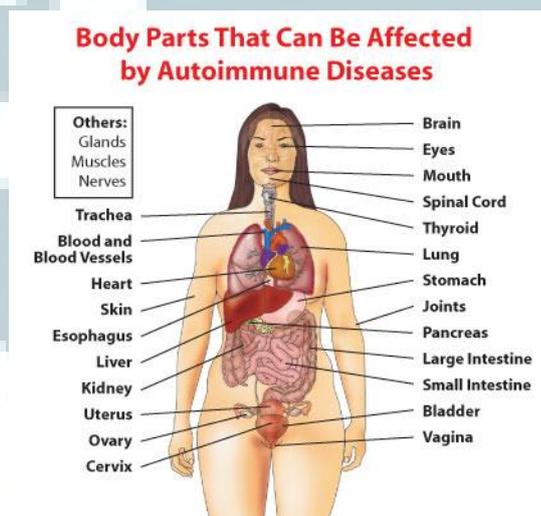


Gambar 2. 20. Teknik Long Shadow Design

(Sumber: <http://www.awwwards.com/awards/images/2013/07/long-shadow-examples-07.jpg>)

## 2.4. Autoimunitas

Ehrlich, seperti dikutip oleh Kim (2014:1), mengatakan bahwa autoimunitas merupakan respon autoimun yang terjadi pada makhluk hidup untuk dengan tanpa dikehendaki membuat antibodi berbahaya yang dapat menyerang dirinya sendiri. Menurut Stojanovich dan Marisavljevich (2007) faktor-faktor yang dapat memicu atau mempengaruhi kondisi autoimunitas antara lain adalah gen, lingkungan, hormon dan sistem imun, serta stress. Selain itu, berdasarkan womenshealth.gov (2010), lebih banyak wanita yang mengalami kondisi autoimunitas daripada pria.



Gambar 2. 21. Bagian-bagian tubuh yang dapat diserang penyakit autoimun  
(Sumber: <http://womenshealth.gov/publications/our-publications/fact-sheet/autoimmune-diseases.html>)

Menurut Radji (2010), penyakit autoimun disebabkan sel-sel sehat dalam tubuh seseorang diserang oleh sistem imunnya sendiri. Pada kondisi ini, disebutkan bahwa penderita tidak lagi memiliki *self-tolerance*, sistem imun tidak dapat membedakan benda asing dengan sel tubuhnya (hlm. 55). Kresno (2010) membagi

penyakit autoimun menjadi dua spektrum, spesifik organ dan tidak spesifik organ (hlm. 381).

Menurut Fridkis-Hareli (2008), penyakit autoimun spesifik organ merupakan akibat dari sistem imun yang hanya menyerang satu organ saja. Beberapa contoh penyakit autoimun spesifik organ adalah *Addison's disease* dan Diabetes mellitus Tipe 1. Tipe kedua penyakit autoimun menyerang lebih dari satu organ dan jaringan ikat, disebut juga penyakit autoimun sistemik (Fridkis-Hareli, 2008).

## **2.5. Lupus / Systemic Lupus Erythematosus**

Lupus merupakan jenis penyakit yang terjadi ketika peradangan tersebar ke banyak organ atau jaringan, disebut juga peradangan yang bersifat sistemik (Mak & Tay, 2014). Wallace (2007) menjelaskan bahwa pada penyakit lupus, terjadi perlawanan berlebihan terhadap benda yang dianggap asing oleh sistem imun dalam tubuh (hlm. 7). Menurut National Institute of Arthritis and Musculoskeletal and Skin Diseases (NIAMS), Lupus dapat menyerang siapa saja. Akan tetapi, paling sering terjadi pada wanita. Sementara, ras yang paling rentan mengalami Lupus adalah Asia, *Hispanic, African-American*, dan *Native American* (2014:1). Bertsias, Cervera, dan Boumpas berkata bahwa Lupus lebih sering terjadi di daerah perkotaan, daripada pedesaan. Juga dikatakan bahwa rentang usia pengidap Lupus terbanyak dimulai dari 16 hingga 55 tahun, tetapi tidak menutup kemungkinan Lupus dapat terjadi pada orang di bawah 16 tahun dan di atas 55 tahun. Seseorang yang memiliki

saudara pengidap Lupus juga memiliki 30% kemungkinan lebih besar untuk mengidap Lupus (2012:477).

Menurut Bertsias, Cervera, dan Boumpas (2012), faktor penyebab Lupus beragam, yaitu gen, lingkungan, dan hormonal. Faktor lingkungan dapat berupa sinar ultraviolet atau UV (terutama dari matahari), virus, atau beberapa jenis obat-obatan. Sementara faktor hormonal yang menjadi berpengaruh adalah hormon estrogen, yang paling banyak dimiliki oleh wanita (hlm. 478-479). Selain itu, Bertsias, Cervera, dan Boumpas (2012) juga berkesimpulan bahwa wanita dengan rentang usia remaja akhir hingga awal 40 tahun merupakan puncak usia dimana Lupus menjadi sangat aktif (hlm. 505).

Menurut Mayo Clinic Staff (2014), gejala yang mungkin terjadi pada penderita *Systemic Lupus Erythematosus* (SLE) berbeda-beda satu orang dengan yang lain. Namun gejala yang paling umum adalah lebih peka terhadap cahaya matahari, muncul ruam merah berbentuk silang atau kupu-kupu pada wajah, nyeri dan pembengkakan sendi, serta fenomena Raynaud dimana warna jari tangan dan kaki dapat berubah menjadi kebiruan saat terkena dingin.



Gambar 2. 22. *Butterfly Rash* pada penderita Lupus

(Sumber: <http://www.anatomybox.com/wp-content/uploads/2012/05/from-fullforceps-tumblr.jpg>)

Menurut World Lupus Federation dalam *flyer* World Lupus Day (2016) di [worldlupusday.org](http://worldlupusday.org), Lupus merupakan penyakit akibat reaksi antara faktor internal dan eksternal yang serius dan bersifat *disabling* bagi penderitanya. Akan tetapi, penyebab Lupus sendiri belum diketahui. Lupus juga dapat menyerang organ atau jaringan lain selain kulit dan persendian, seperti ginjal, paru-paru, dan darah. Gejala Lupus bisa hilang dan timbul lagi pada satu orang dalam bentuk yang berbeda. World Lupus Federation juga mengatakan bahwa diagnosis yang lebih cepat dan perawatan medis yang tepat dapat menjadi langkah mengelola Lupus pada diri seseorang walaupun belum ada obat penyembuh bagi Lupus sendiri (2016).

Beberapa komplikasi yang dapat terjadi pada penderita Lupus menurut Mayo Clinic Staff (2014) adalah sebagai berikut.

- a. SLE yang menyerang otak dan pusat saraf dapat mengakibatkan sakit kepala, halusinasi, kejang, *stroke*, dan tidak dapat mengingat dengan baik
- b. Gagal ginjal merupakan penyebab kematian terbesar pada penderita SLE
- c. Menaikkan kemungkinan serangan jantung karena terjadi peradangan pada jantung dan arterinya
- d. SLE yang menyerang paru-paru dapat mempersulit pernapasan
- e. Penderita dapat mengalami pendarahan dan anemia

### **2.5.1. Diagnosis Penyakit Lupus**

Gejala yang paling umum dialami penderita kondisi autoimun termasuk Lupus, menurut U.S. National Library of Medicine (2015), adalah lelah, merasa tidak sehat (*malaise*), ruam pada kulit, nyeri sendi, dan demam. Menurut [womenshealth.gov](http://womenshealth.gov) (2010), jika seseorang mengalami gejala autoimunitas secara terus menerus atau

berulang pada bagian tubuh tertentu, penderita dapat mendatangi spesialis yang menangani bagian tubuh tersebut. Spesialis yang dapat didatangi antara lain adalah *Nephrologist, Rheumatologist, Endocrinologist, Neurologist, Hematologist, Gastroenterologist, Dermatologist, Physical therapist, Occupational therapist, Speech therapist, Audiologist, Vocational therapist*, dan *Counselor for emotional support*. Sementara, menurut Lupus Foundation of America, Inc (2013), karena Lupus dapat menyerang berbagai organ dan jaringan, terdapat beberapa dokter ahli yang dapat didatangi untuk konsultasi atau pemeriksaan, sebagai berikut.

1. *Dermatologist*, atau dokter spesialisasi penyakit kulit
2. *Cardiologist*, atau dokter spesialisasi penyakit jantung
3. *Nephrologist*, atau dokter ahli penyakit ginjal
4. *Neurologist*, atau dokter ahli penyakit pada sistem saraf dan otak
5. *Gastroenterologist*, atau dokter ahli penyakit yang berhubungan dengan usus dan lambung
6. *Pulmonologist*, atau dokter ahli penyakit paru-paru
7. *Perinatologist*, atau dokter ahli kasus kehamilan yang rumit atau memiliki risiko tinggi

American Rheumatism Association, seperti yang dikutip Kresno (2010), menyatakan bahwa SLE atau Lupus memiliki beberapa kriteria gejala. Seseorang yang memiliki 4 dari daftar tersebut dipastikan menderita SLE (hlm. 386). Gejala – gejalanya menurut ARA yang dikutip oleh Kresno (2010:387) adalah sebagai berikut.

- Ruam berbentuk kupu-kupu dan tidak berbentuk benjolan pada wajah

- Ruam discoid, atau berbentuk benjolan
- Sensitivitas berlebihan terhadap sinar matahari yang mengakibatkan ruam
- Terdapat luka pada mulut dan tenggorokan
- Artritis, pembengkakan dan nyeri pada dua sendi atau lebih
- Serositis, seperti radang selaput dada dan pericarditis
- Kelainan ginjal
- Kelainan saraf, seperti psikosis atau kejang
- Kelainan pada darah, seperti anemia hemolitik, leukopenia, limfopenia, trombositopenia
- Kelainan pada sistem imun, ditemukan sel LE, dan anti-DNA dengan anti-SM
- Antibodi antinuclear (ANA) yang meningkat

Menurut *checklist* yang dikeluarkan oleh World Lupus Federation (2016:1-2) dalam [worldlupusday.org](http://worldlupusday.org), berikut adalah gejala-gejala dari penyakit Lupus.

- Pada kulit

Sensitivitas yang meningkat terhadap sinar matahari yang dapat menimbulkan atau memperparah ruam pada kulit, ruam pada wajah yang membentang pada daerah hidung dan pipi atau ruam-ruam lain yang tidak jelas penyebabnya, serta kerontokan rambut yang mendadak dan tanpa sebab

- Pada otot dan persendian

Sendi terasa sakit, nyeri, dan membengkak lebih dari tiga bulan; rasa lelah dan lemas berlebihan selama sehari-hari hingga berminggu-minggu walaupun telah beristirahat dengan cukup

- Pada otak dan sistem saraf

Kejang dan sakit kepala tanpa sebab selama lebih dari satu jam, demam lebih tinggi dari 38 derajat Celcius selama sehari-hari tanpa sebab

- Pada jantung dan paru-paru

Rasa nyeri pada dada saat menarik napas panjang

- Pada mata, hidung, dan mulut

Luka pada mulut dan hidung yang berlangsung lebih dari lima hari, luka pada kulit yang tidak kunjung sembuh

- Pada darah dan peredaran darah

Anemia, trombosit rendah, atau jumlah sel darah putih rendah, fenomena Reynaud dimana ujung jari tangan dan kaki memerah atau membiru dan terasa sakit atau tidak nyaman, keguguran berulang

- Pada ginjal

Terdapat protein pada urin, kedua kaki bengkak secara bersamaan

### **2.5.2. Usaha Pengobatan yang Dapat Dilakukan Penderita Penyakit Lupus**

Womenshealth.gov (2010) memberikan beberapa cara untuk mengurangi efek samping atau frekuensi kambuhnya gejala dan penyakit autoimun termasuk Lupus, yaitu berolahraga, beristirahat dengan cukup, mengurangi stress, dan mengonsumsi makanan yang sehat.

Menurut Ballantyne (2015), hampir semua penyakit autoimun, termasuk Lupus, berkaitan dengan masalah pencernaan yang disebut *leaky gut*. *Leaky gut*, menurut Axe (2015), merupakan suatu kondisi dimana terjadi “kebocoran” pada

sistem pencernaan, terutama usus, sehingga benda-benda asing yang lebih besar dan seharusnya tidak dapat masuk seperti gluten, seng, zat besi, vitamin 12, dan bakteri buruk dapat tembus ke dalamnya. Kondisi ini disebabkan oleh pola makan yang buruk, infeksi bakteri, stres, dan racun yang menumpuk, kemudian dapat diperparah oleh bahan kimia beracun, dan obat-obatan. Axe juga mengatakan bahwa kondisi autoimunitas dapat disebabkan oleh *leaky gut*. Hal ini disebabkan oleh ketidakbisaan seseorang mengonsumsi makanan tertentu yang berujung pada masalah dalam sistem imun.

Beberapa ciri yang dialami oleh penderita *leaky gut* antara lain adalah rasa letih, perut terasa kembung/buncit, berat badan mengalami kenaikan, masalah pencernaan, sensitivitas pada makanan tertentu, sakit kepala, gangguan tiroid, nyeri sendi, masalah kulit seperti jerawat dan pembengkakan pembuluh darah pada wajah, dan sindrom x. Untuk mengatasi dan mencegah *leaky gut*, Axe (2015) menyarankan untuk mengonsumsi makanan seperti kaldu yang menggunakan tulang, produk olahan susu karena mengandung banyak probiotik yang dapat memicu bakteri baik, produk olahan dari kelapa dan sayuran yang difermentasi, serta makanan yang bersifat melawan peradangan dan mengandung omega-3 seperti salmon. Omega-3, menurut Palmer (2011), menjadi diperlukan karena merupakan salah satu zat yang melawan peradangan dan sudah berhasil setelah diujikan pada beberapa penyakit autoimun seperti *Multiple Sclerosis*, RA dan SLE (hlm.36).

Menurut S.L.E Lupus Foundation (2005), dengan mengonsumsi makanan sehat, seorang penderita Lupus dapat mengurangi buruknya pengaruh Lupus dalam

tubuhnya, terutama untuk jantung. Beberapa makanan yang dapat dihindari adalah sebagai berikut.

- Lemak buruk, seperti makanan yang mengandung minyak atau mentega, terutama yang digoreng.
- Kafein, seperti kopi, teh, dan soda. Kafein dapat mengiritasi pencernaan dan mengganggu istirahat penderita.
- Garam, perlu dikurangi konsumsinya terutama bagi penderita yang terserang pada ginjalnya atau memiliki hipertensi
- Alkohol, buruk untuk dikonsumsi saat penderita mengkonsumsi obat-obatan

Sementara, makanan sehat yang dianjurkan bagi penderita Lupus adalah sebagai berikut.

- Buah dan sayur, karena kaya akan vitamin, mineral, dan serat. Dianjurkan untuk dikonsumsi sebagai sebagian besar makanan penderita
- Kalsium dan vitamin D, terutama pada penderita Lupus yang mengkonsumsi corticosteroid yang dapat menyebabkan osteoporosis
- *Whole grain* dan gandum, mengkonsumsi makanan-makanan yang kaya akan serat ini dapat mengurangi risiko penyakit jantung
- Protein rendah lemak
- Air, sebaiknya dikonsumsi 8 gelas sehari

Menurut Ballantyne (2015), jika memiliki kondisi autoimunitas, terdapat beberapa makanan yang harus dihindari seperti telur, kacang-kacangan, jenis umbi-umbian *nightshades* (terung, kentang, tomat, paprika, cabai), gula fruktosa di atas

20g per hari, alkohol, obat pereda sakit seperti aspirin, bahan tambahan pangan (pemanis, pengemulsi, pengembang, dll.). Sebagai gantinya, Ballantyne juga menambahkan beberapa jenis makanan dan suplemen tambahan yang baik untuk dikonsumsi penderita kondisi autoimunitas, sebagai berikut.

- Organ dalam dari hewan dan makanan dengan glisin seperti kaldu tulang, daging dengan kulit atau sendi
- Sayur-sayuran (8 hingga 14 takaran setiap harinya) dan buah-buahan
- Ikan dan kerang-kerangan
- Daging dan lemak baik, termasuk zaitun, kelapa, dan alpukat
- Makanan yang mengandung probiotik
- L-glutamine untuk memperbaiki kinerja perut
- Magnesium dan vitamin C (untuk mengatasi stres)
- Kolagen (untuk penderita autoimunitas pada kulit atau jaringan ikat)

Selain suplemen yang telah disebutkan oleh Ballantyne, menurut Agmon-Levin, Theodor, Segal, dan Shoenfield (2013), karena sifatnya yang dapat meningkatkan fungsi kerja imun dalam tubuh, vitamin D disebut sebagai pengatur imun alami. Disebutkan juga oleh Boudal dan Attar (2012) bahwa kandungan vitamin D pada tubuh penderita penyakit autoimun RA, SLE, dan diabetes mellitus tipe 1 (hlm.69) lebih sedikit dibandingkan dengan orang sehat. Vitamin D, selain digunakan untuk usaha pencegahan, dikatakan oleh Marques, Dantas, Fragoso, dan Duarte (2009), dapat digunakan dalam usaha penyembuhan penderita kondisi autoimunitas (hlm.75).

Menurut Dietitians of Canada (2012), kadar minimal vitamin D yang harus ada pada manusia usia 20-40 tahun, sudah termasuk konsumsi suplemen dan makanan tertentu, adalah 600 *International Unit* (IU) per hari. Menurut HealthLink British Columbia (2014), vitamin D dapat diperoleh dari makanan-makanan seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. 1. Makanan yang Mengandung Vitamin D

<b>Nama Makanan</b>	<b>Takaran</b>	<b>Jumlah vitamin D (International Unit)</b>
Susu	250 mL	104
Nasi dan atau minuman olahan kedelai	250 mL	87
Jus jeruk	125 mL	50
Margarin	10 mL	51
Kuning telur	1 butir	32
Ikan Haring, matang	75 g	161
Ikan forel (trout), matang	75 g	150
Makarel, matang	75 g	81
Salmon atlantik, matang	75 g	246
Salmon chum, kaleng	75 g	202
Salmon merah muda, kaleng	75 g	435
Salmon sockeye, kaleng	75 g	557
Sarden atlantik, kaleng	75 g	70

Sarden pasifik, kaleng	75 g	204
Tuna, kaleng	75 g	36
Tuna sirip kuning, matang	75 g	105
Tuna sirip biru, matang	75 g	219

*Sumber: HealthLink British Columbia, 2014*

*<https://www.healthlinkbc.ca/healthfiles/pdf/hfile68e.pdf>*

Menurut S.L.E. Lupus Foundation (n.d.), manajemen Lupus dapat dilakukan dengan cara hidup dan konsumsi makanan sehat, tidak merokok, tetap aktif, dan sebisa mungkin menghindari terkena sinar matahari secara langsung, serta menghemat penggunaan energi dalam tubuh. S.L.E Lupus Foundation juga mengatakan bahwa pengurangan stres dapat berpengaruh terhadap berkurangnya kekambuhan Lupus pada penderita. Penderita juga dapat dibantu oleh orang-orang di sekitarnya untuk membantu meringankan kegiatan yang perlu dilakukan, dan penderita diharapkan untuk mengetahui batasan tubuhnya. Jika penderita sudah mencapai batas kelelahan atau merasakan sakit, penderita dapat berhenti dan beristirahat.

Secara medis, menurut Mayo Clinic Staff (2014), terdapat beberapa jenis pengobatan medis yang dapat dilakukan pada penderita Lupus, sebagai berikut.

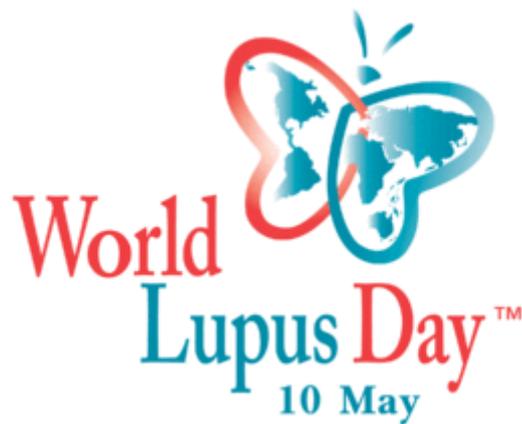
- a. Pemberian Corticosteroid untuk meredakan peradangan akibat Lupus
- b. Obat-obatan non-steroid (NSAIDS) untuk meredakan rasa sakit, pembengkakan, dan demam akibat peradangan
- c. Pemberian obat anti-malaria yang juga dapat mengendalikan Lupus

d. Obat-obatan *immunosuppressants*, terutama untuk kasus Lupus yang sudah parah

### 2.5.3. Hari Lupus Dunia (*World Lupus Day*)

Menurut World Lupus Federation (2016), Hari Lupus Dunia diadakan untuk menambah pengetahuan dan *awareness* masyarakat dunia terhadap penyakit Lupus. Hal ini berhubungan dengan penyakit Lupus yang dapat menyerang segala macam usia, etnis, dan gender di berbagai belahan dunia. Akan tetapi dengan luasnya jangkauan Lupus tersebut, Raymond seperti yang dikutip oleh World Lupus Federation (n.d.) menyatakan bahwa kesadaran dan pengetahuan masyarakat dunia masih sangat minim mengenai Lupus, sedangkan kesadaran dan pengetahuan tersebut dibutuhkan untuk meminimalisir keterlambatan diagnosis dan menyelamatkan nyawa penderita Lupus.

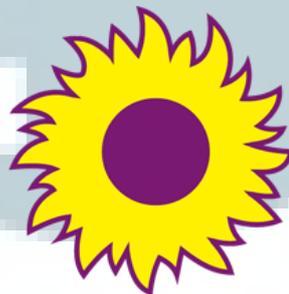
Hari Lupus Dunia diselenggarakan oleh World Lupus Federation sejak tahun 2004, tiap tahun pada tanggal 10 Mei. World Lupus Federation yang didirikan oleh penderita-penderita Lupus bertujuan untuk mengedukasi, meningkatkan fasilitas dan pelayanan bagi penderita Lupus, serta memperluas riset untuk kesejahteraan penderita Lupus.



Gambar 2. 23. Logo Hari Lupus Dunia 2016

(Sumber: <http://www.lupus.ab.ca/2016/04/15/world-lupus-day-2016/>)

## 2.6. Yayasan Lupus Indonesia



### Yayasan Lupus Indonesia

Gambar 2. 24. Logo Yayasan Lupus Indonesia

(Sumber: [http://lupus.or.id/wp-content/uploads/2015/06/logo\\_300.png](http://lupus.or.id/wp-content/uploads/2015/06/logo_300.png))

Yayasan Lupus Indonesia, menurut kabarsehat.com (n.d.), merupakan yayasan peduli penyakit Lupus yang didirikan oleh Tiara Safitri pada 17 April 1998. Tiara sendiri merupakan seorang ODAPUS yang sudah belasan tahun hidup dengan Lupus. Yayasan Lupus Indonesia memiliki visi untuk membangun kualitas hidup para ODAPUS dan memberikan informasi yang benar bagi masyarakat umum

mengenai penyakit Lupus. Yayasan Lupus Indonesia juga bervisi untuk mengajak masyarakat agar lebih peduli dan meningkatkan kesadaran untuk mengenal gejala Lupus serta dampak yang dapat ditimbulkan oleh penyakit tersebut.

Yayasan Lupus Indonesia memiliki misi untuk selalu siap membantu masyarakat, ODAPUS, serta keluarga ODAPUS dalam mengakomodasi informasi seputar penyakit Lupus. Tujuan dari didirikannya yayasan ini adalah untuk menyelenggarakan penyuluhan kesehatan, mengumpulkan dana, mendirikan layanan kesehatan, memperjuangkan kepentingan ODAPUS, dan meringankan beban mereka. Contoh beberapa kegiatan yang dilakukan oleh Yayasan Lupus Indonesia adalah kunjungan-kunjungan ke ODAPUS yang sedang dirawat di rumah sakit ataupun di rumahnya, program kelompok edukasi bagi ODAPUS dan keluarganya, konseling, berbagi pengalaman dari sesama penderita Lupus, serta pelatihan bagi *volunteer* dalam hal edukasi penyakit Lupus. Yayasan Lupus Indonesia juga bekerja sama dengan badan Lupus di luar negeri, seperti Badan Lupus Dunia.

U M N