

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Burnout*

Menurut Daftar Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11), *burnout* dideskripsikan sebagai sindrom yang terjadi akibat stres kronis yang tidak dapat diatasi di lingkungan kerja. Istilah *burnout* ditujukan khusus untuk fenomena yang terjadi dalam konteks yang berhubungan dengan pekerjaan. Tiga karakteristik *burnout* berdasarkan Daftar Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) (2019) yaitu:

1. Perasaan kelelahan dan kehilangan energi.
2. Mengambil jarak dari pekerjaan, adanya perasaan negatif atau sinis yang berhubungan dengan pekerjaan.
3. Penurunan efisiensi pekerjaan.

2.1.1 Dimensi *Burnout*

Maslach dan Leiter (1997) menjelaskan tiga dimensi dari *burnout* yaitu:

1. Exhaustion

Kelelahan merupakan reaksi pertama yang muncul ketika seseorang menghadapi stres karena tuntutan pekerjaan atau ketika individu dihadapkan pada perubahan yang besar. Ketika seseorang merasakan kelelahan, mereka akan merasa terbebani secara fisik dan mental. Secara

fisik, kelelahan dapat menguras habis tenaga yang dimiliki. Sedangkan secara mental, individu akan menolak untuk bersantai sehingga tidak mampu memulihkan diri dengan mudah.

Kelelahan yang dirasakan akibat *burnout* tidak dapat dipulihkan dengan tidur semata. Karenanya, meskipun telah tidur pada malam harinya, individu akan tetap merasakan kelelahan yang sama pada pagi harinya. Seseorang yang kelelahan tidak akan memiliki energi yang cukup untuk menghadapi orang lain ataupun menjalankan proyek baru.

2. *Cynicism*

Sinisme merupakan salah satu cara untuk melindungi diri dari kelelahan dan perasaan kecewa. Seseorang dengan perasaan sinis akan menampilkan sikap dingin terhadap pekerjaan dan orang-orang yang bersangkutan disekitarnya. Mereka meminimalisir hubungan dan keterlibatan mereka pada pekerjaan, hingga mengabaikan idealisme dan keinginan mereka.

3. *Ineffectiveness*

Ineffectiveness berkaitan erat dengan perasaan tidak berguna dan tidak memiliki kualitas diri. Seseorang akan merasa terbebani dengan setiap proyek baru yang dikerjakan, dan merasa dunia tidak mendukung usaha apapun yang mereka lakukan. Mereka merasa tidak memiliki pencapaian yang berarti dan kehilangan kepercayaan diri akan kemampuan mereka.

Hal tersebut berakibat pada menurunnya kepercayaan orang lain akan kinerja kerja mereka.

2.1.2 Faktor Penyebab *Burnout*

Riset yang dilakukan oleh Maslach dan Leiter (1997) menyimpulkan faktor penyebab *burnout* tidak hanya disebabkan oleh permasalahan dari dalam individu tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat individu bekerja. Lingkungan sosial berperan penting dalam menentukan interaksi setiap orang dan bagaimana setiap orang menyelesaikan pekerjaan mereka. Faktor penyebab *burnout* menurut Maslach dan Leiter (1997) disebabkan oleh ketidakcocokan antara individu dengan lingkungan kerja, antara lain:

1. Beban kerja yang berlebihan

Dari sisi perusahaan, beban kerja yang diberikan pada pekerja seringkali dipandang sebagai produktivitas. Namun dari sisi pekerja, beban kerja tak jarang menguras waktu dan tenaga mereka. Perusahaan berusaha menekan angka produktivitas dengan mempekerjakan lebih sedikit karyawan dan menetapkan jam kerja yang panjang, tetapi seringkali tidak diimbangi dengan sumber daya manusia yang memadai. Tak jarang, pekerja mengorbankan waktu untuk urusan pribadi demi menyelesaikan pekerjaan seperti makan di depan komputer, dan bekerja larut malam untuk mempersiapkan pekerjaan di esok hari yang tidak kunjung selesai.

Setiap permintaan pekerjaan yang selesai berlanjut pada permintaan baru. Hal tersebut terjadi terus menerus tanpa jeda, tidak menyisihkan waktu bagi pekerja untuk pulih dari kelelahan. Keadaan tersebut diperparah dengan pekerja yang tidak hanya sibuk di lingkungan kerja tetapi juga di luar pekerjaan seperti di rumah. Pekerjaan yang semakin kompleks juga membuat pekerja terbiasa untuk mengambil alih banyak pekerjaan sekaligus (*multitasking*), terutama pada sektor pelayanan publik. Hal-hal tersebut tentu akan menguras habis energi pekerja. Namun di satu sisi, pekerja tidak dapat berhenti melakukannya karena terikat dengan tanggung jawab moral yang dimiliki.

2. Kurangnya kebebasan atau kontrol atas pekerjaan

Pada umumnya, perusahaan memiliki aturan dan kebijakan yang harus ditaati oleh karyawan. Namun, kehadiran aturan tersebut seringkali menjadi penghambat inovasi dan solusi pemecahan masalah kreatif dari karyawan. Pekerja menjadi terpaku pada peraturan yang telah ditetapkan perusahaan dan kesulitan untuk melihat peluang dalam permasalahan atau mencari bahan-bahan pekerjaan yang dibutuhkan di luar aturan perusahaan.

3. Kurangnya apresiasi atas pekerjaan yang telah dilakukan.

Kurangnya penghargaan dan pengakuan yang layak atas pekerjaan yang diselesaikan dapat berakibat pada perasaan tidak berharga pada pekerja. Penghargaan yang dimaksud tidak hanya sebatas penghargaan secara

eksternal seperti gaji dan *benefit*, tetapi juga penghargaan internal seperti rasa puas yang didapatkan ketika mengerjakan suatu pekerjaan dengan baik atau ketika berhasil menyelesaikan suatu pekerjaan yang penting.

4. Kurangnya rasa keterikatan pada komunitas kerja

Kurangnya rasa keterikatan terjadi ketika pekerja kehilangan perasaan atau relasi positif di lingkungan kerja. Salah satu penyebab utamanya adalah konflik yang tidak terselesaikan dengan rekan atau lingkungan kerja. Hal tersebut dapat menimbulkan perasaan negatif seperti frustrasi, benci, dan berujung pada minimnya dukungan sosial di lingkungan kerja.

5. Perlakuan tidak adil di lingkungan kerja

Elemen penunjang suasana lingkungan kerja yang adil meliputi kepercayaan, keterbukaan, dan rasa hormat. Ketika sebuah lingkungan kerja tidak lagi menerapkan ketiga hal di atas, pekerja menjadi kesulitan untuk mempercayai rekan kerjanya, merasa tidak dibutuhkan dan tidak dihargai. Komunikasi yang jujur dan terbuka di lingkungan kerja seringkali sulit terjalin dengan baik. Ketidakadilan di lingkungan kerja dapat terjadi ketika terdapat ketidakseimbangan antara beban kerja dan gaji, karyawan yang tidak diberi hak untuk turut menentukan kebijakan, perlakuan curang, evaluasi dan promosi jabatan yang tidak terorganisir dengan baik.

6. Konflik nilai

Konflik nilai disebabkan karena ketidaksesuaian antara pekerjaan yang dilakukan dengan nilai moral yang dipegang oleh seseorang. Ketika hal tersebut ditemui pada lingkungan kerja, pekerja akan merasa terpaksa dan menganggap pekerjaan yang dilakukan tidak etis. Contohnya seperti pekerjaan yang mengharuskan pekerja untuk berbohong dan tidak menyampaikan keadaan yang sebenarnya.

2.1.3 Cara Pencegahan *Burnout*

Menurut Maslach dan Goldberg (1998), upaya-upaya pencegahan *burnout* terbagi kedalam dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan secara individu dan pendekatan secara situasi atau lingkungan:

1. Pendekatan individu

Terlepas dari apa yang menjadi penyebab utama *burnout*, penyelesaian permasalahan seringkali lebih dibebankan kepada individu. Perusahaan beranggapan bahwa faktor penyebab *burnout* tidak hanya disebabkan oleh lingkungan kerja semata, tetapi dapat juga berasal dari respon individu terhadap lingkungan kerja mereka. Individu lah yang kemudian harus bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Pendekatan individu terbagi dalam dua kategori, yaitu relasi antara individu dengan pekerjaan dan peningkatan kualitas kepribadian agar individu tidak mudah terpapar stres di lingkungan kerja.

a. Perubahan pola kerja.

Salah satu cara pencegahan *burnout* yang paling umum adalah perubahan pola kerja dengan pengurangan jam kerja. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara-cara berikut seperti melambatkan tempo kerja ketika merasakan tanda-tanda *burnout*, melakukan istirahat di tengah sela pekerjaan secara teratur, menghindari lembur, dan menemukan keseimbangan antara pekerjaan dan istirahat.

b. Pengembangan kemampuan mengatasi stres.

Mengembangkan kemampuan mengatasi stres bermanfaat untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan oleh stres kerja. Tujuan tersebut dicapai dengan mengubah pandangan atau respon individu terhadap suatu masalah. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan individu dalam mengatasi stres meliputi manajemen waktu yang baik, pengurangan ekspektasi pekerjaan, memperjelas *value*, dan membayangkan tujuan dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan untuk mencapainya.

c. Dukungan sosial.

Dukungan sosial dinilai mampu mengurangi *burnout* karena kehadiran orang lain dapat memberikan bantuan secara

langsung, menghibur secara emosional, sumber humor dan optimisme, penyemangat, penyumbang ide-ide baru, memberikan pengakuan dan penghargaan secara personal, juga menghindari seseorang dari isolasi sosial. Dukungan sosial tersebut dapat diperoleh melalui dukungan profesional dari rekan kerja, panduan dari supervisi, dan dukungan personal dari teman dan keluarga.

d. Gaya hidup yang lebih santai.

Relaksasi diperlukan untuk mengurangi dampak dari stres dan dapat diterapkan pada saat bekerja atau setelah jam kerja berakhir. Gaya hidup yang lebih santai dapat meliputi ketertarikan pada aktivitas selain pekerjaan, melakukan hobi, meditasi, *massage*, dan mandi air hangat.

e. Penerapan pola hidup sehat dan olahraga teratur.

f. *Self-analysis*

Setiap orang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih baik akan karakteristik, tujuan, dan kebutuhan dirinya sendiri. Berbekal kemampuan dalam mengenal diri, setiap orang dapat mengubah diri mereka untuk beradaptasi dengan pekerjaan, yang kemudian dapat memperkecil kemungkinan *burnout*. Kemampuan pengembangan diri tersebut meliputi pengaturan

ulang standar personal, mengurangi penyebab stres dalam diri, dan memperjelas nilai-nilai spiritual, filosofi, dan etik.

2. Pendekatan situasi atau lingkungan

Sejauh ini, terdapat sedikit sekali pendekatan yang memfokuskan pada perubahan situasi atau lingkungan. Beberapa usaha perusahaan seolah-olah diwujudkan sebagai bagian dari perubahan lingkungan kerja, seperti kehadiran konseling karyawan dan program pembantu. Namun, sebetulnya kedua hal tersebut difokuskan agar individu dapat menyesuaikan diri dengan pekerjaannya. Jarang sekali ditemui perusahaan yang benar-benar menerapkan strategi dalam mengurangi stres di lingkungan kerja dan tidak sebatas meminta karyawan untuk mentolerir stres. Adapun pendekatan situasi atau lingkungan dapat diwujudkan dengan pemberian suara kepada karyawan untuk turut menentukan kebijakan, rotasi pekerjaan untuk memberikan kesempatan karyawan mempelajari hal baru, dan pelatihan kemampuan interpersonal.

2.2 *Game Digital*

Game digital merupakan jenis *game* yang dimainkan dengan bantuan perangkat elektronik, seperti komputer, *smartphone* atau konsol. *Game* digital dapat dimainkan sendiri tanpa sambungan internet, ataupun dimainkan bersama pemain lainnya dengan sambungan internet. Menurut Adams (2013), *game* digital memiliki beberapa ciri yang membedakannya dengan *game* tradisional. yaitu:

1. Tidak memiliki peraturan tertulis.

Game digital umumnya tidak memiliki peraturan yang tertulis secara langsung. Peraturan sepenuhnya diatur oleh komputer yang akan menentukan apakah pemain berhasil menyelesaikan tujuan. Hal ini kemudian menawarkan pengalaman bermain yang lebih imersif kepada pemain.

2. Laju permainan yang fleksibel.

Laju permainan pada *game* digital sepenuhnya ditentukan oleh komputer. Hal tersebut memungkinkan desainer untuk mengatur kecepatan laju permainan yang diinginkan.

3. Mempermudah menampilkan dunia *game*.

Game digital mempermudah proses penciptaan karakter, tempat dan situasi fiksi. Hal tersebut membuat pemain dapat lebih mudah untuk membayangkan dan merasakan secara langsung dunia *game* yang ditawarkan. Selain elemen suara dan layar, *game* digital dapat

memanfaatkan berbagai elemen lain untuk menunjang pengalaman imersif pemain seperti dialog, animasi, musik, suara, dan sebagainya.

2.2.1 *Serious Game*

Serious game merupakan *game* yang didesain untuk menginformasikan atau menyelesaikan permasalahan nyata, tidak seperti *game* lain pada umumnya yang memfokuskan diri untuk tujuan hiburan (*entertainment*). *Serious game* kerap mengangkat topik yang berat dan serius seperti kekerasan, penyakit, atau korban perang. Beberapa contoh pemanfaatan *serious game* menurut Adams (2013) seperti:

1. Edukasi

Serious game menggunakan *game* sebagai alat bantu pembelajaran untuk memotivasi pemain dalam belajar dan mengajarkan banyak hal tanpa membuat pemain merasa sedang diajarkan. Pemanfaatan edukasi pada *serious game* tidak hanya terbatas pada edukasi untuk anak-anak, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai bidang pekerjaan.

2. Pelatihan

Serious game dapat digunakan sebagai media pelatihan umum atau media pelatihan untuk situasi yang terlalu berbahaya jika dilakukan

di dunia nyata. Pemanfaatan pelatihan pada *serious game* dapat ditemui di bidang kesehatan dan bisnis.

3. Simulasi

Serious game dapat digunakan untuk mereka ulang suatu proses di dunia nyata dengan seakurat mungkin. Pemanfaatan simulasi pada *serious game* dapat ditemui di bidang penerbangan dan militer.

4. Persuasi

Serious game digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dari sudut pandang tertentu. Persuasi yang dilakukan dapat berupa promosi produk, lokasi, hingga tujuan politik dan amal. Pemanfaatan persuasi pada *serious game* dapat ditemui di bidang pariwisata dan politik.

5. Pengembangan kesehatan fisik dan mental

Beberapa manfaat *serious game* pada pengembangan kesehatan fisik meliputi mendistraksi pasien dalam proses medis yang menyakitkan, edukasi kesehatan dan kebugaran fisik, pengembangan manajemen diri pasien, juga sarana pelatihan bagi dokter bedah. Sedangkan manfaat *serious game* pada pengembangan kesehatan mental meliputi membantu proses pemulihan pasien, membantu proses terapi atau *game therapy*, dan membantu mengatasi fobia.

2.2.2 Game Naratif

Pengertian *game* naratif menurut Heussner, Finley, Hepler, dan Lemay (2015) merupakan seni bercerita di dalam *game* dengan menggunakan teknik dan perangkat yang tersedia. *Game* naratif mengintegrasikan penggunaan cerita ke dalam *game* menggunakan *gameplay*, mekanik, aset visual, dan desain untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan menghibur pemain. Naratif yang terdapat pada *game* disusun dan dicapai melalui suatu kejadian atau rangkaian kejadian. Struktur naratif pada *game* terus berkembang menyesuaikan dengan medium dan tujuan yang ingin dicapai, sehingga *game* naratif menawarkan pengalaman naratif yang berbeda dengan media lain seperti sinematografi, literatur dan teater. (Kalmpourtzis, 2019)

2.2.3 Genre Game

Genre merupakan kategori dari *game* yang dikelompokkan berdasarkan jenis tantangan tertentu yang ditawarkan. Genre dapat berdiri secara independen terlepas dari isi konten *game*. Penggunaan penamaan genre telah dikenal secara luas dan menjadi istilah umum dalam membantu mendeskripsikan *game* secara jelas terutama kepada pemain. Beberapa contoh genre *game* klasik menurut Adams (2013) adalah *action*, *adventure*, *puzzle*, *shooter*, *strategy*, *role-playing games (RPG)*, *simulation*, dan *sports*. Setiap genre dapat dibagi kembali kedalam beberapa sub genre untuk memberikan pemahaman lebih mengenai alur permainan kepada pemain. Pada perancangan *game* mengenai *burnout* ini, penulis akan berfokus kepada genre *side scrolling*.

2.2.3.1. Side scrolling

Side scrolling merupakan genre *game* yang menampilkan pergeseran secara horizontal (*scrolling*) pada layar. (Tong, 2001) Ketika karakter yang dikendalikan pemain bergerak mendekati salah satu ujung layar, maka layar permainan akan turut bergeser ke arah tertentu menyesuaikan pergerakan dari karakter. Pergerakan yang dilakukan umumnya berlangsung dari kiri ke kanan. Terdapat dua kategori pada genre *side scrollers* yakni *shooters* dan *walkers*. *Shooters* merupakan kategori dimana pemain mengendalikan pesawat luar angkasa dengan tujuan utama mengeliminasi musuh. Sedangkan *walkers* berfokus pada karakter yang berjalan dan berpetualang melalui dunia datar atau dua dimensi.

Salah satu kontribusi terbesar yang dapat diberikan genre *side scrollers* pada *game design* adalah kemampuan dalam menciptakan alur cerita yang efektif. Hal tersebut disebabkan genre *side scrollers* mencakup beberapa elemen yang juga dimiliki oleh literatur berupa tokoh protagonis, tujuan akhir yang dicapai, konflik dan perkembangan yang progresif. (Tong, 2001)

2.2.4 Elemen *Game*

Elemen dasar dari *game* menurut Dillon (2005) adalah sebagai berikut:

1. *Game rules*

Aturan-aturan dasar yang mengatur fungsi objek dan karakter dalam suatu *game world*. Peraturan dapat disampaikan secara langsung di awal, ataupun ditemukan secara bertahap di sepanjang permainan.

2. *Game world*

Latar tempat dimana permainan sedang berlangsung.

3. *Plot*

Detail berisikan informasi mengenai apa yang terjadi sebelum pemain memasuki dunia *game*. Plot berfungsi memberikan bayangan rintangan apa saja yang harus dihadapi untuk mencapai tujuan akhir. Plot dapat bersifat linear dengan satu akhir penyelesaian atau nonlinear dimana terdapat lebih dari satu cara dalam menyelesaikan permainan.

4. Tema.

Merupakan tujuan moral yang menjadi inti dari permainan.

5. Karakter

Terdiri dari *player* dan *non-player characters* (NPC) yang masing-masingnya memiliki kemampuan dan atribut tertentu. Atribut yang dimaksud dapat berupa kekuatan, tanda fisik yang unik, pengetahuan, atau sejarah dibalikinya.

6. Objek

Objek memegang peran penting dalam elemen karena umumnya digunakan sebagai alat pemecahan masalah. Untuk dapat menggunakannya, beberapa objek seringkali membutuhkan pengetahuan atau kemampuan khusus.

7. Teks, grafik, dan *sound*.

8. Animasi

Urutan pergerakan karakter, properti dan objek yang memiliki keterkaitan yang erat dengan *game world*. Animasi berfungsi untuk menaikkan kualitas *gameplay* dan memperkuat rasa keterlibatan pemain pada cerita.

9. *User interface* (UI)

Fitur pada layar permainan yang dapat dimanfaatkan pemain untuk mengkomunikasikan diri dengan sistem *game* melalui pemilihan teks, grafis, suara dan animasi.

2.2.5 Perancangan *Game*

Model pengembangan dan perancangan *game* oleh Mat Zin, Jaafar dan Wong (2009) bernama *Digital Game Based Learning – Instructional Design* (DGBL-ID). Metode disajikan dalam berupa bagan dan memiliki 5 tahapan yang harus dilalui yaitu *analysis, design, development, quality assurance, implementation* dan *evaluation*.

1. *Analysis*

Tahap analisis dimulai dari penentuan tujuan pembelajaran serta analisis pembelajaran, masalah, dan kebutuhan. Analisis bertujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi seperti kendala yang ditemui dalam pembelajaran dan kesiapan fasilitas digital. Analisis juga dilakukan pada target pembelajar yang meliputi gaya belajar, karakteristik, dan pengetahuan dasar yang telah dimiliki. Hasil analisis dapat diperoleh melalui metode kuesioner dan wawancara.

Setelah tahapan analisis, selanjutnya adalah tahap penentuan ide *game*, jenis platform yang akan digunakan (komputer, *smartphone*, atau konsol), dan fitur-fitur apa saja yang akan terdapat dalam *game*. Platform dan fitur *game* yang digunakan disesuaikan dengan subjek pembelajaran dan lingkungan permainan yang ingin diciptakan.

2. *Design*

Tahap pertama dari *design* merupakan penentuan metode penyampaian dan strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam *game*. Hal tersebut bertujuan agar hasil akhir desain dapat sesuai dengan target pembelajaran. Tahap kedua adalah penentuan berbagai elemen *game* seperti teks, grafik, video dan audio bersamaan dengan desain karakter, *environment*, objek *game*, latar belakang, dan *gameplay*. Desain *gameplay* merupakan salah satu elemen yang akan menentukan bagaimana pemain bermain dalam *game*. Setiap fitur,

tantangan, dan tingkatan level yang terdapat dalam permainan akan didesain pada tahap ini.

Terakhir, tahapan ketiga adalah penentuan spesifikasi teknis seperti *software*, *hardware*, dan bahasa pemrograman yang akan digunakan. Sebelum memasuki bagian *development*, seluruh strategi pembelajaran dan bahan-bahan yang diperlukan untuk perancangan *game* dipastikan telah lengkap dan siap untuk digunakan.

3. *Development*

Merupakan tahap pengembangan *prototype* yang menentukan teknologi atau *software* apa yang akan digunakan dalam merealisasikan tahapan desain pada *game*. Selanjutnya, tahapan diikuti dengan pengembangan level, tingkat kesulitan *game*, dan penentuan situasi dan peran pemain.

4. *Quality Assurance*

Pada tahapan *quality assurance*, pengujian dilakukan melalui *play test* yang terbagi menjadi *alfa test* dan *beta test*. *Alfa test* bertujuan untuk mengetahui apakah *game* dapat dimainkan dari awal hingga akhir. Sedangkan *beta test* bertujuan untuk menguji atau mencari tahu kesalahan yang terdapat pada interaktivitas *game*. Pengujian kualitas dilakukan untuk memastikan tidak ada kesalahan pada tahap implementasi ketika *game* nantinya dimainkan langsung oleh pemain.

Apabila menemui kesalahan setelah melewati tahap pengujian kualitas, maka proses tidak dikembalikan ke tahapan sebelumnya, melainkan hanya melakukan modifikasi untuk meningkatkan kualitas *game*. Modifikasi yang dilakukan dapat berupa peningkatan fitur dan pengecekan konten agar tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Kembali ke tahapan desain tidak dianjurkan karena tahapan tersebut memakan waktu yang lama untuk mendesain ulang, menentukan spesifikasi, implementasi dan melakukan pengujian kembali.

5. *Implementation and Evaluation.*

Pada tahap implementasi dan evaluasi, *game* diluncurkan dan diuji coba secara langsung pada target *user*. Aspek yang dievaluasi meliputi kegunaan dan efektifitas *game* untuk memastikan agar pembelajaran yang disampaikan berjalan dengan baik.

2.3 Desain

Pengertian desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi dan pesan kepada audiens. Desain grafis mewakili ide melalui suatu representasi kreasi, seleksi, dan penataan elemen visual (Landa, 2014). Richard Grefé, direktur eksekutif AIGA, menjelaskan desain sebagai perantara informasi dan pemahaman. Pendapat lain dikemukakan oleh Lauer dan Pentak (2011) yaitu suatu proses perancangan susunan elemen untuk menciptakan pola visual. Desain grafis dipandang sebagai upaya komunikasi dan pemecahan masalah dengan penyelesaian berupa solusi visual.

2.1.1. Elemen Desain

Elemen desain meliputi titik, garis, bentuk, warna, dan tipografi.

2.1.1.1 Titik

Titik merupakan satuan terkecil dari sebuah garis dengan bentuk umum menyerupai lingkaran. Titik tidak memiliki dimensi baik panjang maupun lebar. Pada gambar berbasis layar, titik disebut sebagai pixel dengan bentuk yang lebih menyerupai persegi dibanding lingkaran. Pixel merupakan komponen penyusun utama seluruh elemen yang terdapat dalam dunia digital (Landa, 2014).

2.1.1.2 Garis

Garis adalah perpanjangan dari titik, atau jalur yang terbentuk dari titik yang bergerak. Sebuah garis lebih dikenali karena bentuknya yang cenderung memanjang dibanding melebar. Garis memiliki beragam arah

dan kualitas yang dapat mengarahkan mata audiens menuju tempat tertentu. (Landa, 2014)

Jenis-jenis garis menurut Lauer dan Pentak (2011) meliputi:

1. Garis nyata
2. Garis tersirat, yaitu garis yang tercipta dengan memposisikan serangkaian titik sehingga mata cenderung menghubungkannya dan dipersepsikan sebagai garis yang utuh.
3. Garis psikis, yaitu garis yang muncul ketika mata mengikuti arah yang ditunjukkan gambar. Garis psikis tidak memiliki garis nyata maupun titik yang terputus-putus, namun hubungan mental antara dua objek dapat dirasakan.

2.1.1.3 Bentuk

Bentuk memiliki rupa mendatar dan memiliki dua dimensi yakni panjang dan lebar. Bentuk dapat diciptakan menggunakan elemen garis, warna, atau tekstur. Seluruh bentuk pada dasarnya merupakan turunan dari ketiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2014). Sementara menurut Lauer dan Pentak (2011), bentuk merupakan salah satu diantara *figure* atau *ground*. *Figure* merupakan sebuah objek atau latar depan, sedangkan *ground* adalah ruangan yang berada diantara *figure*. Persepsi visual seseorang bergantung pada kemampuan dalam mengenali batasan-batasan yang menjadi pemisah antara *figure* dengan *ground*.

2.1.1.4 Warna

Warna merupakan properti dari cahaya. Dalam proses persepsi warna ketika cahaya mengenai objek, sebagian dari cahaya yang mengenai objek akan diserap, sementara cahaya yang tersisa dipantulkan. Objek berwarna terang akan memantulkan semua gelombang cahaya, sebaliknya objek berwarna gelap menyerap gelombang cahaya. Cahaya yang dipantulkan oleh objek ini yang kemudian dikenal sebagai warna. Perubahan warna akan mengikuti seiring dengan perubahan cahaya. (Landa, 2014) (Lauer & Pentak, 2011)

Berdasarkan sumbernya, warna dibagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* bersumber dari cahaya dengan warna dasar merah, hijau dan biru. Gabungan dari ketiga warna tersebut menghasilkan warna putih. Warna *additive* juga merupakan warna digital yang umum digunakan pada media berbasis layar. Warna *subtractive* berasal dari pigmen dengan warna dasar *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Gabungan dari ketiga warna tersebut menghasilkan warna hitam. Warna *subtractive* merupakan warna yang digunakan untuk industri percetakan dan campuran cat. (Landa, 2014) (Lauer & Pentak, 2011)

Tiga elemen warna menurut Landa (2014) antara lain:

1. *Hue*, mengacu kepada nama dari masing-masing warna.
2. *Value*, nilai tingkat luminositas atau terang-gelap warna. *Value* memiliki beberapa aspek antara lain *shade*, *tone* dan *tint*. *Value*

pada pigmen dapat diciptakan dengan menambahkan warna hitam atau putih. Perbedaan *value* pada komposisi bertujuan untuk membedakan bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya.

3. *Saturation*, dapat juga disebutkan sebagai *chroma* atau intensitas, merupakan tingkat kecerahan atau keburaman warna. Intensitas warna dapat dikurangi dengan mencampur warna abu-abu yang kemudian dapat menurunkan kejernihan warna, menjadikan warna lebih netral atau kusam. Warna dengan tingkat saturasi yang tinggi akan terlebih dahulu mendapatkan perhatian ketika dikelilingi dengan warna dengan saturasi lebih rendah.

2.1.1.5 Tipografi

Tipografi adalah serangkaian desain karakter huruf yang masing-masingnya memiliki ciri dan properti visual yang konsisten. Properti visual yang dimiliki akan menciptakan karakteristik tersendiri yang membuat tipografi dapat dikenali bahkan ketika telah dimodifikasi (Landa, 2014). Perubahan pada tipografi umumnya menunjukkan adanya perubahan fungsi atau tujuan yang spesifik.

Landa (2014) menjelaskan beberapa klasifikasi utama tipografi berdasarkan sejarahnya:

1. *Old Style/ Humanist*

Merupakan tipografi roman yang muncul di akhir abad ke 15 yang diturunkan langsung berdasarkan huruf yang ditulis menggunakan pena bermata lebar (*broad-edged pen*). Memiliki ciri-ciri serif bersudut dengan ujung melengkung. Beberapa contoh tipografi adalah Caslon, Garamond, Hoefler Text, and Times New Roman.

2. *Transitional*

Merupakan jenis tipografi serif yang dikenalkan pada abad ke 18. Memiliki kedua ciri dan karakteristik yang dimiliki baik oleh tipografi *Old Style* maupun *Modern* sebagai efek dari transisi tipografi lama ke tipografi yang lebih modern. Contoh dari tipografi *transitional* adalah Baskerville, Century, and ITC Zapf International.

3. *Modern*

Merupakan jenis tipografi serif yang muncul pada akhir abad ke 18 dan awal abad 19. Memiliki bentuk yang lebih geometris dibandingkan tipografi *old style*, dengan ciri kontras tebal-tipis dan paling simetris di antara tipografi roman. Beberapa contoh dari tipografi adalah Didot, Bodoni, and Walbaum.

4. *Slab Serif*

Jenis tipografi serif yang muncul pada awal abad ke 19, ditandai dengan ciri-ciri serif dengan ujung tebal (*slab serif*). Contoh tipografi *slab serif* adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, and Clarendon.

5. *Sans Serif*

Tipografi yang diperkenalkan pada awal abad ke 19, yang memiliki ciri tidak adanya serif dengan contoh tipografi Futura, Helvetica, and Univers.

6. *Blackletter*

Blackletter atau *Gothic* merupakan tipografi yang dirancang berdasarkan manuskrip abad pertengahan ke 13 dan 15. Karakter *blackletter* memiliki ciri tarikan garis tebal, huruf yang lebih sempit dengan beberapa kurva. Beberapa contoh dari tipografi adalah Textura, Rotunda, Schwabacher, and Fraktur.

7. *Script*

Tipografi yang memiliki tingkat kemiripan paling tinggi dengan tulisan tangan sambung. Contoh dari tipografi *script* adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, and Snell Roundhand Script.

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain diperlukan untuk diterapkan pada setiap proyek desain, dan saling bergantung satu sama lain. Beberapa prinsip yang terdapat pada desain meliputi keseimbangan, kesatuan, irama, penekanan, dan proporsi.

2.1.2.1 Keseimbangan (*Balance*)

Stabilitas yang diciptakan karena keseimbangan distribusi elemen visual yang merata. Keseimbangan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kekuatan atau daya tarik visual, posisi dan pengaturan komposisi. Desain yang seimbang akan menciptakan harmoni dan dapat menyampaikan pesan stabilitas dan keteraturan kepada audiens. Landa (2014) membagi keseimbangan menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Simetris, merupakan keseimbangan yang mencerminkan elemen-elemen dengan kekuatan visual yang sama di kedua sisi. Keseimbangan simetris memiliki ciri bentuk yang diulang-ulang dalam posisi yang sama.
2. Asimetris
3. Keseimbangan yang terwujud ketika objek berbeda pada kedua sisi gambar mampu memberikan penekanan visual atau daya tarik mata yang sama. Untuk mencapai keseimbangan asimetris, setiap posisi, tanda dan elemen harus dipertimbangkan karena keseluruhannya berkontribusi pada keseimbangan suatu komposisi.

2.1.2.2 Kesatuan (*Unity*)

Unity adalah susunan keseluruhan elemen desain yang terintegrasi. *Unity* menyatukan seluruh elemen desain menjadi satu kesatuan, dan merupakan salah satu tujuan utama yang harus dicapai dalam menyusun suatu komposisi. (Landa, 2014) Pemikiran manusia memiliki kecenderungan untuk senantiasa mencapai keteraturan, koneksi, dan mengelompokkan elemen persepsi visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan bentuk dan warna. Salah satu studi mengenai persepsi yang paling dikenal adalah teori psikologi visual Gestalt (Lauer & Pentak, 2011). Hukum persepsi Gestalt menurut Landa (2014) adalah:

1. *Similarity*.

Karakteristik elemen desain mempengaruhi pengelompokan antara elemen satu dengan yang lainnya. Elemen dengan karakteristik serupa akan dipersepsikan sebagai satu kelompok, terpisah dengan elemen yang memiliki karakteristik berbeda. Adapun elemen-elemen desain yang dapat dikelompokkan meliputi bentuk, tekstur, warna dan arah.

2. *Proximity*

Jarak antar elemen desain mempengaruhi pengelompokan antara elemen satu dengan yang lainnya. Elemen yang saling berdekatan akan dipersepsikan berasal dari satu kelompok yang sama.

3. *Continuity*

Berupa jalur persepsi visual baik nyata atau tersirat yang menghubungkan elemen antar bagian. *Continuity* menyebabkan adanya keterkaitan elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya, sehingga menciptakan kesan pergerakan.

4. *Closure*

Kecenderungan pikiran untuk selalu menghubungkan elemen-elemen terpisah dan menyatukannya menjadi suatu bentuk atau pola yang utuh.

5. *Common fate*

Arah elemen desain mempengaruhi pengelompokan elemen satu dengan yang lainnya. Elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama memiliki peluang lebih besar untuk dipersepsikan sebagai satu kelompok.

2.1.2.3 Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan pengulangan elemen visual sesuai interval yang ditentukan. Irama memiliki ciri utama pengulangan yang kuat, konsisten, mengalir melintasi seluruh elemen desain, dan dapat mengarahkan mata audiens dari satu halaman ke halaman yang lain. Irama berfungsi dalam menggabungkan berbagai variasi elemen untuk memberikan penekanan, aksentuasi, dan memunculkan daya tarik visual. Warna, tekstur, *figure and ground*, *emphasis* dan keseimbangan adalah beberapa contoh faktor yang berkontribusi dalam menciptakan irama.

Kunci utama dalam menerapkan irama dalam desain diperoleh melalui penggunaan repetisi dan variasi bentuk yang tepat. Repetisi tercipta melalui pengulangan satu atau lebih elemen visual secara konsisten berulang kali. Sedangkan variasi diperoleh melalui jeda, modifikasi pada pola, atau perubahan pada elemen seperti perubahan warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, dan berat visual. Variasi dapat digunakan untuk menciptakan daya tarik visual yang mampu menarik audiens.

2.1.2.4 Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis merupakan penataan elemen visual yang disesuaikan dengan tingkat kepentingannya. Hal tersebut ditujukan untuk menitikberatkan elemen satu di atas yang lain dan untuk menciptakan dominasi. *Emphasis* dapat dihadirkan melalui penataan hirarki visual yang sepenuhnya ditentukan oleh desainer. *Emphasis* diterapkan untuk menciptakan *focal point*, yaitu bagian yang paling ingin ditekankan dari desain. Elemen desain dapat berkontribusi dalam menciptakan *focal point* antara lain posisi, ukuran, bentuk, arah, *hue*, *value*, dan *saturation*.

Landa (2014), menyatakan beberapa cara untuk memperoleh *emphasis* antara lain sebagai berikut:

1. *Emphasis by isolation*

Mengisolasi suatu elemen desain dapat memusatkan perhatian audiens, namun suatu *focal point* umumnya memiliki daya tarik

visual yang besar dan harus diimbangi dengan baik oleh elemen lain dalam satu komposisi.

2. *Emphasis by placement*

Penempatan elemen desain pada posisi tertentu seperti *foreground*, sudut kiri atas, atau di tengah-tengah halaman dapat lebih mempermudah menarik perhatian sebagian besar audiens.

3. *Emphasis through scale*

Ukuran dari bentuk dan objek berperan penting dalam menunjukkan *emphasis* dan menciptakan ilusi kedalaman spasial. Elemen dengan ukuran lebih besar cenderung menarik lebih banyak perhatian. Namun, elemen dengan ukuran yang sangat kecil juga memiliki daya tarik visual jika ditempatkan kontras dengan elemen yang lebih besar.

4. *Emphasis through contrast*

Kontras dapat dimanfaatkan untuk menekankan beberapa elemen desain dan menciptakan *focal point*. Penekanan melalui kontras dapat diterapkan menggunakan beberapa elemen seperti ukuran, skala, lokasi, posisi atau bentuk.

5. *Emphasis through direction*

Beberapa elemen desain seperti panah atau diagonal dimanfaatkan untuk menunjukkan arah dan mengarahkan mata audiens pada objek yang diinginkan.

2.1.2.5 Proporsi

Proporsi adalah ukuran perbandingan antara bagian satu dengan bagian yang lain, dan dengan keseluruhannya. Penerapan proporsi bergantung sepenuhnya pada ekspektasi yang diharapkan oleh audiens. Ekspektasi tersebut kemudian menciptakan standar-standar yang harus diikuti pada setiap elemen. Pada desain, proporsi merupakan pengaturan estetika yang bertujuan untuk menciptakan hubungan harmonis dan serasi antar bagian atau elemen dalam satu kesatuan. Diperlukannya proporsi dalam komposisi bertujuan untuk menciptakan dampak visual dan membangun efek timbal balik yang seimbang antar elemen desain. (Landa, 2014).

2.1.3. Fungsi Desain

Solusi yang ditawarkan oleh desain dapat menginformasikan, memotivasi, dan menyampaikan pesan dengan berbagai tingkatan makna. Brockett Horne profesor Maryland Institute College of Art di Baltimore, menyatakan, “*Graphic design is the language that creates belief in an object, idea, message.*” Solusi desain disebut-sebut bisa sangat efektif sehingga dapat mempengaruhi perilaku seseorang (Landa, 2014).

Fungsi desain paling utama menurut Lauer & Pentak (2011) adalah dapat mengkomunikasikan dan menyampaikan ide. Setiap elemen desain seperti garis, warna, dan bentuk dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mengekspresikan ide. Elemen desain seperti simbol dan gambar juga turut membantu audiens dalam menangkap pesan atau tema yang ingin disampaikan.