



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Perancangan Desain**

Menurut Landa (2013), desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau sebuah informasi terhadap suatu audiens tertentu. Desain grafis merupakan penggambaran visual dari sebuah ide yang berasal dari kreasi, seleksi, dan organisasi elemen visual. Sebuah solusi desain yang efektif dapat mempengaruhi perilaku orang, seseorang dapat melakukan sebuah tindakan spesifik setelah melihat desain iklan dari sebuah brand dan begitu seterusnya. Dalam perancangan desain grafis terbagi menjadi 2 hal penting, yaitu elemen desain dan prinsip desain.

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Landa (2013), menyebutkan bahwa elemen desain merupakan elemen formal dari sebuah desain 2 dimensional yang terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

##### **1. Garis**

Garis merupakan sebuah perpanjangan dari titik yang membentuk sebuah jalur yang digambarkan pada sebuah permukaan. Unit terkecil dalam sebuah garis disebut titik yang berbentuk lingkaran. Sebuah garis dapat dikenali dari bentuknya yang panjang dan tipis. Garis dapat dibuat lurus, melengkung, atau bersudut. Garis dapat digunakan menjadi panduan mata seseorang menuju sebuah arah tertentu.

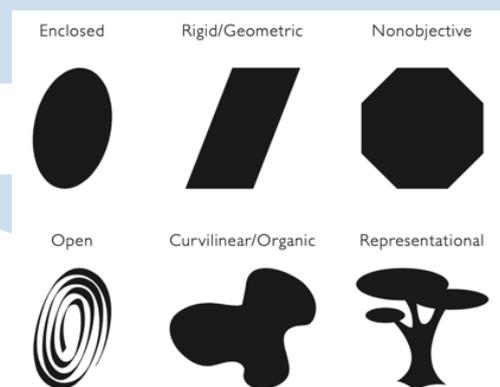
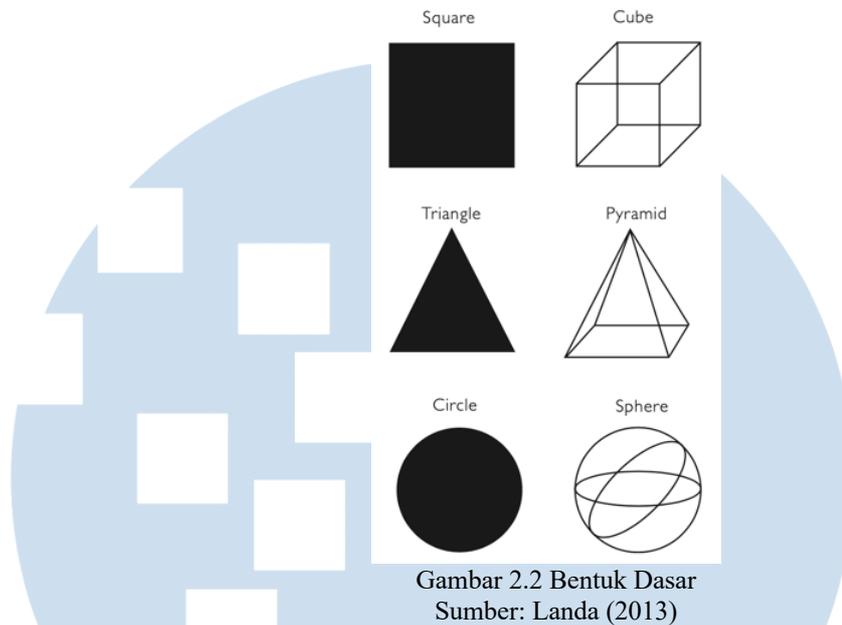


Gambar 2.1 Ragam Garis  
Sumber: Landa (2013)

## 2. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah wujud yang terbuat dari garis tepi. Sebuah bentuk pada dasarnya bersifat datar yang berarti bahwa bentuk memiliki wujud 2 dimensi, bentuk juga dapat diukur dari panjang dan lebarnya. Sebuah bentuk dapat terbuat dari sebagian atau keseluruhan garis, warna, atau tekstur. Semua wujud bentuk pada awalnya bermula dari 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga bentuk dasar tersebut juga memiliki wujud padat yaitu, kubus, piramida, dan bola. Sebuah bentuk juga dapat memiliki berbagai wujud seperti bentuk geometris, bentuk melengkung, bentuk bujur sangkar, bentuk tidak beraturan, bentuk abstrak, bentuk representasi, dan bentuk non representasi.

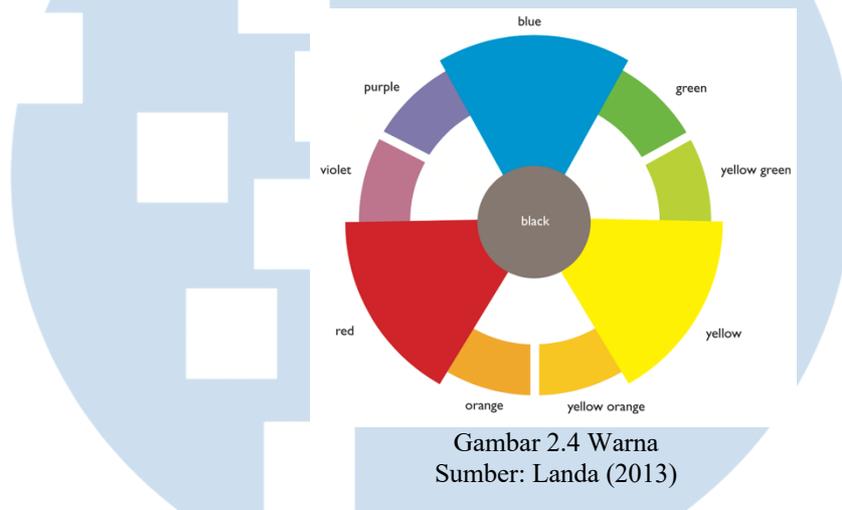
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



### 3. Warna

Warna merupakan elemen desain terkuat dan sangat provokatif yang terbentuk dari sebuah pantulan cahaya yang mengenai objek. Pada saat cahaya mengenai suatu objek, sebagian dari cahaya tersebut akan diserap dan sisa cahaya yang tidak terserap akan dipantulkan yang akhirnya membentuk warna yang kita lihat sehari-hari. Secara spesifik warna dibagi menjadi 3 kategori yaitu hue, value, dan saturation. Hue adalah nama-nama warna seperti biru, oranye, merah, atau hijau. Warna atau hue terbagi lagi menjadi 3 golongan yaitu warna primer yang terdiri

dari 3 warna, warna sekunder yang merupakan penggabungan warna primer, dan warna tersier yang merupakan penggabungan warna sekunder. Value adalah tingkat terang atau gelapnya sebuah warna (Hue). Saturation adalah tingkat cerah atau buramnya sebuah warna (Hue).



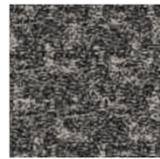
#### 4. Tekstur

Tekstur adalah kualitas suatu permukaan yang dapat disentuh dan dirasakan. Dalam seni visual, tekstur dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu tekstur nyata dan tekstur maya. Tekstur nyata adalah tekstur yang dapat dilihat, juga dapat disentuh dan diraba. Tekstur nyata dapat dibuat melalui beberapa teknik percetakan seperti embossing and debossing, stamping, engraving, dan letterpress. Tekstur maya adalah ilusi visual dari sebuah tekstur nyata yang dibuat oleh tangan, dipindai dari tekstur nyata, atau difoto. Tekstur maya dapat dibuat dari keterampilan seseorang untuk menggambar, melukis, dan memfoto.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.5 Tektur Nyata  
Sumber: Landa (2013)



Rough Texture    Pitted Texture    Smooth Texture

Gambar 2.6 Tektur Maya  
Sumber: Landa (2013)

### 2.1.2 Elemen Desain

Landa (2013), menjelaskan bahwa untuk mendesain seorang desainer harus menggunakan prinsip dasar. Dalam penerapannya, seorang desainer menggabungkan prinsip desain tersebut dengan pengetahuannya dalam pembuatan konsep, tipografi, gambar, dan visual. Prinsip dasar desain memiliki sifat saling ketergantungan, artinya dalam mendesain harus mengandung semua prinsip tersebut untuk menciptakan komposisi desain yang stabil. Prinsip desain terdiri dari format, keseimbangan, hierarki visual, irama, kesatuan, dan laws of perceptual organizations

#### 1. Format

Format adalah bidang yang merupakan batasan ruang dalam mendesain. Seorang desainer sering menggunakan istilah format untuk menjelaskan tipe media yang digunakan untuk suatu proyek seperti poster, sampul CD, iklan seluler, dst. Apapun

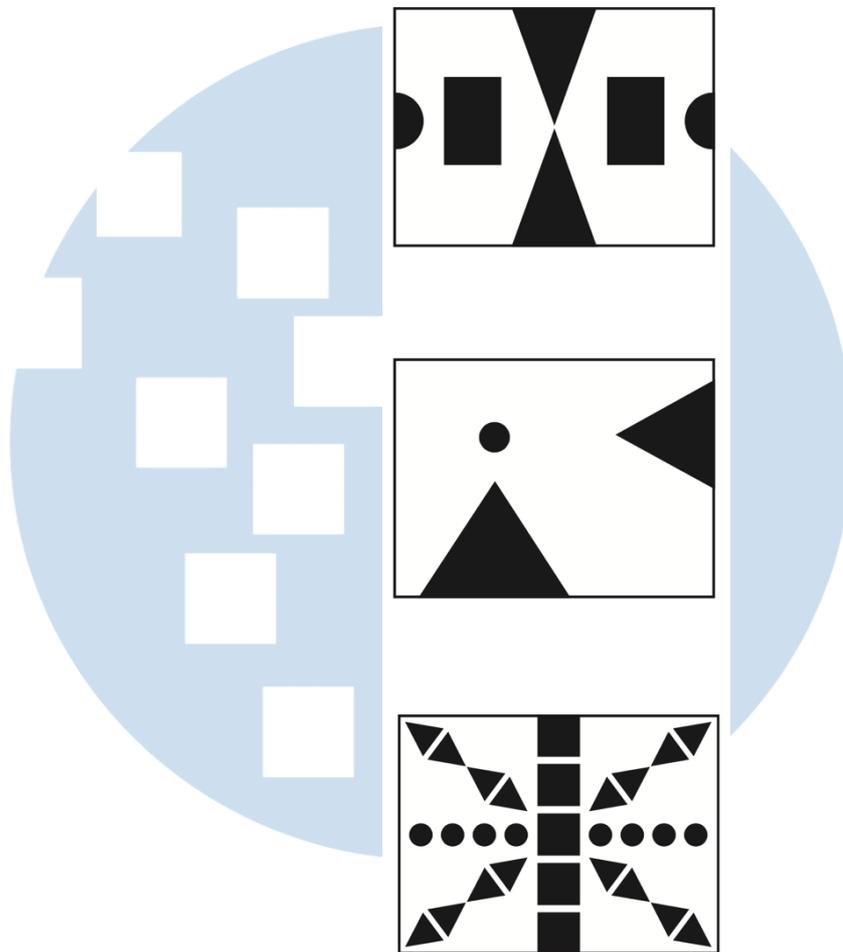
bentuk format desainnya, setiap komponen dari sebuah komposisi desain harus disesuaikan dengan batas dari format tersebut.

## 2. Keseimbangan

Keseimbangan dapat diartikan sebagai stabilitas atau kesetimbangan dalam sebuah karya desain yang tercipta oleh distribusi merata dari komponen elemen desain. Keseimbangan sebuah desain juga dipengaruhi oleh beberapa komponen seperti ukuran, bentuk, kadar, warna, dan tekstur dari sebuah elemen desain. Keseimbangan dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu simetris, asimetris, dan radial. Keseimbangan simetris adalah pembagian yang sama persis dari sebuah komponen desain pada 2 sisi format. Keseimbangan asimetris merupakan kebalikan dari keseimbangan simetris yang berarti pembagian antara kedua sisi yang berbeda letak atau posisi. Keseimbangan radial adalah keseimbangan secara vertical dan horizontal yg berpusat pada 1 titik tengah.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

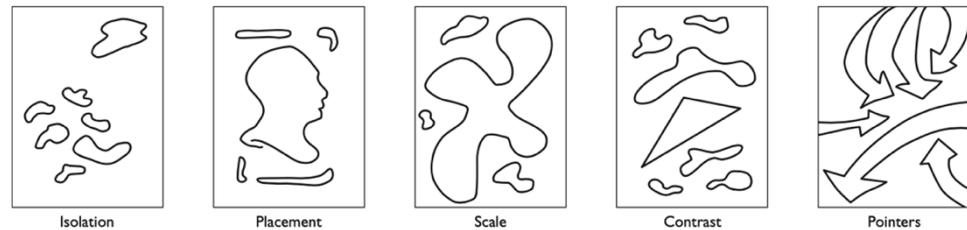


Gambar 2.7 Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan Radial  
Sumber: Landa (2013)

### 3. Hierarki Visual

Hierarki visual yang digunakan untuk seorang desainer dalam memandu audiens dalam melihat sebuah karya dari komponen terpenting dinamakan emphasis. Emphasis adalah penempatan elemen visual menurut kepentingannya dalam sebuah desain.

Komponen tersebut akan lebih ditekankan dibanding komponen lain. Emphasis dapat dilakukan melalui isolasi, penempatan, skala, kontras, dan petunjuk.



Gambar 2.8 *Emphasis*  
Sumber: Landa (2013)

#### 4. Irama

Irama merupakan rangkaian elemen visual dalam interval yang telah ditentukan. Dalam irama terdapat pola pengulangan dari sebuah elemen visual yang dapat membantu audience untuk melihat desain mengikuti irama tersebut. Hal penting dalam membuat irama adalah menggabungkan variasi elemen dengan memberi aksentuasi dan menciptakan daya tarik visual. Variasi dibentuk dengan memodifikasi pola atau mengubah elemen seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, atau posisi.

#### 5. Kesatuan

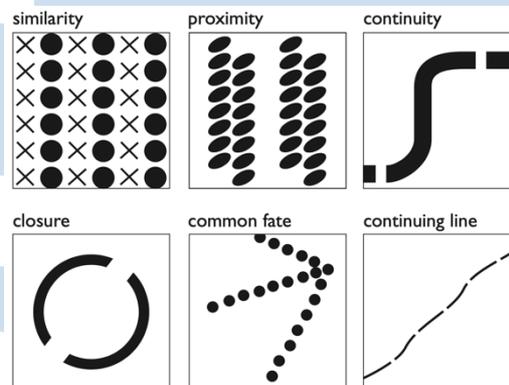
Kesatuan dapat dicapai dengan mengorganisir elemen visual dengan baik sehingga terlihat menyatu. Manusia memiliki kecenderungan untuk menciptakan keteraturan dengan mengelompokkan komponen visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna.

#### 6. Laws of Perceptual Organizations

Dijelaskan bahwa laws of perceptual organizations terbagi menjadi 6 yaitu:

- a. Similarity yang berarti pengelompokan berdasarkan kemiripan karakter.
- b. Proximity yang berarti pengelompokan berdasarkan elemen yang berdekatan.

- c. Continuity yang berarti pengelompokkan berdasarkan elemen yang terlihat menyambung dan membentuk sebuah jalur.
- d. Closure yang berarti pengelompokkan berdasarkan penyambungan elemen individual dan menjadi bentuk utuh, unit, atau pola.
- e. Common fate yang berarti pengelompokkan berdasarkan elemen yang bergerak pada satu arah.
- f. Continuing line adalah garis yang terputus-utus tapi terlihat seperti satu kesatuan.



Gambar 2.9 *Laws of Perceptual Organizations*  
Sumber: Landa (2013)

## 2.2 Tipografi

Landa (2013), menjelaskan bahwa tipografi adalah kumpulan desain karakter yang dijadikan satu lewat gaya visual yang konsisten. Gaya visual tersebutlah yang membentuk karakter dasar sebuah tipografi, sehingga membuat sebuah huruf tetap dapat dikenali walaupun sudah melalui modifikasi. Umumnya sebuah typeface sudah mencakup huruf itu sendiri, angka, tanda, tanda baca, dan aksen. Tipografi dapat dibagi menjadi 5 klasifikasi jenis huruf yaitu block, roman, script, gothic dan graphic.

### 1. **Block**

Huruf yang gaya tulisan hiasan yang lazim beredar pada zaman Abad Pertengahan. Setiap goresan huruf block disertai dengan garis tipis dan tebal yang menghasilkan kontras terang gelap pada huruf tersebut.



Gambar 2.10 Huruf *Block*  
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

### 2. **Roman**

Huruf romawi berasal dari prasasti romawi yang diturunkan menjadi bentuk huruf sekarang yang memiliki spasi huruf dan serif yang proporsional. Jenis huruf ini biasa dipakai untuk body text karena bentuknya yang mudah untuk dibaca.



Gambar 2.11 Huruf *Roman*  
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

### 3. **Gothic**

Huruf gothic tidak memiliki serif dan penampilan dekoratif seperti huruf romawi. Desain huruf gothic yang bersih dan sederhana menjadikannya cocok untuk dijadikan display text tapi mungkin akan sulit dibaca dalam paragraph Panjang.



# Gothic

Gambar 2.12 Huruf *Gothic*  
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

#### 4. Script

Huruf script didesain untuk menyerupai tulisan tangan manusia sehingga pada saat sudah dicetak huruf akan terlihat menyatu.



# Script

Gambar 2.13 Huruf *Script*  
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

#### 5. Graphic

Jenis huruf graphic memiliki variasi eksperimental yang sangat luas dan berbagai tingkat keterbacaan masing-masing. Jenis huruf ini biasa dirancang untuk memiliki tema tertentu, sehingga jika diperhatikan masing-masing hurufnya dapat dianggap sebuah gambar dengan sendirinya.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.14 Huruf *Graphic*  
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

## 2.3 Layout

Ambrose dan Harris (2011), menjelaskan bahwa layout merupakan penataan elemen desain yang terikat dengan ruang yang tersedia dan sesuai dengan keseluruhan estetika, dapat juga disebut sebagai penataan bentuk dan ruang. Kegunaan utama dari sebuah layout adalah untuk menyajikan desain berisi elemen visual dan tekstual yang akan dikomunikasikan agar audiens tidak harus mengeluarkan usaha lebih untuk memahami pesan. Penataan layout yang baik dapat membuat pembaca ternavigasi melalui informasi yang kompleks sekalipun.

Layout mengatur peletakan dimana dan bagaimana elemen visual dan tekstual akan dilihat terlepas dari format akhir desain nantinya. Dalam peletakkannya, layout juga mempertimbangkan kepraktisan dan juga estetika keseluruhan. Satu hal yang utama yang harus diperhatikan dalam layout adalah konten harus selalu didahulukan. Selain untuk mengatur urutan informasi, layout juga memiliki kegunaan untuk memudahkan jalannya kreativitas.

Inti dari desain layout itu sendiri adalah untuk menginformasikan, menghibur, membimbing, dan memikat penonton.

## 2.4 Grid

Tondreau (2019), menjelaskan bahwa grid digunakan untuk mengatur ruang dan dapat digunakan untuk berbagai jenis media komunikasi. Selain untuk mengatur ruang, grid juga digunakan untuk menjaga kerapian tanpa terlihat.

### 2.4.1 Komponen Grid

Menurut Tondreau (2019), grid sendiri memiliki beberapa komponen utama yaitu kolom, margin, penanda, zona spasial, modul, dan garis aliran. Semua komponen tersebut digunakan untuk mengatur ruang pada sebuah format.

#### 1. Kolom

Kolom adalah wadah kotak vertikal yang dapat diisi dengan tulisan atau gambar. Jumlah dan lebar sebuah kolom bervariasi menyesuaikan dengan konten.

#### 2. Modul

Modul merupakan ruang individu yang dipisahkan oleh ruang konsisten menciptakan grid berulang yang teratur. Jika modul digabungkan, maka dapat membentuk kolom dan baris dengan ukuran menyesuaikan.

### 3. Margin

Margin adalah zona luar atau zona penyangga. Margin adalah sisa space antara konten dengan ujung format. Pada bagian kosong margin, dapat diisi dengan informasi sekunder, seperti catatan dan keterangan.

### 4. Zona Spasial

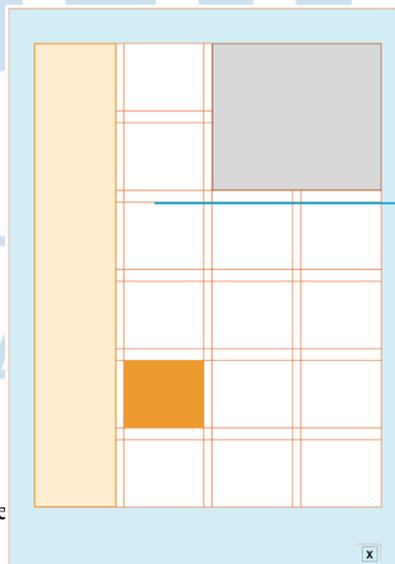
Zona spasial adalah modul atau kolom yang dijadikan satu menciptakan area tertentu yang dapat diisi dengan tulisan, klan, gambar, atau informasi lain.

### 5. Garis Aliran

Garis aliran adalah garis yang memecah ruang menjadi pita horizontal. Garis aliran merupakan metode menggunakan ruang dan elemen untuk memberi panduan kepada audiens untuk melintasi halaman.

### 6. Penanda

Penanda bertujuan untuk memandu pembaca dalam menavigasi sebuah dokumen. Penanda biasa berisi nomor halaman, header dan footer, dan ikon.



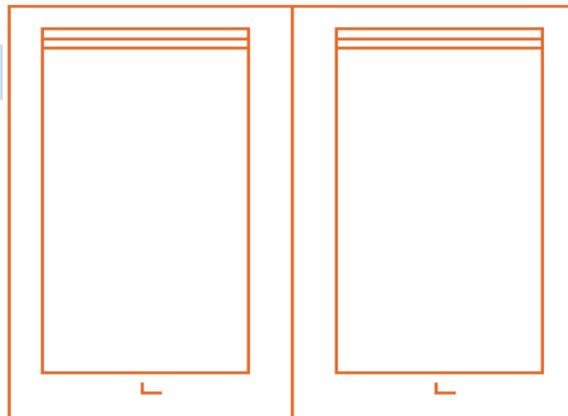
Gambar 2.15 Komponen Grid  
Sumber: Tondreau (2019)

## 2.4.2 Struktur Grid

Menurut Tondreau (2019), grid dapat dibagi menjadi 5 struktur single-column grid, two-column grid, multicolumn grids, modular grids, dan hierarchical grids. Kelima struktur tersebut merupakan struktur dasar pada grid, dari kelima struktur tersebut masih dapat diberi tambahan variasi dari konfigurasi dasar.

### 1. Single-Column Grid

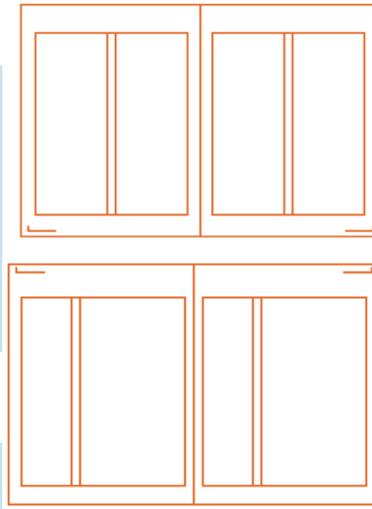
Ciri khas dari single-column grid adalah tulisan yang memenuhi 1 halaman. Pada umumnya single-column grid digunakan untuk penulisan esai, laporan, atau buku dikarenakan tulisan yang berkelanjutan dan banyak



Gambar 2.16 *Single-Column Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

### 2. Two-Column Grid

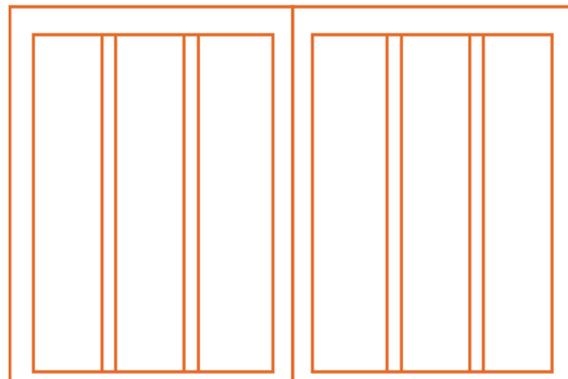
Ciri khas dari two-column grid adalah adanya 2 kolom pada sebuah format yang dapat berukuran sama atau berbeda. Grid ini dapat digunakan untuk mengatur sedikit banyaknya tulisan atau untuk memberikan beberapa informasi berbeda di kolom berbeda. Untuk kolom yang berukuran berbeda, idealnya ukuran kolom yang lebih besar adalah 2 kali kolom yang lebih kecil.



Gambar 2.17 *Two-Column Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

### 3. Multicolumn Grids

Ciri khas multicolumn grids adalah penggabungan beberapa kolom dengan lebar berbeda-beda dan memberikan fleksibilitas lebih dibanding single-column atau two-column grids. Grid ini sangat berguna dalam pemakaiannya di majalah atau website.

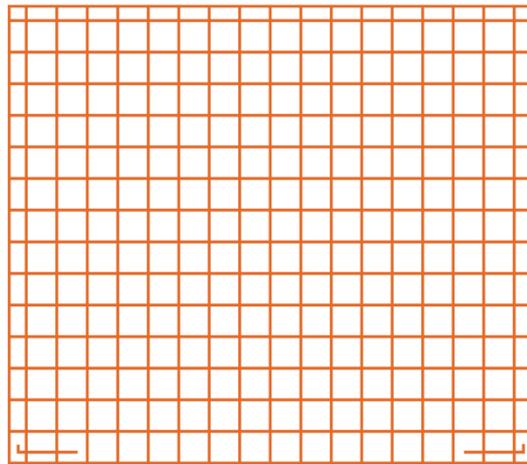


Gambar 2.18 *Multicolumn Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### 4. Modular Grids

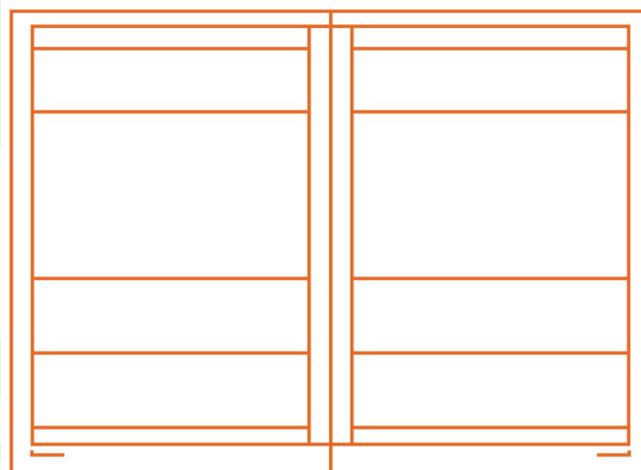
Ciri khas modular grids adalah penggabungan kolom vertikal dan horizontal menjadi potongan-potongan kecil yang terstruktur. Grid ini sangat cocok digunakan untuk mengatur jenis informasi yang lebih kompleks seperti pada surat kabar, kalender, bagan, dan tabel.



Gambar 2.19 *Modular Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

#### 5. Hierarchical Grids

Ciri khas hierarchical grids adalah halaman format yang terpecah menjadi beberapa zona horizontal untuk kemudahan membaca, juga efisiensi.



Gambar 2.20 *Hierarchical Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

## **2.5 Media Informasi**

Menurut Turow (2019), media adalah platform yang dikembangkan oleh dunia industri dengan tujuan utama menciptakan dan mengedarkan informasi. Industri media membantu kita untuk tetap terhubung kepada diri kita sendiri dan teman kita, bahkan kedalam dunia yang berada di luar jangkauan kita. Karena industri media membantu kita tetap terhubung, media massa sudah menjadi kekuatan utama dalam lingkungan masyarakat jaman sekarang. Para ahli mengatakan bahwa kita telah menggunakan media sesuai dengan kebutuhan kita masing-masing tapi pada umumnya kita menggunakan media untuk kesenangan, untuk persahabatan, untuk pengawasan, dan untuk interpretasi.

### **2.5.1 Jenis Media Informasi**

Menurut Asfar (2019), dalam penggunaannya media informasi dapat terbagi menjadi dua jenis yaitu ATL (Above The Line) dan BTL (Below The Line).

#### **1. Above The Line**

Above The Line (ATL) merupakan iklan yang menggunakan media massa yang tidak langsung bersentuhan dengan audiens. Iklan ini biasa menggunakan media seperti televisi, radio, koran, majalah dan billboard untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

#### **2. Below The Line**

Below The Line (BTL) merupakan iklan yang menggunakan media spesifik dan karena bertujuan untuk menjangkau audiens tertentu. Iklan ini biasa menggunakan media seperti brosur, event, pembagian sample produk.

### **2.5.2 Fungsi Media Informasi**

Turow (2019), menjelaskan bahwa masyarakat jama sekarang mulai menggunakan media sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Disebutkan bahwa masyarakat menggunakan media sebagai sarana mencari

kesenangan, sarana membangun persahabatan, sarana untuk pengamatan, dan sarana untuk penafsiran.

### **1. Media sebagai Sarana Mencari Kesenangan**

Keinginan untuk mencari kesenangan merupakan dorongan dasar yang dimiliki setiap manusia. Menonton televisi, mengerjakan teka-teki di koran, membangun jaringan di Facebook, atau membaca iklan. Dalam proses penggunaan konten media, diketahui istilah social currency yang berarti menggunakan konten dari media sebagai diskusi antarpribadi.

### **2. Media sebagai Sarana Membangun Persahabatan**

Bagi orang yang merasa kesepian dan sendiri, media sosial juga dapat menjadi sarana hadirnya rasa persahabatan. Disebut sebagai parasocial interaction dimana orang merasa terhubung secara psikologis terhadap selebriti yang mereka ketahui melalui media massa.

### **3. Media sebagai Sarana untuk Pengamatan**

Media massa juga dapat digunakan sebagai sarana pengamatan bagi mereka yang ingin mengetahui tentang apa yang terjadi di dunia sekitar kita.

### **4. Media sebagai Sarana untuk Penafsiran**

Media massa juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengetahui penyebab terjadinya suatu hal, siapa dan apa yang harus dilakukan untuk mengatasinya

## **2.5.3 Penyebaran Media Informasi**

Menurut Baron dan Sissors (2010), media dibagi menjadi berbagai kelas sesuai dengan kemampuan dan karakteristik setiap platform media. Walaupun dengan perkembangan jaman dan adanya konvergensi media mulai tercampur tapi media dapat dibagi menjadi 4 kelas yaitu traditional mass media, nontraditional media, online media, dan specialized media.

### **1. Traditional Mass Media**

Media massa tradisional sangat cocok digunakan untuk menyampaikan iklan, berita, hiburan, dan konten pendidikan kepada audiens yang umum dan luas. Cakupan dari media massa tradisional adalah koran, majalah, radio, dan televisi. Media massa dianggap penting karena dapat menyampaikan informasi dengan cepat kepada audiens yang luas dengan biaya yang relatif rendah, dapat menyampaikan iklan kepada khalayak khusus, juga pengembangan loyalitas yang kuat antara audiens.

## **2. Nontraditional Media**

Media massa tradisional dalam penyebarannya menggunakan komunikasi satu arah dengan audiens mereka menggunakan teknologi penyebaran yang telah ada, sedangkan media non-tradisional adalah cara inovatif dalam penyampaian pesan tersebut. Penggunaan media non-tradisional yang paling umum adalah televisi yang ditempatkan di tempat umum, elevator, spanduk ditempat umum dan layar LCD di public.

## **3. Online Media**

Perkembangan jaman dan teknologi membantu dalam berkembangnya media online pada 10 tahun terakhir ini, sehingga saat ini media online dapat dijadikan klasifikasi tersendiri. Media online adalah media yang dimana terjadinya komunikasi atau interaksi real time antara pengguna dan pembuat konten melalui internet. Media online mencakup situs web konvensional yang dapat diakses pada perangkat pribadi, media sosial, video streaming, search engine marketing (SEM).

## **4. Specialized Media**

Media khusus seperti majalah menargetkan audiens tertentu dengan minat khusus. Majalah tidak hanya dibaca untuk konten editorialnya tapi juga iklan atau informasi yang diberikan. Bentuk media khusus lainnya dapat berupa media khusus untuk mengedarkan pesan iklan, media tersebut mencakup selebaran,

surat, billboard, iklan pada mobil truk atau bus, dan kertas yang sisipkan pada koran. Selain itu media khusus dapat berupa katalog.

## **2.6 Desain Vektor**

Dalam desain grafis, desain vektor terbagi menjadi dua kategori yang dimana software desain yang digunakan juga disesuaikan dengan dua kategori tersebut. Desain vektor merupakan desain yang tertata rapih secara matematis dalam penentuan dan penempatan objek-objek desainnya. Hal tersebut meliputi posisi desain, garis luar desain, warna dan lainnya. Dilihat dari sifatnya yang matematis, maka desain vektor lebih baik digunakan untuk desain yang geometris dan desain yang tidak terlalu kompleks. Desain juga lebih banyak menggunakan warna solid dengan ukuran yang fleksibel.

## **2.7 Rambut**

Robertson (1998), mengatakan bahwa rambut merupakan ciri khas pada kulit mamalia. Pada hewan mamalia, rambut berfungsi sebagai untuk menjaga tubuh tetap hangat atau sejuk, melindungi dari cuaca dan bahaya lingkungan, atau untuk menyamarkan mereka dari predator. Pada manusia fungsi-fungsi tersebut tidak penting, pada manusia rambut dapat berfungsi sebagai hiasan. Selain sebagai hiasan rambut manusia dapat berfungsi sebagai hal lain yaitu rambut kepala untuk melindungi kulit kepala dari sinar matahari, alis dan bulu mata melindungi mata dari debu, hujan dan keringat, rambut pada telinga melindungi dari kotoran, dan rambut pada hidung untuk memperlambat udara masuk. Tapi fungsi utama rambut adalah untuk reseptor sensorik yang membuatnya sensitive terhadap sentuhan. Pada rambut akan terjadi proses pertumbuhan folikel yang menyebabkan rontok dan tercantinya rambut.

### **2.7.1 Jenis Rambut**

Menurut Rook dan Dawber (1997), manusia memiliki 3 tipe rambut tumbuh selama masa hidup. Ketiga rambut tersebut tetap tumbuh dari folikel rambut yang sama, hanya saja rambut tersebut tumbuh di waktu yang

berbeda-beda. Ketiga tipe tersebut adalah lanugo merupakan lapisan rambut pertama manusia pada saat masih dalam kandungan, vellus merupakan rambut pasca lahir, dan terakhir terminal. Rambut terminal merupakan rambut yang tumbuh pada manusia setelah masa pubertas sampai masa dewasa.

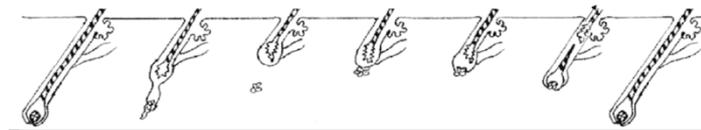
### **1. Terminal**

Ciri dari rambut terminal yaitu tebal, panjang, dan berpigmen. Sebelum masa pubertas rambut terminal tumbuh pada kepala, alis, dan bulu mata, sedangkan rambut yang tumbuh di daerah lain adalah rambut vellus. Setelah pubertas, seluruh rambut vellus pada sekujur badan bertransisi menjadi rambut terminal yang dipengaruhi oleh androgen.

### **2.7.2 Siklus Rambut**

Menurut Robertson (1998), rambut mengikuti pola pertumbuhan dan istirahat. Rambut akan tumbuh pada masa pertumbuhan folikel dan pada masa peristirahatan akan dipertahankan sampai siklus berikutnya dimulai. Pola pertumbuhan, kerontokan, dan regenerasi inilah yang dinamakan siklus rambut. Melalui siklus tersebutlah rambut dapat menyesuaikan dengan perubahan lingkungan sekitar. Siklus rambut dibagi menjadi 3 tahapan yaitu anagen, telogen, dan catagen.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Anagen VI	Catagen	Telogen	Anagen I	Anagen II	Anagen IV/V	Anagen VI
	catagen inducers	telogen inducers/maintenance	factors required for anagen onset	epithelial signal to dermal papilla	differentiation of inner root sheath and hair shaft	anagen maintenance
	BDNF	VDR	Wnt	PPARD	Notch	Msx2
	BMP	RAR	Beta-catenin	IGF-1	Msx2	Activin
	VDR	Desmoglein3	TGF-B	FGF-5	KRTs	IGF-1
	IL1		TGF-A		KAPs	FGF-5
	ER		Stat-3			
	ERRG		Stat-1			
	Barx2 (protracted) Catagen					

Gambar 2.21 Siklus Rambut  
Sumber: Ganguly ; Karnik dan Preddy (2012)

### 1. Anagen

Anagen atau bisa disebut fase pertumbuhan dan regenerasi rambut merupakan awal terbentuknya dan bertumbuhnya Kembali bagian bawah folikel rambut. Fase anagen terbagi menjadi 6 tahap (Ganguly; Karnik dan Preddy, 2012).

### 2. Telogen

Fase telogen adalah masa peristirahatan tapi walaupun dikatakan bahwa pertumbuhan rambut sedang beristirahat, namun ada banyak aktivitas yang dapat terjadi pada masa ini yang membuat batang rambut terlepas dan menstimulasi siklus pertumbuhan Kembali rambut (Ganguly; Karnik dan Preddy, 2012).

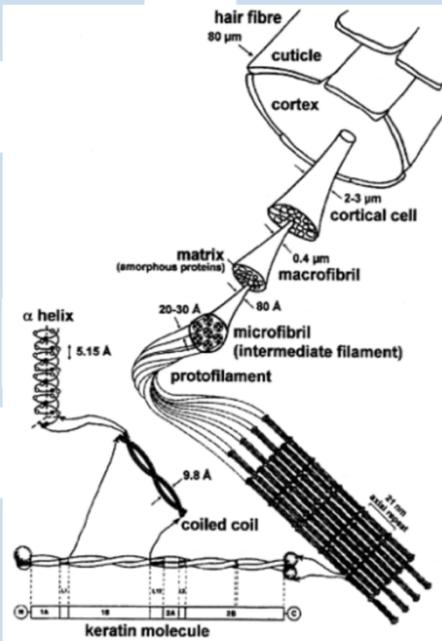
### 3. Catagen

Pada fase catagen terjadi penghentian proliferasi sel matriks dan apoptosis di bagian bawah yang dapat berlangsung sekitar 2-3 minggu. Terjadinya fase catagen menandai berhentinya fase anagen dan transisi dari masa pertumbuhan ke masa peristirahatan (Ganguly; Karnik dan Preddy, 2012).

#### 2.7.3 Struktur Rambut

Bouillon dan Wilkinson (2005), menjelaskan bahwa batang rambut terbagi menjadi 3 bagian terpisah yaitu kutikula yang membentuk selubung

tebal, korteks yang mengandung protein berserat rambut dan memberi warna pada rambut oleh pigmen, dan medulla atau sumsum dekat pada pusat rambut.



Gambar 2.22 Struktur Rambut  
Sumber: Bouillon dan Wilkinson (2005)

### 1. Kutikula

Kutikula adalah bagian terluar pada rambut karena itu kutikula banyak memberi kontribusi pada sifat fisik rambut dan menjadi penghalang dari serangan eksternal seperti penetrasi air. Sel kutikula diselubungi oleh selaput halus yang disebut epicuticle. Dibawah membran tersebut, sel terbagi menjadi 3 lapisan yaitu secara berurutan lapisan-A, eksokutikel, dan endokutikel.

### 2. Korteks

Bagian kedua setelah kutikula adalah korteks yang mewakili 80% rambut dan merupakan inti dari serat. Korteks terbentuk dari sel-sel yang terbuat dari bahan-bahan kaya protein. Sel tersebut adalah sel kortikal yang didalamnya terbentuk dari sel makrofibril yang dilapisi matriks, makrofibril sendiri terbentuk dari sel microfibril.

- a. Makrofibril adalah filamen panjang yang membentuk sel kortikal.
- b. Mikro fibril adalah filamen halus lagi yang membentuk makrofibril dan terdiri dari glikoprotein dan selulosa.

### 3. Medulla

Bagian terakhir dan terdalam adalah medulla. Pada bulu mamalia, medulla merupakan bagian utama dari serat, tapi pada manusia sering kali tidak ada dan kalau pun ada biasa terputus-putus dan mengambil sebagian dari serat.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA