

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. ADHD

2.1.1. Pengertian

Millichap (2010) menuliskan pengertian mengenai ADHD (*attention deficit hyperactivity disorder*) dalam bukunya yang berjudul “Attention Deficit Hyperactivity Disorder Handbook” sebagai sebutan untuk anak-anak, remaja, serta orang dewasa yang memiliki perilaku tidak dapat fokus, mudah terdistraksi, sangat hiperaktif, dan impulsif. ADHD bukanlah penyakit, melainkan kelainan di sistem saraf dengan penyebab yang telah diketahui dan diteliti. Upaya untuk menangani ADHD ada beberapa metode dengan pendekatan yang berbeda baik secara medis atau secara terapi.

2.1.2. Faktor Penyebab

Millichap (2010) menyebutkan ADHD adalah penyakit yang penyebabnya sebagian besar berasal dari faktor turunan (*heritable*). Faktor penyebab ADHD dibagi menjadi tiga berdasarkan waktu kemunculan. Ketiga kategori tersebut adalah *prenatal*, *perinatal*, dan *postnatal*.

1. Prenatal

Faktor penyebab *prenatal* diantaranya terdiri dari abnormalitas di otak bagian *cerebral*, *maternal anemia*, preeklamsia, alkohol dan kokain yang berlebihan, dan asap rokok.

2. *Perinatal*

Faktor penyebab *perinatal* diantaranya terdiri dari kelahiran prematur, *breech delivery*, *anoxic-ischemic-encephalopathy*, *cerebral hemorrhage*, *meningitis*, dan *encephalitis*.

3. *Postnatal*

Faktor penyebab *postnatal* terjadi ketika janin mengalami cedera di bagian kepala, *meningitis*, *encephalitis*, dan rendahnya gula darah.

2.1.3. Karakteristik

Berdasarkan Millichap (2010), pada tahun 1994 sindrom ADHD diklasifikasikan menjadi tiga tipe berdasarkan gejala yang muncul yaitu *inattentive*, *hyperactive-impulse*, dan *combined type*. Diagnosis dalam mendeteksi tipe ADHD yang dialami dapat dilihat dari *subtype* tiap tipe sindrom ADHD (hlm. 2-3).

1. *Inattentive Subtype*

Millichap (2010) menuliskan setidaknya seseorang dapat didiagnosa memiliki sindrom ADHD tipe ini apabila enam dari sembilan gejala yang dituliskan dialami selama enam bulan dan sering muncul saat sedang beraktivitas di sekolah maupun aktivitas biasa (hlm. 3). Sembilan gejala tersebut adalah:

- a. Melakukan kesalahan yang ceroboh;
- b. Tidak dapat menjaga perhatiannya;
- c. Tidak mendengar saat sedang diajak berbicara;
- d. Gagal menyelesaikan pekerjaan;
- e. Tidak dapat berorganisasi;
- f. Menghindari pekerjaan;

- g. Sering kehilangan barang;
- h. Mudah terdistraksi;
- i. Pelupa.

2. *Hyperactive-impulse Subtype*

Millichap (2010) menuliskan setidaknya seseorang dapat didiagnosa memiliki sindrom ADHD tipe ini apabila enam dari sembilan gejala yang dituliskan dialami selama enam bulan dan sering muncul saat sedang beraktivitas di sekolah maupun aktivitas biasa (hlm. 3). Sembilan gejala tersebut adalah:

- a. Gelisah;
- b. Meninggalkan kursi di kelas atau meja makan;
- c. Sering berlari atau memanjat;
- d. Tidak dapat bermain secara tenang;
- e. Selalu ingin bergerak;
- f. Banyak berbicara;
- g. Memberi jawaban secara spontan terhadap pertanyaan;
- h. Tidak dapat menunggu dalam antrian;
- i. Sering menginterupsi.

3. *Combined type*

Seseorang dapat didiagnosa memiliki tipe ini ketika telah memenuhi kriteria kedua tipe lainnya selama kurun waktu enam bulan. Kasus dimana anak-anak atau remaja menunjukkan frekuensi gejala ADHD lebih sedikit dengan bertambahnya usia sehingga jumlah gejala yang dialami tidak lagi memenuhi angka yang pas untuk dapat didiagnosa memiliki ADHD disebut dengan *In Partial Remission*.

2.1.4. Metode Pengobatan

Millichap (2010) mengatakan medikasi berupa stimulan untuk saraf bagian *central* merupakan bagian medikasi ADHD yang penting. Salah satu stimulan berupa *methylphenidate* telah terbukti dapat membantu proses belajar tanpa mengusik proses berpikir kreatif dan fleksibel bagi penderita ADHD. Millichap (2010) membuat *list* stimulan yang berpengaruh terhadap peredaan gejala ADHD yang diantaranya adalah Ritalin dan Methylin. Anak-anak yang masih aktif diperkirakan akan mendapat hasil yang lebih berpengaruh dari medikasi dengan *methylphenidate* (MPH). Sementara itu MPH tidak terlalu direkomendasikan untuk anak berusia dibawah lima tahun dan lebih direkomendasikan untuk mengikuti konseling perubahan *behavior*.

Millichap (2010) menyebutkan terapi sebagai alternatif lain dalam proses medikasi untuk ADHD atau sesuatu yang dapat diselingi bersamaan dengan MPH. Metode lainnya berdasarkan buku yang ditulis Millichap adalah diet makanan yang mengandung gula. Hasil penelitian membuktikan gejala hiperaktif dapat dikurangi dengan mengurangi gula dalam makanan anak-anak.

2.1.5. Manajemen ADHD

1. Peran Psikolog dan Psikiater

Millichap (2010) menyebutkan peran psikolog untuk memberikan evaluasi terhadap *behavior* dan kognitif anak yang memiliki ADHD menggunakan berbagai macam tes. Peran psikiater adalah untuk mendiagnosis ADHD pada seseorang dan memberikan medikasi maupun psikoterapi yang sesuai. Psikolog

menjadi orang pertama saat orang tua pertama kali mengeluhkan adanya indikasi gejala ADHD atau kesulitan belajar pada anak.

2. Peran Orang Tua

Millichap (2010) menyebutkan peran orang tua penting dalam mendeteksi gejala ADHD pada anak dan membantu anak dalam mengatasi gejala ADHD secara optimal. Berdasarkan hal tersebut Millichap menyarankan peran orang tua untuk selalu memperhatikan kemungkinan terbentuknya sindrom ADHD bila ada anggota keluarga yang memiliki ADHD, terdapat komplikasi dalam kelahiran anak, atau perkembangan anak lebih lama dibandingkan anak-anak lain. Orang tua disarankan untuk mengedukasi dirinya mengenai gejala yang dibawa dari sindrom ADHD dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan anak mereka. Orang tua disarankan untuk melakukan konsultasi dengan psikolog apabila anak terlihat mendapat kesulitan dalam belajar dan juga mencari tahu tentang metode terapi yang direkomendasikan dan sesuai untuk anak.

3. Peran Lingkungan Sekolah

Millichap (2010) menyebutkan bahwa guru sekolah biasanya merupakan orang pertama yang menyadari saat anak kurang perhatian di sekolah, berlaku impulsif dan hiperaktif, sehingga mengarahkan anak untuk dicurigai memiliki ADHD. Setelah guru berdiskusi dengan orang tua anak, guru dapat melengkapi kuesioner mengenai perilaku ADHD seperti *Rating Scales* oleh Conner, McCarney, Quay and Peterson, atau Vanderbilt. Setelah melengkapi hal tersebut dan membawa anak ke psikolog dan anak terbukti memiliki ADHD, pihak sekolah dapat

mendiskusikan dengan orang tua untuk tindak lanjut penyesuaian pembelajaran untuk anak mereka yang memiliki ADHD.

2.2. Psikoterapi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) , terapi memiliki definisi “Usaha untuk memulihkan kesehatan orang yang sedang sakit; pengobatan penyakit; perawatan penyakit” Berbeda dengan penyakit fisik, penyakit secara psikologi dipulihkan dengan metode terapi yang disebut psikoterapi dimana bentuk terapi ini bertujuan membantu penderita untuk dapat memperbaiki perilaku mereka yang buruk menjadi lebih baik sesuai arahan dari psikolog (American Psychological Association, 2012).

2.2.1. *Child-Centered Play Therapy*

Definisi mengenai terapi ini berdasarkan buku “*Child-Centered Play Therapy Research*” yang ditulis oleh Baggerly, Ray, dan Bratton (2011) yaitu *Child-Centered Play Therapy* (CCPT) sebagai sebuah dinamika relasi secara interpersonal antar terapis dan anak dengan menggunakan medium permainan yang telah diseleksi dalam upaya menciptakan sebuah fasilitas yang memberi rasa aman bagi anak untuk mengekspresikan diri mereka karena permainan merupakan medium paling natural bagi anak untuk berekspresi (hlm. xiv).

Penelitian yang dilakukan oleh Baggerly, Ray, dan Bratton (2011) menemukan pengaruh positif dari *play therapy* dalam beberapa area yaitu ketidaksesuaian social, perilaku penarikan, perilaku agresif, *maladaptive school behavior*, ketidaksesuaian emosional, ketakutan dan *anxiety*, autisme dan skizofrenia, *multiculturalism*, *self-concept*, kepintaran, kesulitan belajar, kesulitan

berbahasa atau berbicara, kekerasan seksual, depresi, *post-traumatic stress*, ADHD, divorsi, alcohol, dan adiksi obat-obatan terlarang (hlm. 4 – 5).

Robinson, Simpson dan Hott (2017) melakukan observasi mengenai pengaruh CCPT pada anak-anak yang memiliki ADHD. Hasil observasi dari CCPT terhadap tiga anak kelas satu SD yang memiliki ADHD membuktikan anak-anak tersebut mampu menyelesaikan tugas mereka dengan lebih cepat, lebih sedikit membuat masalah saat di kelas, mengurangi sikap tidak peduli pada anak serta sikap menyela untuk masing-masing individu. Pengajar setuju bahwa CCPT merupakan media intervensi yang tepat untuk anak-anak penderita ADHD dan merekomendasikan metode tersebut sebagai terapi untuk anak-anak penderita ADHD.

2.3. Board Game

2.3.1. Pengertian

Looney (2011) mendefinisikan board game dalam buku berjudul “Kobold Guide to Board Game Design” sebagai sebuah *game* yang menggunakan *gameboard* sebagai alat pendukung utamanya. Perbedaan *board game* dengan *card game* adalah bagaimana *card game* hanya menggunakan kartu sebagai alat pendukung permainan mereka sedangkan *board game* menggunakan berbagai alat pendukung seperti dadu, kartu, dan juga *game board*. Meskipun keduanya memiliki perbedaan, tidak jarang *card game* dan *board game* masuk ke dalam kategori *tabletop game* dimana dalam hal ini *card game* dikatakan sebagai permainan yang memiliki *game board* yang tidak terlihat (hlm. 48-49).

2.3.2. Mekanisme

1. *Space*

Schell (2014) mengatakan setiap *game* harus berada dalam sebuah tempat atau *space*. Schell menyebutkan bahwa tempat bagaikan lingkaran magis dari sebuah *gameplay* dimana semua elemen dalam *game* terjadi. Sebagai mekanisme *game*, *space* dilihat secara teknis sebagai sebuah konstruksi tempat secara abstrak dimana *game* berlaku. *Space* dalam *game* bisa berbentuk diskrit atau berkesinambungan.

2. Waktu

Schell (2014) menjelaskan konsep waktu di dunia permainan membuat sesuatu yang tidak bisa dikontrol di dunia nyata menjadi sesuatu yang dapat dikontrol dan dimanipulasi oleh pemain. Waktu diskrit yang digunakan dalam *game* disebut sebagai “turn”. *Turned-based game* yang menggunakan sistem *turn* dalam permainannya meniadakan perhitungan waktu dalam dunia nyata dan menghitung waktu dalam satuan *turn*. *Turn* dapat dihitung dari lamanya pemain melakukan aksi dalam permainan sesuai ketentuan peraturan permainan yang ada.

3. *Objectives, Attributes, and States*

Objects didefinisikan Schell (2014) sebagai mekanisme penting yang memenuhi *space*. Tanpa adanya *objects* atau benda, *game* tidak dapat dimainkan. Benda apapun yang dapat dikendalikan atau dimanipulasi dalam permainan masuk dalam kategori *objects* dari suatu *game* baik itu karakter, properti, token, maupun *scoreboard*. Sementara itu, *attributes* merupakan kategori informasi dari sebuah

object. *Attributes* sendiri memiliki *states* yang memperjelas suatu *attribute*. Contohnya dalam *game* balap mobil sebuah mobil memiliki kecepatan maksimum sebagai sebuah *attribute* dan dari *attribute* tersebut *state* dari kecepatan normal mobil tersebut adalah 75 mph.

4. Aksi

Schell (2014) menjelaskan mekanisme aksi sebagai sesuatu yang penting dalam *game*. Aksi dalam *game* memiliki dua perspektif untuk menjawab pertanyaan “apa yang bisa dilakukan pemain?”. Aksi yang pertama adalah *basic action*, yaitu gerakan aksi secara basis yang dapat dilakukan oleh pemain. Jenis aksi yang kedua adalah *strategic action* adalah aksi yang dapat mempengaruhi *game* secara keseluruhan dan merupakan bagaimana pemain menggunakan *basic action* untuk meraih tujuan yang diinginkan.

5. Rules

Menurut Schell (2014), *rules* atau aturan merupakan mekanisme yang krusial dalam suatu *game*. Aturan permainan berfungsi untuk mengatur *space* dan waktu, *objects*, juga konsekuensi dari sebuah aksi dan juga *limit* dari suatu permainan. Kesimpulannya, aturan mengatur semua mekanisme yang diketahui menjadi kesatuan dan menciptakan sebuah *goal* dari *game* tersebut.

6. Skill

Mekanisme *skill* berdasarkan Schell (2014) didefinisikan sebagai fokus keterampilan yang dimiliki oleh pemain dalam menyelesaikan *game*. Proses desain suatu *game* membutuhkan penjelasan *skill* apa saja yang harus dikuasai

oleh pemain agar pemain dapat meraih *goal* yang ditetapkan dalam permainan tersebut.

7. Chance

Mekanik terakhir yang disebutkan oleh Schell (2014) adalah *chance*. *Chance* adalah mekanisme esensial yang membuat suatu *game* menjadi menyenangkan karena memberikan ketidakpastian yang berkaitan erat dengan elemen kejutan atau *surprise*. Sebuah desainer *game* yang baik mampu menguasai *chance* dan *probability* sehingga mampu membuat *game* yang penuh dengan desain yang *challenging* dan penuh kejutan bagi pemainnya.

2.3.3. Elemen

Ernest (2011) di dalam buku “Kobold Guide to Board Game Design” menyebutkan permainan *board game* cenderung memiliki tiga elemen yang menentukan jalannya suatu permainan. Ketiga elemen tersebut adalah *Luck*, *Strategy*, dan *Skill*. *Luck* didefinisikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dikontrol oleh pemain, hal tersebut dapat dilihat dalam bentuk lemparan dadu, pemilihan kartu, atau aksi tidak terduga yang dilakukan oleh pemain lain. *Strategy* merupakan aksi pemain menentukan gerakan yang tepat dalam suatu permainan dengan informasi yang terbatas. Sementara yang terakhir, *Skill* didefinisikan sebagai kemampuan pemain sendiri yang didapat di luar permainan dan membantu pemain dalam menyusun gerakan yang tepat di dalam suatu permainan (hlm. 80).

2.3.4. Fungsi

Ernest (2011) menulis dalam “Kobold Guide to Board Game Design” bahwa *board game* memiliki fungsi untuk mengikutsertakan pemain untuk menggunakan kecerdasannya serta menyadarkan pemain tentang batasan pemikiran yang dapat dilampauinya. Sebuah *game* dikatakan berhasil apabila *game* tersebut mampu membuat pemain merasa memiliki relasi dengan *game*, menarik perhatian pemain, mengajak pemain untuk ikut serta dalam serangkaian mekanisme, dan menjadi bagian dalam hidup mereka (hlm. 8-13).

2.3.5. Kategori

Sesuai dengan hasil tulisan Looney (2011) mengenai perancangan *board game*, *board game* merupakan bagian dari yang disebut sebagai *tabletop game*. *Tabletop game* terbagi menjadi dua kategori yaitu *card game* dan *board game*. *Card game* merupakan permainan yang menggunakan kartu sebagai komponen utama permainan. Seperti yang ditulis dalam “Kobold Guide to Board Game Design”, *card game* atau permainan kartu merupakan *board game* dengan *game board* yang tidak terlihat secara fisik. *Board game* sebaliknya merupakan *tabletop game* yang menggunakan komponen lain selain kartu sebagai pendukung permainan dengan *game board* sebagai komponen permainan utamanya (hlm. 48-49).

2.3.6. Perancangan

Yu (2011) menjelaskan perancangan *prototype* sebuah *board game* dan apa yang harus dilakukan dalam proses perancangan *board game* sesuai tulisannya dalam “Kobold Guide to Board Game Design.”

1. Rule Book

Rule Book merupakan komponen *board game* yang menjelaskan tata cara memainkan *board game*. Yu (2011) menuturkan bahwa *rule book* harus ditulis dengan jelas dan mudah untuk dipahami pembaca. Desainer harus mampu membuat pemain memahami jalan permainan *board game* yang dibuat tanpa kehadiran desainer *board game* untuk menjelaskannya. Gambar atau diagram sangat membantu dalam menjelaskan langkah permainan yang rumit untuk dipahami pemain (hlm. 143).

2. Visual

Nephew (2011) menekankan dalam desain suatu *board game* penting untuk membuat ilustrasi cover yang merepresentasikan *board game* yang dibuat secara keseluruhan. Hal lainnya yang harus diperhatikan adalah untuk membuat ekspresi karakter dan suasana beragam dan menekankan gambar yang memiliki aksi. Komposisi dan *point of view* juga relevan untuk dipertimbangkan sesuai jenis *board game* yang akan dibuat (hlm. 169-170).

3. Produksi

Looney (2011) mengatakan untuk penting mempertimbangkan produksi suatu *board game* secara awal. Salah satu hal yang penting adalah membuat *board game* dengan menggunakan bahan yang sesuai saat diproduksi secara massal. Looney (2011) menegaskan dua opsi yang ia pilih dalam produksi sebuah *board game* yaitu permainan kartu dengan 56 sampai 140 kartu atau *board game* dengan menggunakan komponen-komponen selain kartu (hlm. 49).

2.4. Desain

2.4.1. Pengertian

Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* mendefinisikan desain sebagai bentuk penyampaian informasi dalam bentuk visual kepada masyarakat. Hal ini diperjelas oleh Richard Grefé dalam kutipannya mengatakan desain adalah jembatan antara informasi dan pemahaman (hlm. 1).

2.4.2. Fungsi

Menurut Landa (2014), desain tidak hanya membuat visual lebih menarik, tetapi juga memiliki fungsi untuk memersuasi, menyampaikan informasi, mengidentifikasi, memotivasi, mengembangkan, mengorganisasi, sebagai branding, membawa dan menyampaikan banyak makna yang ingin disampaikan kepada target audiens yang dituju. Landa (2014) berpendapat bahwa desain memiliki kekuatan untuk mempengaruhi perilaku seseorang, sehingga sesuai dengan fungsinya untuk memersuasi audiensnya (hlm. 2). Landa (2014) menjelaskan pentingnya desain dalam memajukan perekonomian dengan cara menyampaikan informasi ke publik dan mendorong kompetisi perusahaan dalam bidang produk maupun jasa (hlm.11).

2.4.3. Elemen

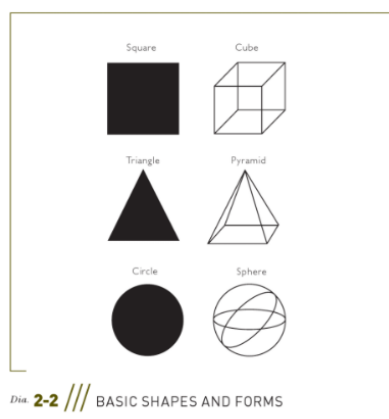
Landa (2014) mendefinisikan elemen desain sebagai sebuah alat untuk membentuk desain visual. Dalam berbagai macam elemen desain terdapat keunikan masing-masing yang mampu mengembangkan visual suatu desain menjadi media penyampaian informasi yang lebih fungsional sesuai kebutuhannya (hlm. 19).

1. **Garis**

Berdasarkan Landa (2014) elemen terkecil adalah titik dengan garis sebagai perpanjangan dari titik. Garis dapat berbentuk lurus, bergelombang, atau *angular* dan mampu mengarahkan sudut pandang pengamat pada suatu fokus. Garis memiliki fungsi untuk menegaskan suatu bentuk maupun huruf, mendefinisikan area dalam suatu komposisi, membantu mengorganisasi keseluruhan komposisi visual, membantu mengarahkan sudut pandang pengamat, dan membentuk ekspresi secara linear. Linear merupakan gaya yang terbentuk dari penggabungan garis sebagai komponen visual utama (hlm. 19-20).

2. **Bentuk**

Landa (2014) mendefinisikan bentuk sebagai *outline* dari sesuatu atau sebuah jalan yang tertutup. Bentuk dapat dibentuk dari garis *outline* atau blokade dari sebuah warna, *tone*, atau tekstur. Bentuk umumnya berbentuk dua dimensi dan merupakan pengembangan dari tiga bentuk utama yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran (hlm. 20-21).



Gambar 2.1. *Basic Shapes and Forms*
(Landa, 2018)

3. *Figure/Ground*

Landa (2014) mengatakan *figure/ground* adalah sisi positif dan negatif dari suatu bentuk yang berfungsi memperjelas suatu bentuk saat bersinggungan dengan permukaan lain. *Figure/ground* membantu pengamat mengidentifikasi secara jelas figur dari suatu bentuk secara jelas dalam suatu komposisi (hlm. 21).

4. *Warna*

Landa (2014) mendefinisikan warna sebagai elemen penting visual yang dibentuk dari sumber cahaya. Warna yang dilihat sehari-hari dalam benda di kehidupan sekitar disebut sebagai warna refleksi. Warna refleksi adalah yang selama ini dipahami oleh manusia sebagai warna. Pigmen merupakan berbagai jenis warna dan umumnya berasal secara alami atau dibuat secara artifisial menggunakan refleksi cahaya. Warna yang dilihat dalam layar digital bukan merupakan refleksi cahaya melainkan energi cahaya yang disebut sebagai warna digital. Dalam warna digital dapat dikelompokkan lagi berdasarkan CMYK dan RGB sesuai kebutuhan desain (hlm. 23-26).

5. *Value*

Value berdasarkan Landa (2014) didefinisikan sebagai perbedaan gelap dan terang dengan menggunakan spektrum hitam dan putih sebagai patokannya. Hitam dan putih digunakan karena merupakan warna yang netral dengan hitam sebagai patokan pigmen paling gelap dan putih sebagai patokan pigmen paling terang (hlm. 26).

6. Tekstur

Landa (2014) mengartikan tekstur sebagai simulasi atau representasi dari kualitas permukaan suatu benda. Tekstur visual merupakan versi dua dimensi atau ilusi dari tekstur asli yang diambil lewat fotografi atau *scan* (hlm. 28).

7. Typography

Landa (2014) menjelaskan *Typeface* sebagai desain dari sebuah set karakter huruf yang disatukan dalam kesatuan visual yang sama (hlm. 44). Desain *type* yang baik harus mudah dibaca dan dipertimbangkan agar tidak bertabrakan dengan elemen visual lainnya. Pemilihan *typeface* harus dipertimbangkan dalam kecocokan dengan konteks visual desain juga jenis media desain baik berbentuk cetak atau digital. Pemilihan *typeface* dapat dibantu dengan mencari kata sifat yang dapat mendeskripsikan *mood* dari desain yang dibuat dan dicari *typeface* yang sesuai dengan kata sifat tersebut (hlm. 49).

2.4.4. Prinsip

Menurut Landa (2014), prinsip desain merupakan komponen yang menopang suatu komposisi dan tidak dapat bekerja secara independen namun saling berhubungan. Memahami prinsip desain terjadi secara natural bersamaan dengan banyaknya pengalaman mendesain visual yang pernah dilakukan. Prinsip-prinsip desain diantaranya keseimbangan, hirarki visual, ritme, unity, serta *laws of perceptual organization* seperti *proximity* dan *similarity* (hlm. 29-36).

1. Keseimbangan

Landa (2014) mengatakan keseimbangan dalam sebuah desain membuat suatu karya lebih nyaman dilihat karena mata manusia telah terbiasa dengan komposisi

yang seimbang. Komposisi yang dikatakan seimbang dilihat berdasarkan garis vertikal yang diasumsikan berada di tengah lalu menggunakan panduan tersebut menilai apakah setiap sisi dari garis tersebut mempunyai distribusi visual yang sama (hlm. 30).

2. **Hirarki Visual**

Landa (2014) mengatakan visual hirarki berfungsi untuk mengarahkan pengamat sehingga mampu mengolah data yang tersedia dalam bentuk desain sesuai dengan urutan kepentingannya dan memenuhi fungsi desain untuk mengkomunikasikan suatu informasi. Visual hirarki membantu memberikan *emphasis* dalam peletakan suatu elemen visual berdasarkan urutan kepentingannya (hlm. 33).

3. **Ritme**

Landa (2014) mendeskripsikan ritme sebagai suatu repetisi elemen visual yang sama tetapi dengan sedikit modifikasi sehingga terdapat kesan adanya gerakan dalam penjabaran secara visual. Ritme dalam dunia desain memiliki kemampuan untuk menstimulasi satu atau lebih diantara kelima indera manusia (hlm. 35).

4. **Unity**

Landa (2014) mendeskripsikan *unity* sebagai kesepakatan tidak langsung antara elemen visual dalam suatu desain seakan-akan elemen visual tersebut membaaur dan tidak terlihat aneh dalam suatu karya desain sehingga tercipta desain yang harmonis. Bila tidak ada harmoni antara elemen visual, maka desain akan terlihat tidak berkesinambungan sehingga desain tidak ada kesan *unity* dalam desain. (hlm. 36).

5. *Proximity*

Berdasarkan Landa (2014), *proximity* merupakan salah satu cara untuk memperoleh *unity* dalam suatu desain. *Proximity* merupakan peletakan elemen visual secara berdekatan sehingga elemen desain tersebut memiliki kesan bahwa mereka berada dalam satu kelompok yang sama (hlm. 36).

6. *Similarity*

Landa (2014) mendeskripsikan *similarity* sebagai rasa kesamaan antara kedua elemen visual dilihat dari karakteristik visual mereka sehingga elemen visual tersebut memperoleh *sense of unity*. Elemen dapat dilihat kemiripannya dari warna, bentuk, tekstur, maupun arahnya (hlm. 36).

2.4.5. Ilustrasi

Berdasarkan Male (2017), Ilustrasi memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan secara spesifik kepada orang lain (hlm. 7). Male juga menyebutkan bagaimana ilustrasi berbeda sesuai kebutuhan klien sehingga dapat menimbulkan berbagai variasi yang membuat ilustrasi menjadi sebuah Bahasa visual yang *influential* (hlm. 8). Male menyebutkan sebagai contoh untuk ilustrasi dalam buku anak-anak, bagaimana ilustrasi tersebut menjadi kunci dunia yang ada di dalam imajinasi serta menggambarkan dunia yang ada namun tidak terlihat (hlm. 8).

Menurut Male (2017), Ilustrasi yang baik berhasil menyampaikan dengan kreatif pesan yang ingin disampaikan kepada target masyarakat yang dituju (hlm.14). Secara garis besar, Male menyebutkan lima aspek yang diakui sebagai dimensi ilustrasi sendiri yaitu *Information, Commentary, Narrative, Fiction, Persuasion*, dan *Identity*. (hlm. 14). Male juga mengatakan memahami *audience*

atau bisa dibilang target pasar untuk ilustrasi yang akan diciptakan penting karena dengan itu ilustrator dapat mengetahui ilustrasi apa yang harus dibuat sehingga target tertarik untuk ‘membeli’ produk yang ditawarkan (hlm. 15). Komunikasi secara visual bergantung berat terhadap semiotika dimana *audience* sendiri menginterpretasi dan menerjemahkan makna dari symbol dan tanda secara natural tanpa kesadaran diri (hlm. 15).