

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan perkembangan media informasi yang semakin berkembang dan semakin pesat penyebarannya. Menurut Sadiman dalam Triyadi (2015), media secara sederhana merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan dan menginformasikan pesan di dalamnya sebagai alat untuk belajar. Informasi sendiri merupakan data yang didapat dari fakta yang ada untuk diproses menjadi bentuk yang lebih berarti dan bermanfaat bagi pengguna. Menurut Yusup dalam Hidayat (2012), ditinjau dari segi kepastakawanan, informasi merupakan rekaman fenomena yang dibuat oleh seseorang yang menyaksikannya sehingga data yang didapat lebih bermakna dan mempengaruhi kehidupan pengguna informasi.

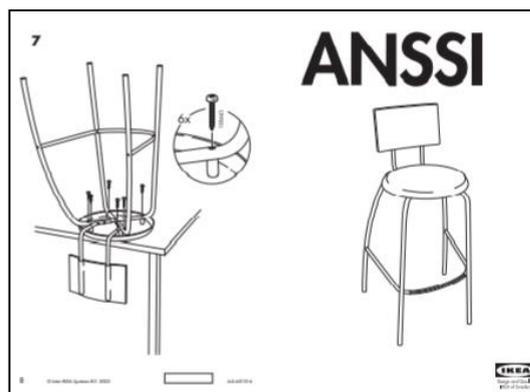
Media informasi dapat dipahami sebagai saluran atau alat untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi yang didapat dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih berguna bagi si penerima informasi. Menurut Coates & Ellison (2014) dalam bukunya yang berjudul "*An Introduction to Information Design*", media informasi diartikan dalam banyak hal. Beberapa mengartikannya sebagai visualisasi dari data dan komunikasi pesan dalam bentuk apapun untuk menyampaikan pesan dan makna kepada masyarakat. Media informasi juga berguna dalam penyebaran pesan yang ingin disampaikan si pengguna kepada

penerima dengan baik. Melalui media informasi, manusia dapat mengetahui keadaan dan informasi yang sedang berkembang. Menurut Sobur dalam Ubay (2019), media informasi sendiri dapat dikatakan sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali informasi-informasi visual.

2.1.1. Jenis Media Informasi

Dalam bukunya yang berjudul “*An Introduction to Information Design*”, Coates & Ellison (2014) membagi media informasi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1. *Print-based Information Design*



Gambar 2.1. *Print-based Information Design*
(Coates & Ellison, 2014)

Media informasi cetak bergantung pada tampilan visual dari media itu sendiri, berkaitan dengan gambar yang tidak hanya menggunakan diagram atau bagan, namun juga menggunakan fotografi, ilustrasi, dan teks untuk mengkomunikasikan isi pesan. Berbeda dengan media informasi interaktif, informasi dalam media informasi cetak memerlukan navigasi dari pengguna.

2. *Interactive Information Design*



Gambar 2.2. *Interactive Information Design*
(Coates & Ellison, 2014)

Media informasi interaktif memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan media informasi cetak. Dalam media ini, pengguna berperan aktif dalam membuat dan menyajikan pilihan. Media informasi interaktif memberikan solusi yang memungkinkan pengguna mampu menerima pesan dengan berbagai cara, dimana navigasi pesan bergantung pada desainer yang membuat media informasi sendiri agar transmisi pesan tersampaikan dengan mudah dan jelas.

3. *Environmental Information Design*



Gambar 2.3. *Environmental Information Design*
(Coates & Ellison, 2014)

Hal utama yang menjadi pertimbangan dalam media informasi lingkungan adalah visibilitas dan konteks dari media itu sendiri. Media informasi lingkungan berkaitan dengan cara bagaimana desainer merancang suatu media untuk mengarahkan *audience* dengan menyadari keterbatasan fisik lingkungan dan kebutuhan masyarakat. Desainer harus menganalisis ruang dan merancang desain berdasarkan bagaimana masyarakat menggunakan ruang tersebut.

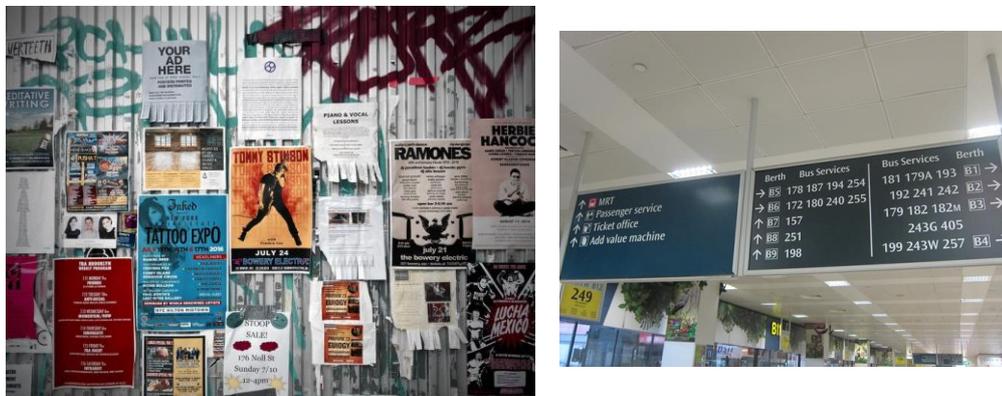
Menurut Melliana (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “Perancangan Media Informasi Mengenai Pola Asuh Kreatif”, media informasi dibedakan menjadi beberapa kelompok, yakni:



Gambar 2.4. *Above the Line Media*
(Melliana, 2013)

1. Media Lini Atas

Media informasi yang tidak langsung menjangkau target dengan jumlah terbatas dan jangkauan target yang luas seperti *billboard*, iklan televisi, radio, dan lainnya.



Gambar 2.5. *Below the Line Media*
(Melliana, 2013)

2. Media Lini Bawah

Media informasi yang tidak disampaikan melalui media massa dengan jangkauan target pada satu titik atau daerah tertentu, dapat berupa poster, *flyer*, *signage*, dan lainnya.



Gambar 2.6. Media Cetak

(Melliana, 2013)

3. Media Cetak

Media informasi dalam bentuk buku, koran, poster, majalah, spanduk dan lainnya.



Gambar 2.7. Media Elektronik

(Melliana, 2013)

4. Media Elektronik

Media yang disampaikan melalui radio, kamera, kaset, telepon seluler, dan internet.

2.1.2. Fungsi Media Informasi

Informasi memiliki peranan besar dalam kehidupan masyarakat. Untuk bisa menyampaikan informasi dengan baik diperlukan sarana dalam menyebarkannya, maka dibutuhkan media sebagai wadah menyalurkan informasi kepada khalayak. Media informasi berfungsi sebagai penunjang keperluan masyarakat, yakni sebagai pengarah pemberi instruksi, peringatan, dan pedoman dalam mempermudah kehidupan manusia (Coates & Ellison, 2014). Menurut Sutanta dalam Silalahi (2017), manfaat informasi sendiri yakni:

1. Menambah pengetahuan bagi penerima yang dapat dijadikan bahan pertimbangan mendukung proses pengambilan keputusan.
2. Mengurangi ketidakpastian tentang yang diketahui sebelumnya dan menghindari keraguan dalam pengambilan keputusan.
3. Mengurangi resiko kegagalan dalam pengambilan keputusan.
4. Meminimalisir keanekaragaman yang tidak dibutuhkan.
5. Menentukan standar keputusan dalam menentukan tujuan.

2.1.3. Penyebaran Media Informasi

Peranan media informasi dalam masyarakat sangat penting. Media informasi yang terbagi menjadi beberapa kelompok sendiri memiliki proses penyebaran yang berbeda. Dalam modulnya yang berjudul “Strategi Media”, didasari pengelompokkan, Latifah (2015) menjelaskan bahwa media informasi memiliki

karakteristik penyebaran yang berbeda antara media lini atas (*above the line-media*) dan media lini bawah (*below the line-media*).

Media lini atas yang terdiri dari media cetak (majalah, surat kabar, dan tabloid), media elektronik (radio, televisi), dan internet memiliki karakteristik:

1. Penyebaran informasi yang bersifat serempak, yakni dalam waktu dan cara penyebaran yang sama.
2. Target khalayak penerima informasi cenderung tidak dikenali secara personal dan bersifat anonim.
3. Penyebaran yang bersifat luas menjangkau khalayak.

Media lini bawah yang terdiri dari poster, *flyer*, *billboard*, *banner*, baliho, *direct mail*, dan lainnya, memiliki karakteristik:

1. Penyebaran informasi bersifat tidak serempak.
2. Jangkauan penyebaran informasi terbatas, baik dalam jumlah maupun wilayah sasaran.
3. Mampu menjangkau target khalayak yang tidak terjangkau oleh media lini atas.

Dalam perkembangannya, media lini atas kurang mengalami perubahan besar. Namun penyebaran informasi mengalami perubahan saat muncul internet sebagai media dengan cara penyampaian informasi yang lebih personal dengan jangkauan luas. Internet menjadi media yang cenderung membawa perubahan dan perkembangan yang bervariasi. Perkembangan ini kemudian memunculkan *through the line-media* dan *ambient-media*, yang juga timbul akibat adanya tuntutan produk, jasa, dan sosial yang ditujukan pada khalayak spesifik.

Dalam jurnalnya yang berjudul “Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Baru Proses Komunikasi”, Nurudin (2013) menyatakan bahwa perkembangan penyebaran informasi dari media tradisional ke media digital menjadikan internet sebagai media informasi baru yang membuat komunikasi antar individu menjadi mudah dan transparan. Media sosial menjadi cara baru berkomunikasi dan menyebarkan informasi masyarakat modern.

2.2. Buku

Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul “*Book Design*” mengartikan buku sebagai dokumentasi tertua yang menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan dunia. Haslam juga mengartikan buku sebagai wadah portabel berisikan serangkaian halaman yang tercetak dan terjilid untuk menyimpan, mengumumkan, menjelaskan, dan mentransmisikan pengetahuan para pembaca melintasi ruang dan waktu.

Guan (2012) dalam bukunya “*Book Design*” mengatakan bahwa buku bukanlah benda statis dan instan sehingga dalam penyampaian isinya harus memperhatikan tampilan dan elemen-elemen visual agar dapat memandu pembaca memahami isi pesan dari buku. Berkaitan dengan isi buku, seorang desainer sebaiknya menciptakan hubungan interaktif antara komponen yang ada untuk menciptakan ruang desain visual yang rasional dan emosional.

2.2.1. Komponen Buku

Dalam bukunya, Haslam menyebutkan bahwa komponen dari sebuah buku terdiri atas *cover*, punggung buku, *fly page*, konten, *layout*, dan halaman *copyright*.

1. Cover

Jika diandaikan sebagai suatu produk, halaman *cover* menjadi kemasan dari produk itu sendiri. Dalam dunia industri, desain kemasan merupakan kategori vital sehingga kesalahan dalam merancang kemasan produk dapat berdampak buruk pada keberhasilan penjualan. Menurut Guan, *cover* merupakan ekspresi sebuah buku untuk dapat menarik konsumen yang fungsinya bukan hanya untuk menjelaskan isi buku, namun juga untuk melindungi dan memberikan nilai estetika dari buku tersebut. Desain dari halaman *cover* terdiri atas judul buku, nama penulis dan penerbit, serta pemilihan warna dan gambar dekoratif yang disesuaikan dengan target dari buku sendiri. Untuk dapat mendesain *cover* dari buku, seorang desainer diharapkan memiliki dasar dan imajinasi yang baik untuk dapat memaksimalkan bentuk, warna, dan tekstur dari buku bagi pembaca.

2. Punggung Buku

Punggung buku menjadi hal terpenting kedua dalam bahasa visual. Mengutip Hans Pitt Virbo dalam bukunya yang berjudul "*Developing of the Books Art*", punggung buku menggambarkan 90% dari keseluruhan isi buku (hlm 8). Menurut Guan (2012), umumnya buku yang dijual pada toko buku sebagian besar tertata dalam rak buku dan tidak terlihat tampilannya secara utuh. Kondisi ini membuat punggung buku menjadi

hal pertama dan penting untuk menunjukkan tampilan visual dari sebuah buku. Dalam mendesain punggung buku dibutuhkan kemampuan yang baik dalam menyusun *layout* dan elemen pada satu wadah yang cukup sempit. Komposisi punggung buku diselaraskan dengan gaya dan isi buku secara keseluruhan agar menarik dan memberikan dampak visual yang kuat.

3. Fly Page

Menurut Guan (2012), *fly page* merupakan halaman perantara *cover* dengan isi buku. Bagian dari *fly page* meliputi *expansion page*, *blank page*, *like page*, *title page*, dan lainnya. Mengikuti perkembangan zaman, halaman *fly page* dapat dikreasikan dengan kertas khusus atau dengan aroma tertentu, berisikan pattern ataupun ilustrasi dekoratif sesuai dengan isi buku, dan jenis material percetakan yang dapat dimanfaatkan untuk membuat desain buku yang lebih inovatif. Keunikan *fly page* meningkatkan nilai estetika dari buku sendiri sebagai penarik perhatian pembeli. Seperti halnya halaman *cover*, desain *fly page* juga menjadi gambaran isi buku sehingga sebaiknya diisi dengan ilustrasi, fotografi, kaligrafi, atau visual seni lainnya.

4. Konten

Guna memudahkan dalam membaca, ada baiknya seorang desainer menyusun konten tidak dengan pilihan warna ataupun jenis *font* yang terlalu padat. Jika konsep desain dari buku membutuhkan warna yang beragam, desainer dapat memanfaatkan komposisi dan penerapan bidang

kosong dalam mendesain agar hasilnya tetap menarik dan tidak padat. Semakin penting sebuah konten maka semakin besar bidang kosong yang dapat diberikan. Hal ini bertujuan untuk memberi penekanan dari konten yang penting itu sendiri.

5. *Layout*

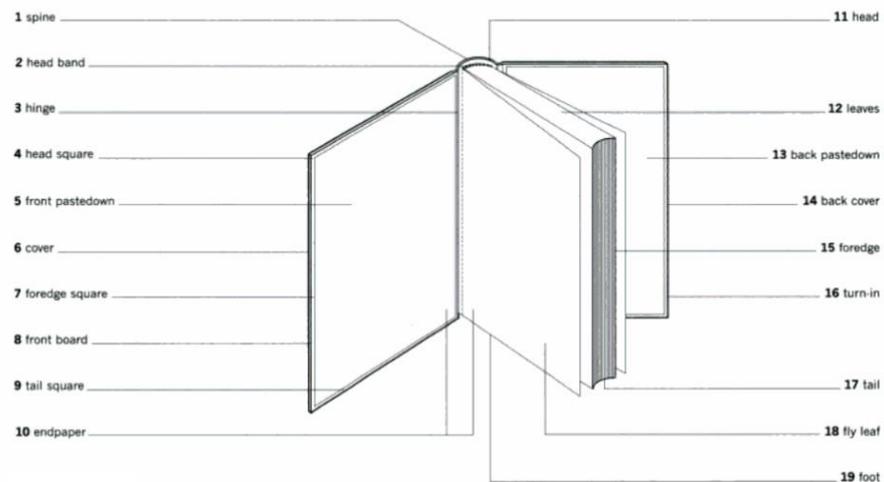
Layout memiliki peranan sebagai penata teks ataupun konten lainnya yang harus dibuat sebaik mungkin untuk menselaraskan isi konten dari buku itu sendiri. Desain *layout* yang baik memungkinkan pembaca untuk terus membaca buku ke halaman selanjutnya sehingga *layout* juga memiliki peranan dalam mempromosikan buku tersebut. Penataan *layout* dari elemen visual dan teks memberikan dampak yang kuat bagi para pembaca sehingga harus ditata dengan baik, tidak terlalu kaku namun juga tidak terlalu dinamis sehingga pembaca nyaman dalam membaca konten dari buku itu sendiri. Penyampaian informasi yang maksimal juga dapat dilakukan dengan penataan *layout* yang mampu memberikan kesan tiga dimensi melalui ukuran dan pemilihan warna yang bervariasi.

6. *Halaman Copyright*

Halaman *copyright* berisikan judul buku, nama pengarang, editor, kritikus, penerbit, tempat terbit, nama percetakan, nomor buku, format buku, jumlah halaman dan kata yang terdapat dalam buku. Desainer dapat mengurutkan isi dari halaman *copyright* berdasarkan klasifikasi informasi yang diberikan ataupun ditata dalam bentuk kolom dengan penambahan

elemen dekoratif untuk meningkatkan nilai estetika tampilan visual dari halaman *copyright* sendiri.

7. Anatomi Buku



Gambar 2.8. Anatomi Buku

(Haslam, 2006)

Dalam bukunya yang berjudul "*Book Design*", Haslam (2006) menyebutkan terdapat 20 anatomi buku, diantaranya:

1. *Spine*, berfungsi sebagai penutup bagian buku yang dijilid.
2. *Head band*, kain lebar dari benang yang terletak pada *spine* untuk menutupi lem atau benang guna menjilid buku.
3. *Hinge*, lipatan *endpaper* untuk menyatukan sampul dengan buku.
4. *Head square*, bagian kecil pada sisi atas buku yang umumnya ukurannya lebih besar daripada isi buku.
5. *Front pastedown*, halaman *endpaper* yang ditempelkan pada bagian depan *cover*.

6. *Cover*, sampul buku untuk melindungi isi buku.
7. *Foredge square*, bagian kecil pada sudut buku akibat ketebalan halaman sampul.
8. *Front board*, karton *cover* bagian depan.
9. *Tail square*, bagian kecil bawah buku akibat sampul *hard cover* yang umumnya ukurannya lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper*, kertas tebal yang ditempelkan pada *hardcover* untuk menyatukan *cover* dengan isi buku.
11. *Head*, sisi atas dari *spine*.
12. *Leaves*, lembaran kertas yang disatukan menjadi buku.
13. *Back pastedown*, halaman *endpaper* pada sampul buku bagian belakang.
14. *Back cover*, karton dari bagian belakang sampul buku.
15. *Foredge*, sisi luar buku yang tidak tertutup *spine*.
16. *Turn-in*, halaman *cover* yang dilipat dari luar ke dalam untuk menutupi karton *hard cover*.
17. *Tail*, bagian bawah halaman buku.
18. *Fly leaf*, halaman selanjutnya dari *endpaper*.
19. *Foot*, bagian bawah buku.
20. *Signature*, halaman isi buku yang dikelompokkan dan dijahit menjadi satu buku.

2.3. Ensiklopedia

Menurut KBBI, ensiklopedia merupakan serangkaian buku yang menghimpun uraian mengenai berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan yang tersusun berdasarkan abjad atau lingkungan ilmu tertentu. Kata “ensiklopedia” sendiri berasal dari bahasa Yunani, *enkyklios paideia*, yang memiliki arti pendidikan umum atau pengajaran yang lengkap dan komprehensif dan bersifat universal. Dapat disimpulkan pengertian ensiklopedia adalah karya acuan berisikan cabang ilmu pengetahuan yang dirangkum secara komprehensif dan disajikan secara abjad dalam sebuah atau beberapa jilid buku. Secara jenis ensiklopedia terbagi atas ensiklopedia umum dan khusus yang dibagi berdasarkan tujuan dan kebutuhan macamnya (Kemdikbud, 2019).

Dalam Juknis Penyusunan Ensiklopedia, untuk penentuan format dan isi ensiklopedia sendiri terbagi ke dalam beberapa sub format yang penting untuk diperhatikan. Penulisan latar belakang penyusunan ensiklopedia diberikan secara gamblang sehingga pembaca dapat memahami secara literal visi misi beserta tujuan dibuatnya ensiklopedia sendiri. Ranah dan ruang lingkup yang tercakup di dalam ensiklopedia diuraikan secara jelas dan ditunjukkan letak perbedaannya dengan ensiklopedia sejenis yang ada di pasaran. Susunan kalimat dalam ensiklopedia ringkas jelas dan padat meskipun tingkat derajat kespesialisannya tinggi. Secara statistika, perlu adanya jumlah halaman, jilid, proporsi ilustrasi baik foto ataupun lukisan, jumlah lema, yang dicantumkan di dalam ensiklopedia. Komposisi lema dan ukuran teks juga perlu diperhatikan berdasarkan proporsinya. Kriteria umum dari lema sendiri adalah esensial dan menyeluruh, penting bagi

pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bermanfaat bagi orang terpelajar, menjadi topik dalam pembicaraan, dan tidak mengandung unsur kerawanan sosial.

Pratiwi (2014) mengatakan ciri dari sebuah ensiklopedia sendiri adalah:

1. Terdapat topik dan sub topik.
2. Terdapat definisi topik beserta penjelasan umumnya.
3. Terdapat rujuk silang (*cross reference*).
4. Terdapat paragraf, ilustrasi, gambar.
5. Disajikan secara alfabetis (A-Z) atau tematis.
6. Terdapat indeks.
7. Terdapat tambahan “Faktaneka”, yaitu Aneka Fakta Ilmu Pengetahuan.
8. Terdapat petunjuk penggunaan (*How to Use*) yang berisi penjelasan isi buku, bagian penting lain dari topik buku.

Perkembangan ensiklopedia disesuaikan dengan perkembangan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan. Ensiklopedia kini terbagi menjadi ensiklopedia umum, ensiklopedia khusus, dan ensiklopedia tema yang berisikan satu bidang ilmu tertentu. Ensiklopedia sendiri juga disesuaikan dengan pertimbangan faktor usia dalam perancangannya, entah untuk umum, anak, atau dewasa. Ensiklopedia tidak hanya dalam bentuk buku, namun kini telah tersedia ensiklopedia yang terkemas dalam CD atau jenis elektronik lainnya untuk mempermudah penggunaan (Pratiwi, 2014).

2.4. Ilustrasi

Dalam bukunya yang berjudul *“Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective”*, Male (2017) menyebutkan ilustrasi sebagai sebuah karya seni, citra terapan, yang mengkomunikasikan pesan kontekstual kepada audiens. Menurut Male, disiplin ilustrasi berakar pada kebutuhan objektif yang dihasilkan ilustrator atau klien berbasis komersial untuk memenuhi tujuan tertentu. Ilustrasi tidak hanya dapat dinilai dari segi visual dan kualitas teknis saja, namun juga merupakan disiplin yang menghasilkan keterlibatan dengan audiens, materi pelajaran, pemecahan masalah, serta kemampuan komunikasi visual. Ilustrasi dapat diterapkan secara eksplorasi pada apapun dan tidak didorong oleh mode ataupun tren.

2.4.1. Jenis Ilustrasi

Male (2017) menyebutkan ilustrasi memiliki peranan dalam mengkomunikasikan konteks kepada audiens secara visual. Sesuai dengan fungsi peranan ilustrasi, Male menguraikan 5 jenis ilustrasi, diantaranya:

2.4.1.1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi



Gambar 2.9. Ilustrasi Dokumentasi
(Male, 2017)

Jenis ilustrasi ini bertujuan untuk menjelaskan informasi yang seringkali disalahartikan harus digambarkan secara realis dengan teknik yang rumit, baik dari segi bahasa visual ataupun materi. Jenis ilustrasi ini dianggap membosankan tanpa ada gagasan visual dan kontekstual terkait kreativitas dan inovasi. Ilustrasi yang bertujuan untuk mendokumentasikan, memberikan referensi, mengedukasi, dan menjelaskan instruksi merupakan konteks yang luas dan beragam, sehingga membutuhkan gaya visual yang beragam pula, seperti penggambaran literal, penggambaran konseptual, tiruan foto, ataupun gambar berurutan.

Secara historis, ilustrasi telah digunakan sebagai ilmu pengetahuan seperti pada matematika, ilmu astronomi, fisika dan meteorologi, kimia, geologi, anatomi tubuh manusia, dan lainnya sejak abad ke-19. Ilustrasi memiliki peranan penting dalam menyampaikan informasi melalui visual. Keberadaan ilustrasi sendiri dinilai memberikan kesan belajar yang menyenangkan dengan sifat dari ilustrasi sendiri yang menghibur dan menarik perhatian. Ilustrasi juga dapat mempermudah penyampaian informasi yang rumit. Dalam subjek arsitektur ataupun teknik mesin, ilustrasi berperan memberikan arahan pengerjaan proses kerja yang rumit. Peranan ilustrasi dalam menjelaskan terkait alam dan konsep intelektual terdapat dalam subjek politik dan sejarah, ekosistem dan rantai makanan, pencernaan dan reproduksi, budidaya tanaman, dan lainnya.

2.4.1.2. Komentari



Gambar 2.10. Ilustrasi Komentari
(Male, 2017)

Jenis ilustrasi ini berfungsi untuk memberikan komentar dan pendapat terhadap suatu isu sosial yang juga dikenal dengan sebutan ilustrasi editorial. Ilustrasi komentari terdapat dalam subjek jurnalistik seperti pada koran dan majalah. Awalnya, jenis ilustrasi ini digunakan untuk memberikan kesan romantis dan sentimental terkait cerita bertema drama dan cinta, namun seiring zaman jenis ilustrasi komentar juga bertemakan humor dan sindiran dalam bidang politik. Kini, jenis ilustrasi editorial yang dianggap menarik adalah ilustrasi yang mampu memprovokasi sesuatu atau banyak orang.

Ilustrasi komentari berperan dalam menyuarakan opini dan memberikan argumen masyarakat yang berkesan provokatif. Secara visual, ilustrasi ini tidak mengutamakan nilai estetika. Gaya visual yang digunakan berkesan memberikan kekesalan dan umpatan.

2.4.1.3. Dongeng



Gambar 2.11. Ilustrasi Dongeng
(Male, 2017)

Jenis ilustrasi ini pada umumnya terdiri dari gambar yang dibuat secara berurutan. Ilustrasi untuk dongeng berkesinambungan dengan genre cerita beserta dengan pemilihan kata yang digunakan. Ilustrasi yang dibuat dapat disesuaikan dengan cerita yang ingin disampaikan, komposisi dan pemilihan warna, distorsi dan pemanfaatan ruang kosong, dan adegan lainnya. Sebuah ilustrasi dongeng dikatakan baik jika mampu menjadikan skenario cerita yang ada menjadi menarik dan mampu menggambarkan suasana adegan yang ada.

Dalam dongeng, ilustrasi berperan membangkitkan imajinasi terkait adegan yang ada dalam benak manusia dan peranannya akan selalu menjadi penting dalam dunia imajinatif serta fiksi.

2.4.1.4. Persuasi



Gambar 2.12. Ilustrasi Persuasi
(Male, 2017)

Jenis ilustrasi ini dianggap paling terarah dan jelas tujuannya, yakni untuk komersil dalam dunia periklanan. Ilustrasi persuasi memiliki nilai honor yang tinggi tergantung pada *brand* yang diiklankan. Dalam dunia periklanan, gaya visual tidak terlalu mengutamakan nilai estetika, namun lebih pada status sosial dan ekonomi dari target market *brand*. Tujuan utama dari ilustrasi persuasi sendiri adalah untuk mempersuasikan masyarakat dalam membeli ataupun menjual produk dan jasa.

Dalam kampanye, gaya visual yang digunakan ilustrasi persuasi bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi tanpa terikat dengan estetika, dekorasi, humor, ataupun gaya visual lainnya. Ilustrasi persuasi untuk kampanye dapat ditemukan pada media ruang publik seperti terminal, *billboard*, televisi, stasiun, ataupun media publik lainnya.

2.4.1.5. Identitas Visual



Gambar 2.13. Ilustrasi Identitas Visual
(Male, 2017)

Jenis ilustrasi ini berkaitan dengan *awareness* masyarakat akan suatu *brand* atau perusahaan tertentu. Ilustrasi ini diterapkan pada media yang berhubungan dengan identitas visual suatu *brand* dengan tujuan untuk memperkenalkan ataupun membuat *brand* menjadi lebih terkenal (meningkatkan *awareness*). Tujuan lain dari ilustrasi ini adalah untuk mendapatkan pengakuan dari masyarakat terkait nilai dan meningkatkan kualitas perusahaan.

Mengingat pentingnya identitas visual, ilustrasi juga memiliki peranan penting pada halaman sampul buku. Sebagai identitas utama dari buku, ilustrasi bertujuan merepresentasikan isi buku dan juga meningkatkan

promosi. Ilustrasi sebagai identitas visual yang baik adalah yang mampu menggambarkan poin penting dari isi konten.

2.4.2. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi merupakan bahasa visual yang mampu merepresentasikan kepribadian dari si pembuat. Menurut Male (2017), seperti halnya musik dan karya seni lainnya, ilustrasi juga memiliki berbagai macam variasi, tema dan gaya pengerjaan. Secara keseluruhan, penggambaran gaya ilustrasi terbagi menjadi dua jenis yakni penggambaran secara literal dan konseptual. Kedua gaya ini dapat digunakan untuk menyampaikan dan menjelaskan informasi, menyampaikan cerita fiksi, mempersuasi, ataupun sebagai identitas visual dari suatu hal. Dalam menentukan gaya ilustrasi sendiri perlu adanya pertimbangan secara materi, konteks, serta target audiens dari ilustrasi itu sendiri.

2.4.2.1. Penggambaran Literal



Gambar 2.14. Penggambaran Literal
(Male, 2017)

Penggambaran literal dalam ilustrasi dimanfaatkan untuk menggambarkan objek realis dan akurat, dibuat semirip mungkin dengan objek aslinya. Menurut Male (2017), gaya ilustrasi seperti ini memberikan kesan nyata dan biasanya digunakan pada buku fiksi anak untuk gambar bertemakan fantasi dan fenomena alam dramatis. Penggambaran literal juga dapat digunakan untuk menggambarkan suasana magis dengan manusia, hewan, atau alien dengan proporsi anatomi yang tidak wajar, meskipun tetap dibuat masuk akal secara fisika dan saling berinteraksi di dunia nyata. Salah satu contoh dari gaya penggambaran literal seperti hiperrealis dan impresionis.

Penggunaan warna dalam penggambaran literal menggunakan *full color* dengan teknik pemberian efek tekstur, gradasi ataupun tanpa gradasi namun tetap sesuai dengan gaya visual dari konsep gambar. Meskipun dalam praktiknya penggambaran literal menggunakan warna yang bebas dan *full color*, pada penerapannya tetap disarankan menggunakan warna yang masuk akal sesuai dengan kenyataan agar terlihat lebih serupa.

2.4.2.2. Penggambaran Konseptual



Gambar 2.15. Penggambaran Konseptual
(Male, 2017)

Penggambaran konseptual dalam ilustrasi dimanfaatkan untuk menggambarkan perumpamaan ide dan teori. Berbeda dengan penggambaran literal, penggambaran konseptual tidak bergantung pada aktualisasi dan kemiripan objek dengan kenyataan. Penggambaran konseptual dibuat berdasar pada konsep dari suatu konten yang ingin disampaikan. Salah satu contoh dari penggambaran konseptual seperti diagram, gambar gabungan, surealis, distorsi, dan juga abstrak.

2.5. Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2014) dalam bukunya "*Graphic Design Solutions*", desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens sebagai representasi visual dari ide yang mengandalkan penciptaan, seleksi, dan organisasi elemen visual. Desain sebagai solusi mampu membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, dan bisa sangat efektif mempengaruhi perilaku seseorang saat pesan tersampaikan dengan baik kepada khalayak.

Berkaitan dengan desain, komunikasi visual menjadi bagian yang ditujukan untuk mengkomunikasikan pesan dari apa yang ingin disampaikan. Menurut Fatos Adiloglu (2011) dalam jurnalnya yang berjudul "*Visual Communication: Design Studio Education Through Working the Process*", desain komunikasi visual merupakan cabang pendidikan desain yang bertujuan menciptakan bahasa visual efektif dan bagaimana mengkomunikasikannya. Platform desain komunikasi

visual selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan perubahan nilai-nilai estetika.

2.5.1. Elemen Desain

Dalam proses pembuatan desain penting bagi seseorang dalam memiliki pengetahuan dasar akan elemen dan prinsip dalam mendesain. Pengetahuan dasar ini bertujuan untuk mengeksplorasi, meninjau, dan mengetahui potensi masing-masing elemen untuk dapat digunakan dalam berkomunikasi dan berekspresi.

1. Garis



Gambar 2.16. Implementasi Garis
(<https://brendarobson.com/1214-2/>)

Garis merupakan gabungan titik yang memanjang sebagai tanda yang dibuat oleh alat visual saat menggambar di atas permukaan. Beberapa alat gambar yang dapat membuat garis seperti pensil, kuas runcing, *software tool*, *stylus*, atau objek pembuat tanda lainnya.. Garis memiliki beberapa peran dalam permainan komposisi dan komunikasi dilihat dari arah dan kualitasnya sendiri. Mereka dapat menjadi pemandu pandangan mata dan

berfungsi dalam mengatur komposisi secara visual. Adapun beberapa kategori garis seperti garis solid, garis tersirat, tepi, dan garis visi (Landa, 2014).

2. Bentuk



Gambar 2.17. Implementasi Bentuk

(<https://mindsparklemag.com/design/cult-beauty-patterns/>)

Menurut Landa (2014), garis yang membentuk sesuatu dinamakan bentuk. Suatu bentuk juga dapat diartikan sebagai sesuatu dengan jalur tertutup, tergambar sebagai objek dua dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis, warna, ataupun tekstur. Bentuk pada dasarnya datar yang sifatnya dua dimensi dan hanya dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Semua bentuk pada dasarnya merupakan turunan dari tiga penggambaran dasar, yakni persegi, segitiga, dan lingkaran, yang kemudian dapat menjadi bentuk volumetrik kubus, piramida, dan bola.

3. Warna



Gambar 2.18. Implementasi Warna

(<https://tiffmanuell.com/collections/small/products/seventy-nine>)

Warna menjadi elemen desain yang kuat dan sangat provokatif. Warna yang kita lihat pada permukaan benda merupakan pantulan cahaya terhadap suatu objek. Warna sendiri terbagi menjadi dua jenis, yakni yang berasal dari pantulan dari cahaya yang tidak terserap objek atau spektrum yang juga dikenal sebagai warna *additive*, dan berasal dari bahan atau dari cahaya yang terserap objek yang disebut dengan warna *subtractive*. Kategori dari warna sendiri terbagi menjadi *hue* yang adalah nama warna, *value* yang merupakan tingkat luminositas-terang atau gelap warna, *saturation* atau tingkat kecerahan warna, dan *temperature* yang mengacu pada suhu hangat dinginnya warna (Landa, 2014).

4. Tekstur



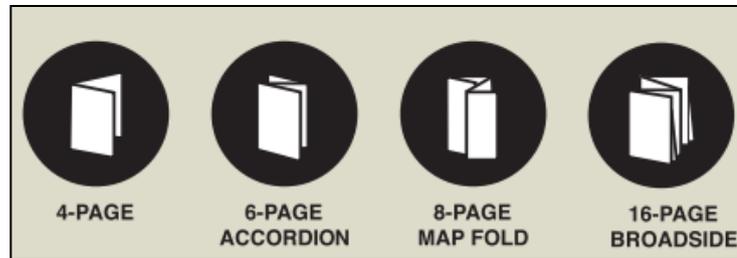
Gambar 2.19. Implementasi Tekstur
(<https://www.sabatinaleccia.com/drawings-1>)

Representasi kualitas sentuhan permukaan dinamakan dengan tekstur. Dalam seni visual, terdapat dua kategori tekstur, yakni tekstur taktil/aktual yang memiliki kualitas sentuhan yang dapat disentuh dan dirasakan secara fisik, dan tekstur visual yang merupakan ilusi dari tekstur nyata yang dibuat dengan tangan, dipindai atau di foto dari tekstur aktual (Landa, 2014).

2.5.2. Prinsip Desain

Kombinasi antara pengetahuan tentang pembuatan konsep, visualisasi, dan elemen dengan prinsip-prinsip dasar untuk merancang sebuah desain merupakan hal yang krusial untuk dilakukan. Prinsip desain pada dasarnya saling bergantung satu dengan yang lain maupun dengan elemen desain dalam penerapannya. Perlu diketahui dan disadari oleh para desainer bahwa elemen maupun prinsip desain menjadi pertimbangan utama yang penting dalam pembuatan suatu karya (Landa, 2014).

1. Format

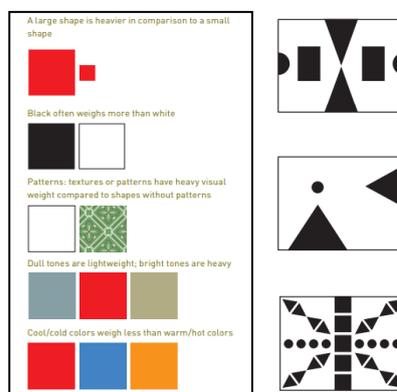


Gambar 2.20. Format

(Landa, 2014)

Menurut Landa (2014), format merupakan istilah dengan beberapa makna terkait. Dapat dikatakan sebagai batasan, format menentukan bidang dan menjadi tepi atau ruang lingkup dalam mendesain. Format dalam dunia desain menjadi prinsip utama dan memiliki berbagai makna dalam penerapannya. Selain itu, format juga memiliki ukuran dan bentuk yang beragam, meskipun ada beberapa standar ukuran untuk format-format tertentu.

2. Keseimbangan (*Balance*)



Gambar 2.21. *Balance*

(Landa, 2014)

Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang dapat dipahami secara intuitif karena dalam penggunaannya disesuaikan dengan gerakan fisik sendiri. Keseimbangan merupakan stabilitas yang diciptakan dari distribusi bobot visual yang merata di setiap elemen komposisi yang ada. Sebuah desain dengan komposisi yang seimbang akan menciptakan harmoni yang mampu memengaruhi komunikasi pesan terhadap audiens.

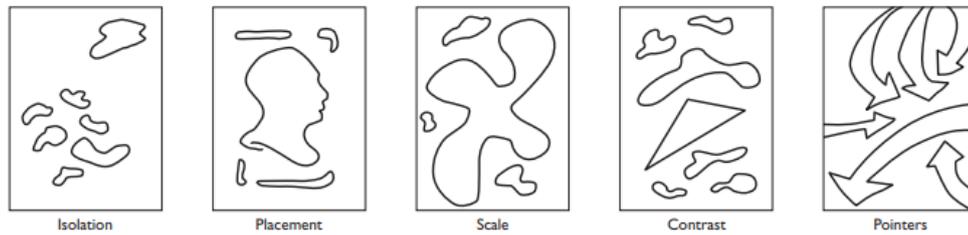
Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi keseimbangan visual, diantaranya adalah orientasi dan penempatan elemen dalam format, ukuran, bentuk, dan jumlah elemen, warna dan tekstur, *emphasis* dan *groupings*, serta gerakan aktual dan garis pandang mata. Dalam bukunya dikatakan terdapat tiga jenis keseimbangan, yakni simetris, asimetris, dan *radial*.

- a. Simetris mencerminkan distribusi bobot visual yang sama, dimana antar elemen setara, dan dapat mengkomunikasikan harmoni serta stabilitas. Keseimbangan simetris dapat disebut simetri refleksi ketika letak elemen pada sumbu pusat dapat mencerminkan keseimbangan dua sisi antara sisi satu dengan yang lainnya.
- b. Asimetris mencerminkan distribusi bobot visual yang sama, seimbang, dan dapat dicapai tanpa harus bertumpu pada simetri refleksi dengan elemen cermin yang menampilkan keseimbangan dua sisi dari sumbu pusat. Untuk mencapai keseimbangan asimetris, posisi, berat visual, ukuran, nilai, warna, bentuk, dan tekstur perlu dipertimbangkan secara keseluruhan agar keseimbangan komposisi tetap terjaga.

- c. Keseimbangan *radial* adalah keseimbangan simetris yang merupakan kombinasi antara simetri horizontal dan vertikal dimana elemen memancar keluar dari sumbu pusat komposisi (Landa, 2014).

3. Hirarki Visual

Hirarki visual adalah prinsip utama desain grafis dalam mengatur informasi. Dalam penerapannya, hirarki visual berperan sebagai pemandu dalam mengarahkan pembaca melihat suatu objek atau informasi disesuaikan dengan *emphasis* atau penekanan dari desain itu sendiri. Peran *emphasis* ini sendiri adalah untuk mengatur serta memberikan penekanan pada elemen visual sesuai dengan kepentingan, dimana beberapa elemen dengan peran yang lebih tinggi (dominan) berada di atas elemen yang lain sehingga ditampilkan dengan urutan tertentu. Penting untuk diingat bahwa *emphasis* dalam hirarki visual tidak dapat diterapkan kepada seluruh elemen, karena hal ini hanya akan berakhir pada kekacauan visual. Untuk itu, *emphasis* sendiri berkaitan erat dengan *focal point* dalam memberikan penekanan pada suatu elemen, yakni pada posisi, ukuran, bentuk, arah, warna, maupun tekstur pembentuk. Dalam buku, terdapat beberapa cara dalam menciptakan suatu *emphasis* yakni melalui pengasingan, penempatan, ukuran, kontras, arah penunjuk, dan struktur diagram:



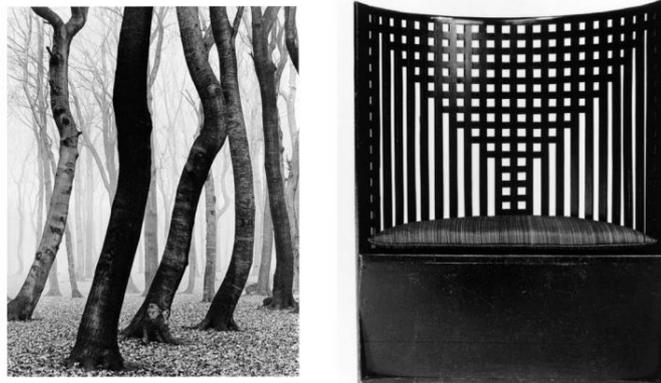
Gambar 2.22. *Emphasis*

(Landa, 2014)

- a. *Emphasis* pengasingan mengisolasi suatu elemen sehingga membuat elemen tersebut menjadi pusat perhatian. Titik fokus terhadap elemen ini perlu diimbangi dengan unsur lain dalam komposisi.
- b. *Emphasis* penempatan berkaitan erat dengan komposisi spasial elemen seperti latar depan, sudut kiri atas, atau tengah halaman untuk menarik perhatian.
- c. *Emphasis* ukuran memainkan peran penting dalam penekanan dan menciptakan ilusi kedalaman spasial. Penerapan skala bentuk secara efektif dalam kaitannya dengan yang lain dapat membuat elemen tampak bergerak maju mundur ataupun terlihat lebih kecil diantara yang lain sehingga cenderung menarik lebih banyak perhatian.
- d. *Emphasis* kontras menekankan pada permainan terang gelap elemen yang juga dapat dibantu oleh ukuran, skala, lokasi, bentuk, ataupun posisi.
- e. *Emphasis* arah penunjuk menggunakan arah untuk mengarahkan mata pembaca ke satu titik tertentu.

f. *Emphasis* struktur diagram terdiri dari beberapa bentuk diagram yang menyerupai suatu objek, diantaranya struktur pohon, sarang, dan juga tangga (Landa, 2014).

4. Irama



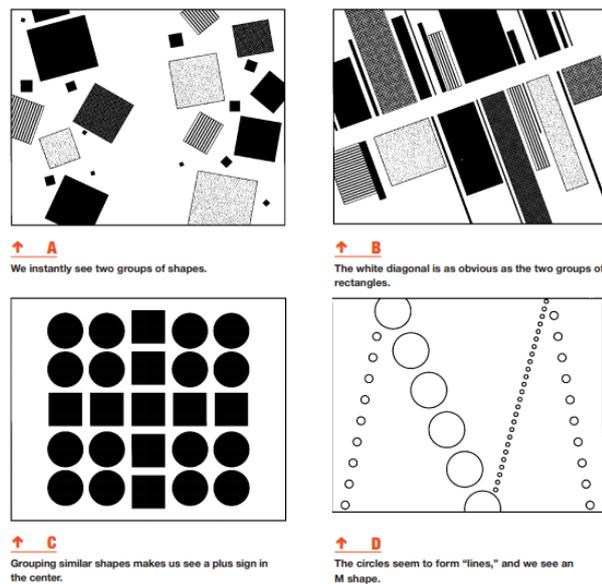
Gambar 2.23. *Visual Rhythm*
(Landa, 2014)

Irama dalam dunia desain mirip dengan irama musik yakni adanya pengulangan yang kuat dan konsisten dari suatu pola elemen yang dapat menarik perhatian audiens terhadap objek tersebut. Pengaturan waktu dapat diatur dengan interval jarak antar posisi elemen dalam suatu desain, dimana pola dapat diperlambat atau dipercepat. Irama sendiri sangat penting untuk mengembangkan aliran visual yang koheren dari satu halaman ke halaman lainnya. Beberapa faktor yang dapat berkontribusi dalam membangun ritme diantaranya warna, tekstur, *figure and ground*, penekanan, dan keseimbangan.

Kunci untuk membangun sebuah ritme dalam desain adalah memahami perbedaan antara repetisi dan variasi. Repetisi terjadi ketika terdapat

pengulangan pada suatu elemen dengan tingkat konsistensi tertentu, sementara variasi terjadi saat terdapat modifikasi pola elemen baik dari segi warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, atau berat visual, yang keduanya saling berkaitan untuk menciptakan minat visual (Landa, 2014).

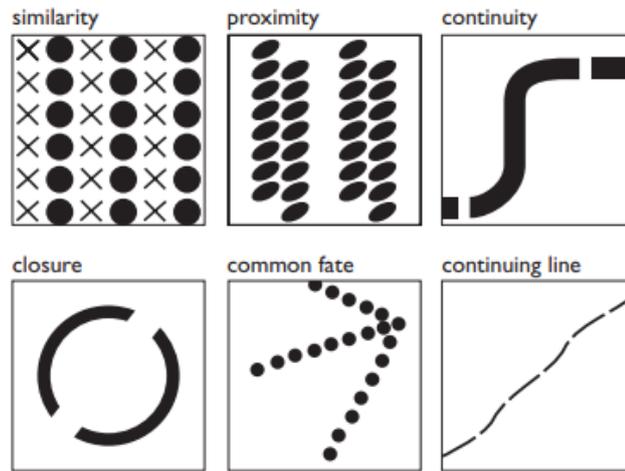
5. Kesatuan



Gambar 2.24. *Unity*
(Landa, 2014)

Kesatuan dalam desain grafis terjadi ketika seluruh elemen saling terkait sehingga membentuk keseluruhan yang menyatu seolah milik bersama. Erat kaitannya dengan *gestalt*, yang berusaha menempatkan penekanan pada persepsi bentuk dan bagaimana pikiran seseorang berusaha untuk melihat suatu bentuk secara keseluruhan. Teori *gestalt* menjadi faktor yang mempengaruhi ada atau tidaknya kesatuan dalam sebuah desain (Landa, 2014).

6. Hukum Organisasi Perseptual



Gambar 2.25. *Laws of Perceptual Organization*
(Landa, 2014)

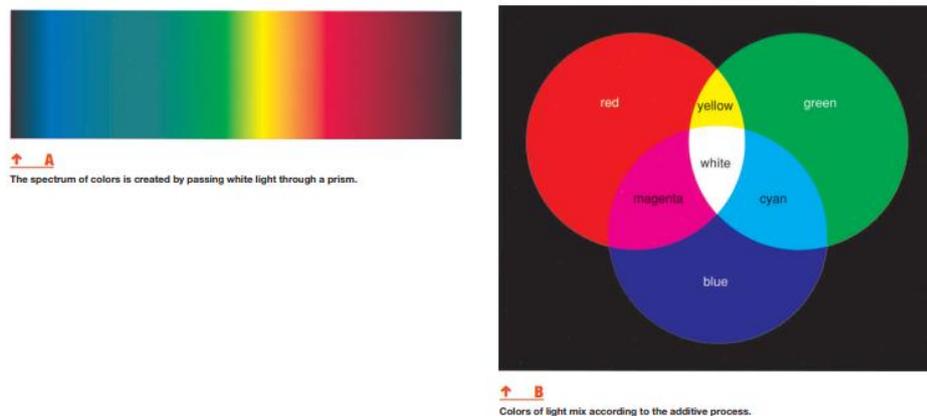
Teori *gestalt* juga erat kaitannya dengan hukum organisasi perseptual yang terdiri dari enam jenis persepsi yaitu kesamaan (*similarity*), dimana tiap elemen berbagi karakteristik dan dipersepsikan sebagai milik bersama, kedekatan (*proximity*), dimana elemen-elemen saling berdekatan secara spasial dan dianggap sebagai milik bersama, kontinuitas (*continuity*), dimana elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya dianggap terkait dan menciptakan impresi gerakan pada pandangan arah mata, ketertutupan (*closure*), kecenderungan pikiran untuk menghubungkan setiap elemen yang ada untuk menghasilkan bentuk dan pola yang lengkap, kebersamaan (*common fate*), dimana elemen cenderung dianggap satu ketika mereka bergerak ke arah yang sama, dan garis berkelanjutan (*continuing line*), dimana garis yang terputus terlihat

memiliki gerakan keseluruhan, tersambung, disebut juga garis tersirat (Landa, 2014).

2.5.3. Warna

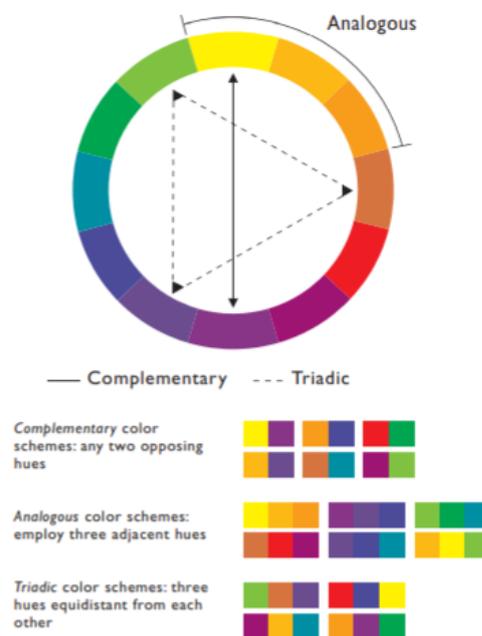
Warna menurut Landa (2014) merupakan salah satu elemen desain yang sifatnya kuat dan provokatif yang merupakan bagian dari energi cahaya. Warna yang terlihat pada permukaan objek merupakan hasil dari pantulan cahaya, dimana sebagian cahaya diserap dan sementara sisanya terpantulkan. Samara (2007) dalam bukunya yang berjudul “*Design Elements-a Graphic Style Manual*”, menambahkan bahwa warna memiliki peranan penting dalam sebuah desain, namun setiap warna memiliki persepsi yang sifatnya relatif sehingga identitas warna benar-benar dapat diketahui hanya jika terdapat warna lain yang berdekatan. Sebuah warna terdiri dari empat kualitas penting terkait gelombang cahaya, yakni *hue*, *saturation*, *temperature*, dan *value*.

2.5.3.1. Teori Warna



Gambar 2.26. *Color Theory*
(Laurer & Pentak, 2012)

Dalam bukunya yang berjudul “*Design Basic*”, Lauer & Pentak (2012), meskipun dikatakan warna berasal dari cahaya, pedoman pencampuran dan penggunaan warna berbeda tergantung pada apakah sumber warna adalah cahaya atau yang kita kenal dengan *additive color* atau pigmen dan pewarna yang dikenal sebagai *subtractive color*. Warna pokok dari *additive color* sendiri terdiri atas CMYK, yakni Cyan, Magenta, Yellow, dan Black atau Key. Sementara warna pokok dari *subtractive color* terdiri atas RGB, yakni Red, Green, dan Blue. Persepsi manusia terhadap warna berubah sesuai dengan lingkungannya, bahkan dengan penerangan yang sama sekalipun, suatu warna akan tampak berbeda tergantung dari warna yang berdekatan dengan warna tersebut.



Gambar 2.27. *Color Scheme*

(Landa, 2014)

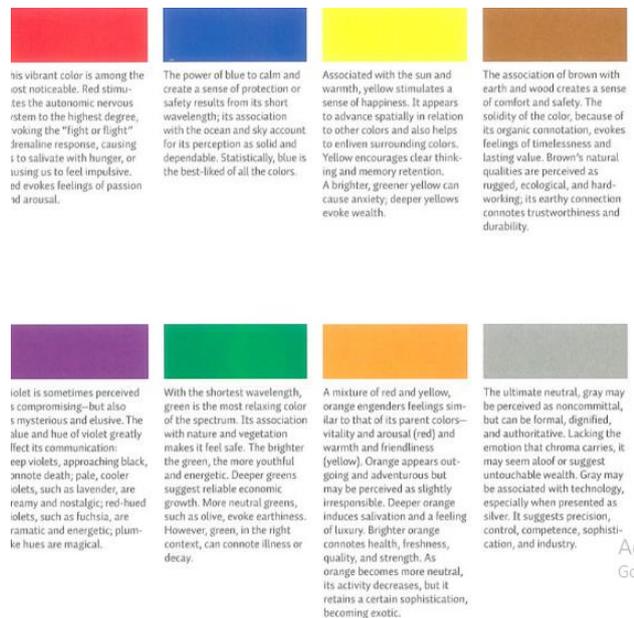
Warna sendiri memiliki skema tertentu sebagai bentuk kombinasi yang harmonis terutama digunakan pada saat mendesain sesuatu. Mengubah kombinasi dari *hue*, *value*, dan *saturation* dari sebuah warna dapat mempengaruhi cara desain mengkomunikasikan pesan kepada masyarakat. Beberapa skema warna yang ada diantaranya:

1. *Monochromatic*, merupakan skema warna yang hanya memiliki satu *hue* saja. Skema warna *monochromatic* didominasi oleh satu identitas *hue* dengan beberapa varian *value* dan *saturation* yang menciptakan palet warna yang lebih menyatu dan seimbang.
2. *Analogous color*, merupakan skema warna yang menggunakan tiga warna yang berdekatan pada *color wheels* untuk menciptakan keharmonisan palet warna dengan kemiripan warna diantara ketiganya. Dalam skema *analogous color*, satu warna dapat mendominasi dan sisanya menjadi pendukung warna utama.
3. *Complementary color*, merupakan skema warna yang didasari atau menggunakan warna yang bersebrangan. Warna yang kontras ini cenderung menampilkan visual yang kuat dan ekspresif, mampu menarik perhatian.
4. *Split complementary color*, merupakan skema warna yang terdiri dari tiga warna, dengan satu warna utama dan dua warna pelengkap yang berdekatan dengan warna utama sendiri. Skema warna ini cukup kontras namun tidak se-ekspresif *complementary color*.

Visual dengan skema *split complementary color* dapat tampil secara intens dengan perpaduan warna yang tepat.

5. *Triadic color*, merupakan skema dengan tiga warna yang posisi jaraknya sama satu dengan yang lain pada *color wheels*. Keseimbangan warna pada skema ini beragam dengan warna yang kontras namun serasi dan melengkapi satu dengan yang lain.
6. *Tetradic color*, merupakan skema yang terdiri dari empat warna dalam dua set *complementary*. Kontras dalam warna *tetradic* sangat kuat sehingga cukup sulit untuk diselaraskan, kecuali salah satu warnanya menjadi dominan dan sisanya menjadi pelengkap (Landa, 2014).

2.5.3.2. Psikologi Warna



Gambar 2.28. *Color Psychology*

(Laurer & Pentak, 2012)

Sensasi visual yang diberikan warna menimbulkan efek psikologis bagi manusia. Asosiasi warna dengan objek sebenarnya tidak ada kaitannya, namun karena manusia telah terbiasa dengan asosiasi tersebut di masyarakat, maka cara pandang yang ada akan familiar dengan makna warna yang ditanamkan. Seperti misalkan menyentuh area berwarna merah tidak akan membakar tangan seseorang, namun karena asosiasi warna “merah” dengan “panas”, maka secara otomatis manusia memandang merah akan menimbulkan perasaan hangat (Lauer & Pentak, 2012).

Ketika warna menarik bagi emosi dan perasaan, secara tidak langsung akan berdampak pada seseorang saat mengekspresikan reaksi emosional mereka. Warna bagi para seniman dianggap mampu membangkitkan respon emosi dan menciptakan suasana (Lauer & Pentak, 2012).

Psikologi warna juga erat kaitannya dengan latar belakang budaya seseorang. Penting untuk diketahui bahwa referensi simbolisasi warna berasal dari budaya, sehingga antara masyarakat yang satu akan memiliki asosiasi warna tertentu yang berbeda dengan warna lainnya. Era yang berbeda dan budaya yang berbeda menciptakan warna yang berbeda pula (Lauer & Pentak, 2012).

Samara (2007) mendeskripsikan arti warna ke dalam delapan bagian warna utama dengan arti psikologis sebagai berikut:

1. Merah, merupakan warna *vibrant* yang menjadi warna paling mudah untuk dikenali. Warna merah mampu menstimulasi sistem saraf yang

dapat memicu adrenalin dan seringkali menimbulkan rasa lapar serta tindakan impulsif. Merah juga menjadi warna pembangkit gairah.

2. Biru, merupakan warna yang dapat menenangkan dan memberikan rasa perlindungan. Warna ini seringkali diasosiasikan dengan laut atau langit yang persepsinya dapat diandalkan.
3. Kuning, merupakan warna yang sering diasosiasikan dengan kehangatan dari matahari dan mampu menstimulasikan perasaan gembira. Warna kuning dianggap mampu menghidupkan suasana namun jika terlalu terang dapat menimbulkan perasaan cemas.
4. Coklat, merupakan warna dianggap memberikan kenyamanan karena diasosiasikan dengan bumi dan hutan. Warna dengan konotasi organik ini dianggap *timeless* dan bersifat ramah lingkungan.
5. Ungu, merupakan warna misterius dan sulit dipahami. Nilai dari warna ungu juga mempengaruhi penyampaian komunikasi. Ungu gelap dipandang berkonotasi dengan kematian, ungu muda bersifat nostalgic, sementara ungu kemerahan bersifat dramatis.
6. Hijau, merupakan warna yang sangat menenangkan diantara warna lainnya. Warna ini diasosiasikan dengan alam dan tumbuhan sehingga memberikan kesan aman. Hijau muda diasosiasikan dengan energi sementara hijau tua diasosiasikan dengan pertumbuhan ekonomi.
7. Jingga, merupakan warna yang dianggap penuh petualang. Semakin gelap warna jingga maka memberikan makna kemewahan yang

semakin tinggi, sementara semakin terang warnanya seringkali diasosiasikan dengan kesehatan dan kebugaran.

8. Abu-abu, merupakan warna yang sangat netral dan seringkali dipandang sebagai warna formal. Warna ini juga menimbulkan pandangan berwibawa dan sedikit emosi. Sering diasosiasikan dengan teknologi dan industri terutama ditampilkan sebagai warna perak.

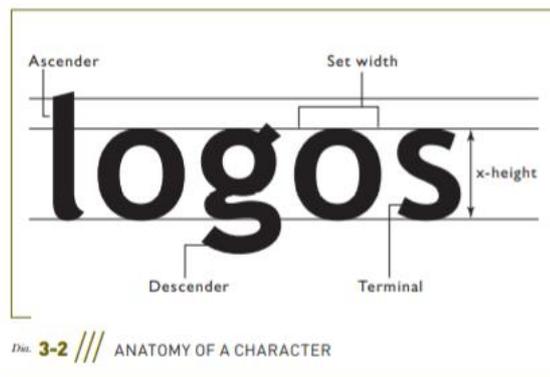
2.5.4. Tipografi

Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*”, sebuah huruf memiliki kriteria bentuknya tersendiri yang dibentuk berdasarkan proporsi dan keseimbangan tertentu. Berkaitan dengan huruf, tipografi menjadi desain dari bentuk huruf dan penataannya dalam ruang dua dimensi, untuk media berbasis cetak dan layar, serta dalam ruang dan waktu untuk gerak dan interaktif dengan konsistensi tertentu. Huruf dalam tipografi sendiri dapat berfungsi sebagai *display* ataupun sekadar tulisan, yang dapat dijadikan sebagai judul, *subtitles*, *headlines*, *subheadlines*, *headings*, dan *subheadings*.

Ada beberapa terminologi yang digunakan dalam dunia tipografi, seperti *letterform* yang merupakan gaya dan bentuk tertentu dari setiap huruf dengan karakteristiknya masing-masing, *typeface*, satu set bentuk huruf, angka, dan simbol yang disatukan sebagai properti visual dengan konsistensi tertentu, *type font* yakni satu set lengkap bentuk huruf, angka, dan simbol dengan konsistensi tampilan, gaya, dan ukuran tertentu, *type family* yakni beberapa desain *font* yang menjadi kelompok tertentu dengan kontribusi berbagai variasi gaya namun

dianggap satu jenis *typeface*, *italics* merupakan varian gaya huruf yang bentuknya miring ke kanan, *type style* merupakan modifikasi dalam *typeface* yang menciptakan variasi desain dengan tetap mempertahankan karakter visual yang ada, *stroke* adalah garis lurus atau melengkung yang membentuk huruf, *serif* adalah jenis huruf dengan penambahan elemen kecil pada bagian *stroke* atas atau bawah dari sebuah *letterform*, *sans serif* adalah jenis huruf tanpa penambahan elemen, dan *weight* merupakan tingkat ketebalan sapuan bentuk huruf.

2.5.4.1. Anatomi Huruf

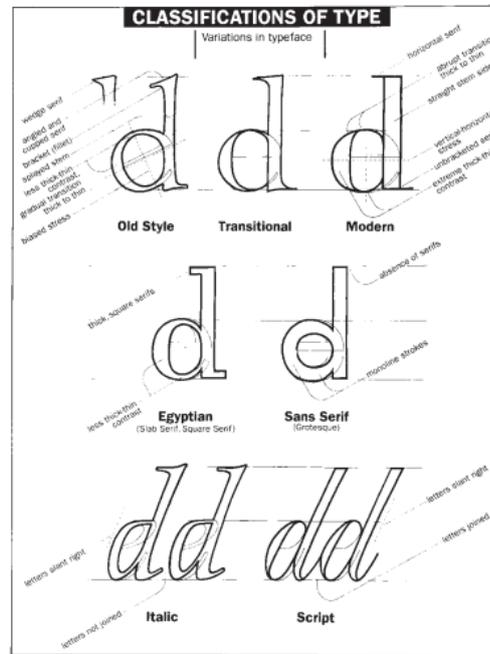


Gambar 2.29. *Type Anatomy*
(Landa, 2014)

Setiap huruf dalam alfabet memiliki karakteristik anatomi tertentu yang harus dipertahankan untuk mempertahankan keterbacaan simbol. Ada beberapa anatomi utama pada huruf, diantaranya:

1. *Ascender*, merupakan bagian dari huruf kecil yang tingginya melebihi batas *x-height*.
2. *Baseline*, merupakan bagian bawah huruf kapital dan huruf kecil, tidak termasuk *descender*.
3. *Character*, merupakan bentuk huruf, angka, tanda baca atau unit lainnya dalam sebuah font.
4. *Counter*, merupakan spasi atau jarak yang dikelilingi guratan huruf.
5. *Descender*, merupakan bagian dari huruf kecil yang berada di bawah garis dasar.
6. *Serif*, merupakan goresan kecil yang ditambahkan pada ujung atas atau bawah dari goresan utama karakter.
7. *Tail*, merupakan *descender* atau ekor yang turun di bawah garis dasar seperti pada huruf Q.
8. *Terminal*, merupakan akhir dari *stroke* tapi tidak dibatasi dengan serif.
9. *Weight*, merupakan ketebalan guratan huruf dengan perbandingan tinggi, seperti *light*, *medium*, dan *bold*.
10. *X-height*, merupakan tinggi huruf kecil, tidak termasuk *ascender* dan *descender*.

2.5.4.2. Klasifikasi Huruf



Gambar 2.30. *Classifications of Type*
(Landa, 2014)

Ada beberapa kategori klasifikasi utama dari huruf dilihat dari segi gaya dan sejarahnya, diantaranya:

1. *Old Style* atau *Humanist*

Old style merupakan jenis huruf Romawi yang diperkenalkan pada akhir abad-15 dalam bentuk huruf yang digambarkan dengan pena bermata lebar. Jenis huruf ini ditandai dengan adanya *serif* bersudut dan mengurung. Contohnya seperti Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman.

2. *Transitional*

Merupakan jenis huruf *serif* yang berasal dari abad-18 dan merupakan transisi dari gaya *old style* menuju *modern*. Jenis huruf ini menjadi perpaduan antara karakteristik desain keduanya. Contohnya seperti Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

3. *Modern*

Merupakan jenis huruf *serif* yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Gaya huruf *modern* memiliki bentuk huruf yang lebih geometris dan berlawanan dengan tipografi *old style*. Gaya *modern* juga ditandai dengan kontras tebal tipis dari *stroke* huruf. Contohnya seperti Didot, Bodoni, dan Walbaum.

4. *Slab Serif*

Gaya *slab serif* termasuk ke dalam jenis huruf *serif* yang ditandai dengan tebalnya *serif* seperti pelat. Klasifikasi ini diperkenalkan pada awal abad 19 dengan sub-kategori Egyptian dan Clarendon. Contohnya seperti American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

5. *Sans Serif*

Sans serif merupakan jenis huruf yang ditandai dengan tidak adanya serif atau elemen tertentu. Huruf ini diperkenalkan pada awal abad 19, seperti Futura, Helvetica, dan Univers. Beberapa *sans serif* memiliki *stroke* tebal dan tipis seperti Grotesque,

Franklin Gothic, Universal, dan Frutiger, dan beberapa diantaranya tidak memiliki subkategori seperti Grotesque, Humanist, Geometric, and lainnya.

6. *Blackletter*

Merupakan klasifikasi huruf yang dibuat berdasarkan bentuk naskah era pertengahan abad ke-13 hingga abad ke-15 dan sering dikenal sebagai *blackletter*. Karakteristik dari gaya ini terletak pada ketebalan *stroke* dan huruf yang di *condensed* dengan beberapa kurva. Contohnya seperti Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

7. *Script*

Merupakan gaya huruf yang menyerupai tulisan tangan. Bentuk huruf seringkali dibuat miring dan digabungkan antara satu dengan yang lain. Gaya *script* dapat ditulis dengan pena bermata paha, pena fleksibel, runcing, pensil ataupun kuas. Contohnya seperti Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

8. *Display*

Jenis huruf yang digunakan terutama sebagai *headlines* dan judul. Sifatnya agak sulit dibaca sebagai *text type* karena sering dibuat lebih rumit dan dihias (Landa, 2014).

2.5.4.3. Pemilihan Huruf

Dalam desain grafis, pemilihan huruf untuk menciptakan minat dan keindahan estetika visual merupakan hal yang penting. Karakteristik dari

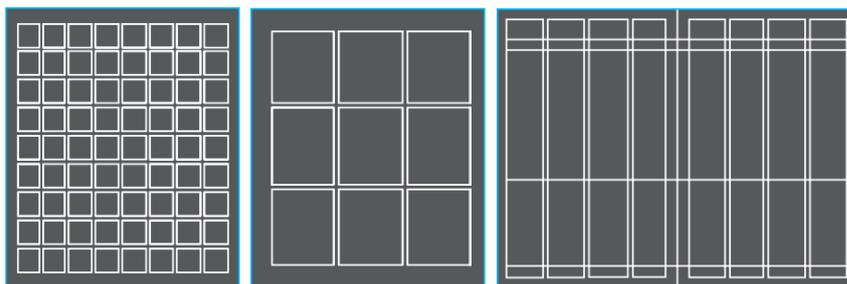
tiap jenis huruf, dari segi ukuran, bentuk, warna, dan tampilan huruf mendukung penyampaian komunikasi dan integrasi dari sebuah visual desain.

Selain memerhatikan karakteristik dan keindahan estetika visual, rancangan tipografi yang baik juga memiliki tingkat kejelasan yang baik, dari segi keterbacaan (*legibility*) maupun asosiasi huruf dengan elemen visual di sekitarnya (*readability*). Integrasi antara pemilihan huruf dan kondisi visual keseluruhan juga perlu untuk diperhatikan (Landa, 2011).

2.5.5. Layout

Layout merupakan salah satu komponen penting dari visual terkait penataan teks ataupun elemen lain dalam sebuah desain. *Layout* yang baik dapat mendukung penyampaian komunikasi pesan dan meningkatkan nilai estetika dari sebuah visual.

2.5.5.1. Grid

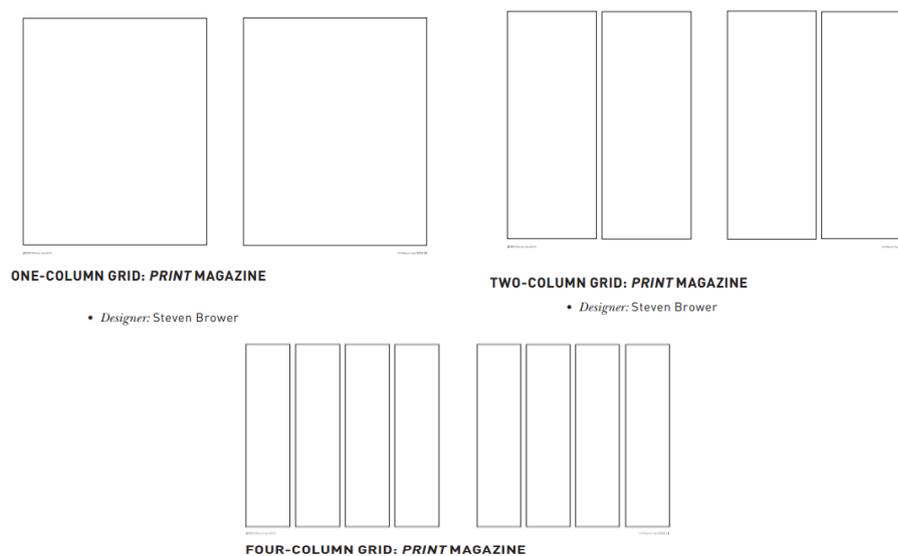


Gambar 2.31. *Grid*

(Landa, 2014)

Menurut Landa (2014), *grid* mendasari struktur komposisi sebuah buku, majalah, brosur, situs web, dan lainnya. *Grid* berperan mengatur letak objek visual termasuk di dalamnya tulisan dan gambar ke dalam suatu struktur tertentu. Struktur yang terbentuk dari *grid system* ini akan mempermudah pembaca mengakses dan mendapatkan informasi dari apa yang disampaikan. *Grid* juga memberikan kontinuitas, kesatuan, dan *visual flow* pada sebuah bacaan atau desain.

2.5.5.2. Jenis *Grid*



Gambar 2.32. Jenis *Grid*

(Landa, 2014)

Terdapat beberapa jenis *grid* yang sering ditemukan dalam semua media, diantaranya adalah *single-column grid* dan *multicolumn grids*. Struktur dari *single-column grid* merupakan struktur yang paling mendasar dan sederhana. Struktur ini didefinisikan sebagai satu kolom atau juga dikenal

dengan *manuscript grid*, yang dikelilingi oleh margin atau ruang kosong pada tepi kiri, kanan, atas, atau bawah. Margin sendiri berfungsi sebagai bingkai proporsi di sekitar konten visual dan tipografi. Struktur *single-column grid* dapat terbagi menjadi beberapa kolom, baik secara simetris maupun asimetris. Banyaknya kolom dari *grid* menyesuaikan kebutuhan konten visual. Struktur *grid* dengan banyak kolom ini sering dikenal dengan *multicolumn grid*.

Penggunaan struktur *multicolumn grid* disesuaikan pada ukuran dan proporsi format, apakah kolom mampu mengakomodasi besar dan kecilnya visual. Jumlah kolom bisa genap ataupun ganjil tergantung konten dan fungsinya. Adapun struktur *multicolumn grid* yang sering digunakan antara lain *two-column grid*, *four-column grid*, dan *modular grids*. *Modular grids* sendiri bermanfaat dalam memotong informasi ke dalam sekelompok atau modul individu.

Beberapa terminologi yang sering digunakan dalam *grid system* seperti, *flowlines* yang berkaitan dengan arah visual dan membentuk baris horizontal, *grid modules* yang merupakan unit yang terbentuk dari persimpangan kolom vertikal dan *flowlines* horizontal, serta *spatial zones* yang adalah bidang yang terbentuk dengan mengelompokkan beberapa modul *grid* sebagai elemen dari desain visual (Landa, 2014).

2.6. Fobia

Kata fobia berasal dari Bahasa Yunani yakni *Phobos*, yang artinya perasaan takut dan ngeri yang jika dibiarkan akan membahayakan. Dalam artikelnya, Osborn

(2019) mengatakan fobia berbeda dengan ketakutan biasa. Fobia menyebabkan *distress* yang signifikan dan dapat mengganggu kehidupan di rumah, sekolah, ataupun pekerjaan. Thomas (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “*Phobias in Children*” mengatakan bahwa fobia merupakan jenis gangguan kecemasan dimana seseorang menderita akibat rasa takut yang intens terhadap suatu hal dalam jangka waktu lama tanpa adanya alasan yang rasional. Rasa takut dalam fobia muncul ketika mendapat *trigger* dari suatu situasi atau objek tertentu. Murtagh menambahkan fobia yang terjadi pada seseorang dapat memicu serangan panik.

Seseorang menjadi cemas ketika harus menghadapi hal yang menjadi penyebab fobia mereka, khususnya fobia akan hal yang sulit dihindari atau dicegah. Istiqomah (2019) dalam artikelnya menyebutkan pengertian fobia sebagai ketakutan pada objek atau situasi tertentu yang sifatnya berlebihan, tidak rasional, dan terus menerus hingga dapat mengganggu aktivitas dan kehidupan sosial seseorang. Dalam Buku “*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*” edisi 5 (DSM-5), Asosiasi Psikiatrik Amerika menguraikan beberapa fobia yang dianggap sebagai fobia yang paling umum terjadi, antara lain ketakutan pada binatang, kondisi alam, hal yang berhubungan dengan masalah kesehatan, situasi melakukan aktivitas tertentu (berkendara, terbang), dan kondisi lain seperti tenggelam dan lainnya.

2.6.1. Perbedaan Fobia dan Rasa Takut

Rasa takut adalah hal biasa dialami seseorang. Keberadaan takut itu sendiri berdampingan dengan rasa cemas. Dalam bukunya yang berjudul “*The Cognitive Behavioral Workbook for Anxiety*”, Knaus (2014) mengatakan bahwa rasa takut

dan kecemasan memiliki banyak persamaan namun keduanya beroperasi dengan cara yang berbeda. Ketakutan terletak pada dimensi kedekatan, dimana saat seseorang berada dekat dengan hal yang ditakuti maka ia akan mencoba melarikan diri. Sedangkan kecemasan terletak pada dimensi waktu, pada hal-hal yang akan datang, dan seringkali seseorang mengambil langkah menghindarinya. Fobia sendiri terletak diantara kecemasan dan rasa takut.

Di masyarakat, keberadaan rasa takut biasa dengan fobia sering kali dipandang sebagai hal yang sama meskipun pada faktanya adalah dua hal yang berbeda. Perbedaan antara rasa takut biasa dengan fobia terletak pada respons atau bagaimana cara seseorang berhadapan dengan hal yang ditakuti. Orang dengan rasa takut biasa memiliki kondisi psikis yang tidak akan terlalu terpengaruh ketika dihadapkan dengan rasa takut dan berusaha tidak menghiraukannya. Berbeda dengan fobia, kondisi psikis seseorang akan terganggu cukup serius dan bisa berpengaruh pada kesehatan fisik mereka. Masyarakat dengan fobia akan merasa terganggu menjalankan aktivitas kesehariannya dan menunjukkan gejala-gejala tertentu saat berhadapan dengan objek yang menjadi sumber ketakutannya (Azmi, 2019).

Rasa takut sendiri timbul karena adanya ancaman yang membuat seseorang menghindar diri. Nuristi mengutip Gunarsa mengatakan bahwa ketakutan diikuti kecemasan yang dapat ditimbulkan dari bahaya luar atau dari dalam diri seseorang. Sedangkan kecemasan akan suatu keadaan (*state anxiety*) yang menjadi *trigger* dari fobia merupakan situasi yang tidak menentu yang menentu terhadap kemampuannya dalam menghadapi sumber atau objek tersebut. Dalam

keadaan ini emosi yang kurang menyenangkan dialami oleh individu (Ghufron, 2010). Makarim (2019) menambahkan pengaruh yang dihasilkan terhadap kondisi psikis seorang pengidap fobia memang bisa sangat berlebihan hingga dapat membuat pingsan dan aka nada peningkatan pada detak jantung yang menjadi tidak beraturan. Kondisi ini membuat fobia menjadi penyakit yang memerlukan penanganan medis agar tidak mengganggu aktivitas selanjutnya.

Journal of Clinical Psychology dalam Lestari (2020) mengatakan suatu hal dipandang sebagai ketakutan biasa ketika orang yang mengalaminya melihat suatu hal hanya sebagai ancaman, namun lain halnya dengan orang-orang pengidap fobia. Pengidap fobia cenderung menyusun skenario atau konsekuensi terburuk yang dapat terjadi jika berurusan dengan objek yang ditakutinya meskipun pada faktanya tidak sebanding dengan bahaya yang sebenarnya. Perasaan takut dan tidak nyaman yang dimiliki pengidap fobia mengupayakan pikiran mereka untuk melindungi diri sebelum skenario buruk yang mereka susun terjadi. Namun sering kali, upaya ini justru mengakibatkan gangguan perilaku dan membutuhkan perawatan khusus.

2.6.2. Faktor Penyebab Fobia

Menurut Lestari (2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Perbedaan Fobia dan Takut”, akar penyebab dari fobia sendiri sampai saat ini belum diketahui, namun trauma bisa dikatakan sebagai salah satu pemicu rasa takut yang berakhir menjadi fobia itu sendiri. NHS (2018) menambahkan bahwa fobia dalam diri seseorang dapat tumbuh selama masa kanak-kanak, remaja, atau awal masa dewasa. Penyakit ini sering kali dikaitkan dengan peristiwa yang menakutkan atau situasi

yang menegangkan. Namun pada akhirnya belum ada konklusi dari apa yang menjadi penyebab fobia itu sendiri.

Fobia spesifik dan sederhana biasanya muncul akibat pengalaman buruk yang dialami sejak kecil. Terkadang beberapa fobia diantaranya juga merupakan hasil perolehan dari apa yang keluarga miliki sehingga secara tidak sadar muncul dengan sendirinya pada diri pengidap sebagai bentuk kebiasaan dari takut yang dialami keluarga. Untuk fobia yang lebih kompleks, dapat dikatakan bahwa genetika, proses otak, dan pengalaman dalam hidup menjadi akar pemicu dari fobia itu sendiri.

Pane (2020) dalam artikelnya menyebutkan bahwa ada beberapa faktor lain yang diduga menjadi pemicu fobia, antara lain:

1. Insiden atau trauma tertentu.
2. Gangguan mental seperti *anxiety disorder*, *skizofrenia*, *OCD*, dan lainnya.
3. Hubungan orang tua yang kurang baik atau kebalikannya adalah *overprotective parent* yang membuat pengidap merasa takut terhadap berbagai hal karena selalu dalam pengawasan dan biasanya sering dilarang.
4. Turunan dari fobia yang dimiliki orang tua.
5. Kemampuan seseorang mengontrol diri sehingga mengalami stress yang berkepanjangan dan tidak mampu mengatasi rasa takutnya pada situasi tertentu.
6. Keadaan lain seperti cedera kepala.

2.6.3. Jenis Fobia

Secara umum ada berbagai jenis fobia bahkan pada objek-objek tertentu yang mungkin belum diketahui secara mendalam. Seperti yang dilansir dalam artikel DetikHealth.com, beberapa fobia yang telah dikenali di masyarakat memiliki satu persamaan dimana pengidapnya hidup dalam ketakutan dan kecemasan. Secara garis besar, fobia dikelompokkan ke dalam tiga kategori besar, yakni fobia sosial, agorafobia, dan fobia spesifik.

2.6.3.1. Fobia Sosial

Asosiasi Psikiatrik Amerika (2013) dalam bukunya yang berjudul "*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*", mengartikan fobia sosial atau yang juga dikenal sebagai gangguan kecemasan sosial (*social anxiety disorder*), merupakan ketakutan yang disebabkan oleh situasi sosial dimana individu berada bersama dengan orang lain. Perasaan takut ini muncul ketika individu berinteraksi dengan orang lain (misalnya, bercakap-cakap, bertemu orang yang tidak dikenal), merasa diamati (diawasi saat makan, minum), dan harus tampil di depan orang lain (membacakan pidato, dan lainnya). Fobia sosial membuat pengidap takut mendapatkan penolakan, evaluasi negatif, atau dipermalukan saat melakukan suatu tindakan. Situasi sosial apapun hampir selalu memancing perasaan takut dan cemas pada diri seorang pengidap fobia sosial.

Fobia sosial juga dikatakan sebagai salah satu gangguan kecemasan yang lebih umum terjadi dimasyarakat. Fobia ini melibatkan rasa takut akan dipermalukan dan mendapat penghinaan dari orang lain pada situasi

tertentu. Fobia ini berbeda dengan *anxiety* pada umumnya. Kecemasan biasa mampu membuat orang menghadapi situasi sosial yang membuatnya cemas, namun beberapa kasus pengidap fobia sosial mungkin melakukan atau mengatakan sesuatu yang membuat orang lain menilai dirinya aneh, gila, ataupun bodoh. Gejala fisik seorang fobia sosial ditandai dengan wajah yang mudah memerah dan berkeringat. Fobia sosial yang paling umum adalah ketakutan untuk berbicara di depan umum dan sering kali muncul saat usia anak atau remaja. Orang-orang dengan fobia sosial secara klinis dapat mengalami depresi dan gangguan kecemasan lainnya (Bourne, 2015).

2.6.3.2. Agorafobia

Agorafobia merupakan ketakutan dan kecemasan yang disebabkan ketika seseorang berada di suatu ruangan. Situasi ruang yang dimaksud seperti menggunakan transportasi umum (misalnya, mobil, kereta api, pesawat terbang), berada di ruangan terbuka (tempat parkir, pasar), berada di ruang tertutup (toko, bioskop), berada di tengah orang banyak, atau berada di dalam atau di luar rumah sendirian. Rasa takut muncul disebabkan pikiran dan skenario buruk saat berada di ruang tersebut seperti tidak adanya orang lain yang akan menolong saat menghadapi kesulitan. Fobia ini dapat dihindari dengan adanya *company* dari orang yang dipercaya (pendamping). Sama hal dengan fobia lainnya, agoraphobia dapat mengganggu aktivitas keseharian dan dapat memunculkan penyakit mental lainnya (Asosiasi Psikiatrik Amerika, 2013).

Menurut Bourne (2015) dalam bukunya yang berjudul “*Anxiety & Phobia Workbook*”, Agorafobia diartikan sebagai perasaan takut akan ruang terbuka atau berada dalam situasi yang membuat pengidap sulit untuk melarikan diri atau meminta bantuan saat membutuhkan bantuan. Seorang pengidap agoraphobia akan merasa panik dan malu jika gagal dalam mendapatkan bantuan. Salah satu ciri pengidap agorafobia adalah perasaan tidak ingin jauh dari orang-orang yang sudah ia percaya dan merasa aman. Perasaan ini membuat si pengidap tidak dapat jauh dari rumah atau tidak dapat merasa sendiri, merasa bahwa situasi di luar rumah adalah suatu ancaman. Risiko agorafobia lebih tinggi terjadi pada remaja akhir dan dewasa muda. Fobia ini akan menjadi kronis ketika tidak mendapat pengobatan langsung secara medis.

2.6.3.3. Fobia Spesifik

Fobia spesifik sering diartikan sebagai perasaan takut dan cemas akan suatu objek atau situasi tertentu secara khusus (misalnya, terbang, ketinggian tertentu, hewan, menerima suntikan, melihat darah, dan lainnya). Ketakutan dan kecemasan yang dialami tidak sebanding dengan bahaya yang ditimbulkan oleh objek atau situasi sebenarnya. Fobia spesifik memungkinkan seseorang secara aktif mengantisipasi kontak langsung dengan objek atau situasi yang menakutinya. Tidak semua pengidap fobia spesifik mengalami namun jenis fobia ini mampu membuat detak jantung tidak beraturan dengan peningkatan tekanan darah hingga pingsan. Fobia spesifik dikatakan muncul akibat pengalaman traumatis (seperti diserang

binatang atau terjebak lift), pengamatan terhadap pengalaman traumatis orang lain (melihat orang lain tenggelam), serangan panik yang tidak terduga pada situasi yang ditakuti (panik saat terjebak di kereta bawah tanah), atau transmisi informasi (liputan media mengenai kecelakaan pesawat). Namun pada umumnya, masyarakat pengidap fobia spesifik tidak dapat mengingat alasan khusus kemunculan fobia mereka dan fobia ini telah berkembang sejak usia 10 tahun (Asosiasi Psikiatrik Amerika, 2013).

Fobia spesifik melibatkan rasa takut yang kuat terhadap objek atau situasi tertentu, namun tidak ada serangan panik yang spontan seperti Agorafobia ataupun ketakutan dipermalukan seperti fobia sosial. Kepanikan dan ketakutan yang muncul murni disebabkan paparan terhadap objek atau situasi yang pengidap takuti. Ketakutan pada fobia spesifik sering kali tidak proporsional atau realistis terhadap kenyataan yang sebenarnya. Biasanya fobia spesifik mampu mengganggu kehidupan normal pengidap. Meskipun seorang pengidap mengetahui bahwa ketakutannya tak sebanding dengan konsekuensinya, rasa panik dan takut akibat fobia spesifik sering kali tidak dapat dihindari (Bourne, 2015).

2.6.4. Gejala Umum dan Dampak Fobia

Menurut NHS (2018) dalam artikelnya yang berjudul "*Phobias*", fobia secara khusus memiliki gejala yang berbeda bagi tiap pengidap untuk tiap fobia yang dialami. Namun secara garis besar ada beberapa gejala yang pada umumnya terjadi pada seseorang yang memiliki fobia akibat dipicu

oleh pelepasan hormone adrenalin. Gejala yang pada umumnya terjadi antara lain:

1. Tubuh berkeringat dan gemetar.
2. Wajah memerah, menggigil dan kesulitan bernafas.
3. Detak jantung yang tidak beraturan dan bisa berdebar (mengalami palpitasi).
4. Rasa sakit dan sesak di dada.
5. Beberapa kasus mengalami mati rasa pada bagian tertentu.
6. Dengungan di telinga.
7. Disorientasi atau mengalami kebingungan.
8. Leher terasa tercekik.
9. Rentan untuk menangis.

Sedangkan dampak dari fobia pada umumnya mempengaruhi berjalannya aktivitas harian secara normal dan secara tidak langsung membatasi ruang gerak si pengidap. Beberapa fobia tertentu mampu secara signifikan merusak pendidikan, karir, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Terbatasnya ruang gerak akibat fobia mampu membuat si pengidap terisolasi secara sosial. Hal ini juga mempengaruhi hubungan antara si pengidap dengan orang-orang di sekitarnya, membuat diri semakin tertutup dan dapat menyebabkan depresi. Fobia yang dialami mungkin membuat seseorang mempertanyakan mengapa dirinya tidak “normal” seperti yang lainnya. Pertanyaan ini sering menjadikan diri pengidap malu dan merasa canggung, bahkan untuk situasi tertentu, seperti ketika menjelaskan

fobianya kepada orang lain namun yang dijelaskan merupakan hal normal bagi orang tersebut. Perasaan-perasaan ini sering kali sulit dikendalikan dan membuat pengidapnya merasa tidak berdaya dalam mengontrol situasi tersebut. Tidak peduli seberapa keras usaha si pengidap mengatasi perasaan takutnya, ada kalanya tidak dapat dikendalikan dan memunculkan pemikiran sulit untuk sembuh (Fritscher, 2020).

2.7. Psikologis Remaja dan Dewasa

Remaja berasal dari bahasa Latin, *adolescens*, yang memiliki arti *to grow* atau *to grow maturity*. WHO mengemukakan terdapat beberapa batasan untuk mengetahui siapa saja yang termasuk remaja melalui tiga kriteria yakni, biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Kriteria biologis dimana dirinya telah mencapai kematangan seksual dan menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya. Psikologis dimana individu menunjukkan pola transisi dari anak menjadi dewasa. Sedangkan kriteria sosial ekonomi ditunjukkan pada peralihan ketergantungan sosial ekonomi menjadi lebih mandiri (Putro, 2017).

2.7.1. Karakteristik Remaja Akhir

Mappiare dalam Putrianti (2014) menyebutkan rentang masa remaja berlangsung dalam dua periode yakni remaja awal dan remaja akhir. Remaja awal berlangsung dari umur 12-17 tahun, sementara remaja akhir usia 17-22 tahun. Masa remaja akhir antara perempuan dan laki-laki sendiri berbeda dimana usia 17 dan 18 adalah masa remaja akhir perempuan, sementara 21 dan 22 remaja akhir laki-laki. Masa remaja akhir adalah masa dimana pada saat itu remaja sudah memasuki sekolah menengah tingkat atas dan sudah berada dikelas terakhir dan sering kali dianggap

hampir dewasa. Masa remaja akhir juga disebut sebagai ambang perbatasan untuk masuk ke dalam dunia kerja orang dewasa.

Menurut Maress (2016), remaja akhir dalam konsep psikologi perkembangan memiliki arti bertumbuh untuk mencapai kematangan usia. Istilah kematangan ini sendiri memiliki makna yang luas meliputi mental, sosial, fisik, dan emosional. Sarwono dalam Rahmat (2014) menambahkan bahwa remaja adalah individu yang memiliki tugas untuk berkembang dengan mencapai hubungan yang lebih matang bersama teman sebayanya. Robinson mengemukakan pada usianya, remaja membutuhkan orang lain dan bertugas mencapai kemandirian emosional seperti orang tua dan orang dewasa lainnya.

2.7.2. Karakteristik Dewasa Muda

Menurut Arnett (2004) dalam bukunya "*Emerging Adulthood*", masa remaja dan masa dewasa muda adalah dua masa yang amat berbeda, dimana masa dewasa muda adalah masa penuh eksplorasi dan lebih bebas dari kontrol orang tua. Arnett mengatakan bahwa dewasa muda merupakan transisi antara masa remaja dan dewasa namun belum bisa dikatakan sebagai masa dewasa yang berhubungan langsung dengan status pernikahan dan *parenthood*. Masa dewasa muda adalah masyarakat yang memutuskan untuk mengembangkan hidupnya melalui jalur pendidikan formal dan nonformal, bekerja, dan terlibat dalam aktivitas sosial guna menata dan menjalin kehidupan sebagai anggota masyarakat. Dewasa muda pada umumnya dimulai saat usia 18 tahun dimana orang-orang sudah berkomitmen kepada struktur kehidupan dewasa.

Arnett menyimpulkan usia dewasa muda dimulai 18 hingga 29 tahun, karena sedikit kisaran usia 25 tahun yang mampu menunjukkan tanda usia dewasa muda yang stabil sehingga rentang diperluas hingga 29 tahun mendekati 30 tahun. Memasuki usia dewasa muda berarti memiliki cakupan yang luas dalam membuat keputusan sendiri, memasuki kewajiban jangka panjang yang baru dalam urusan percintaan, pekerjaan, dan berkesempatan mengubah pola hidup mereka lebih mendalam.

Lemme dalam Andranita (2008), menyebutkan usia dewasa muda dimulai sekitar 18 hingga 22 tahun dan berakhir pada usia 35 hingga 40 tahun. Masa dewasa muda merupakan periode penyesuaian terhadap pola kehidupan baru dan harapan sosial baru dimana tiap individu menjalankan peranan barunya di masyarakat dan dapat mengembangkan sikap, nilai, dan keinginan sesuai dengan tujuan yang baru. Masa dewasa muda adalah masa dimana individu memiliki tanggung jawab atas setiap tindakan dan keinginan yang ia miliki dengan tidak bergantung pada orang lain. Atwater dan Duffy menambahkan tahapan dewasa muda memiliki tugas utama yakni mempersiapkan karir dan mulai membangun keluarga sendiri.

2.7.3. *Self-Efficacy* Terhadap Fobia

Self-efficacy merupakan suatu bentuk penilaian diri untuk melakukan tindakan baik buruk, tepat salah, atau bisa dan tidaknya mengerjakan sesuatu sesuai dengan yang dipersyaratkan. *Self-efficacy* berbeda dengan aspirasi yang menggambarkan sesuatu yang ideal, melainkan gambaran penilaian terhadap kemampuan diri. Peter berpendapat *self-efficacy* sendiri merupakan perasaan

yakin pada kemampuan diri untuk bebas melakukan hal yang diinginkan, bertanggung jawab atas perbuatannya, dan memiliki dorongan untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya (Shohifatul, 2012).

Bandura dalam Binti (2013) menyebutkan bahwa *self-efficacy* berkaitan dengan proses kognitif seseorang untuk memperkirakan sejauh mana kemampuan dirinya menjalankan tugas dalam mencapai keinginannya. Masyarakat dengan kontrol diri yang lemah sering kali membayangkan konsekuensi atau peristiwa berbahaya yang dapat terjadi karena suatu hal. Pandangan atau pola pikir ini yang memunculkan fobia dalam diri seseorang untuk menjauhi hal yang dianggap berpotensi memberikan dampak negatif itu sendiri. Berkaitan dengan fobia, *self-efficacy* yang dirasakan seseorang dianggap mampu mengendalikan rasa takut yang timbul dan dinilai memberikan dampak yang besar. *Self-efficacy* ini mampu menjadi tindakan perlindungan diri dalam melakukan aktivitas yang melibatkan sumber fobia meskipun masih ada rasa takut dalam dirinya.

Teori *self-efficacy* ini menyebutkan bahwa masyarakat dengan kontrol yang baik akan konsekuensi buruk dari objek yang mereka takuti, hal ini justru memberikan *impact* berkebalikan dan membuat mereka tidak takut. Hal ini membuktikan bahwa kendali dari diri sendiri dalam menghadapi rasa takut ataupun skenario buruk yang dapat terjadi pada suatu hal dapat mengurangi ketakutan yang berakar menjadi fobia itu sendiri. Hasil penelitian juga menyebutkan bahwa seberapa mampu seseorang mengatasi rasa takut berkaitan dengan persepsi diri terhadap kemampuan *self-efficacy* yang dimiliki dalam mengatasi rasa takut itu sendiri.