



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 Media Informasi

Media massa menurut Turow (2017) berdasarkan pada buku yang ditulis dengan judul *Media Today: Mass Communication in a Converging World (6th edition)* adalah penerapan teknik-teknik dari teknologi yang ada digunakan sebagai bentuk komunikasi massa melalui media-media yang ada.

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Fungsi media informasi dalam kehidupan sehari-hari menurut Turow (2017) berdasarkan jenis media informasi, yaitu:

1) Media sebagai Penafsiran

Media digunakan untuk mencari sebuah informasi dan memperdalam suatu hal serta solusi untuk mengatasinya. Penggunaan media informasi bertujuan agar masyarakat lebih mudah menangkap lebih baik serta mudah mengenai topik yang sedang diangkat.

2) Media sebagai Kegunaan

Kegunaan berbagai program media dapat menimbulkan rasa kenyamanan dan kepuasan. Informasi mengenai topik yang didapatkan dan ditemukan oleh masyarakat dengan mudah pada berbagai program-program media yang beragam.

3) Media sebagai Sarana Interaktivitas

Media informasi memiliki kekuatan dalam menangkap serta mencari aktivitas-aktivitas apa saja yang dilakukan oleh pengguna. Sarana interaktivitas bertujuan untuk memunculkan hubungan yang baik antara masyarakat dengan informasi yang diangkat atau topik yang hendak disampaikan.

4) Media sebagai Interaksi Parasosial

Media bisa digunakan sebagai penghubung psikologis yang dibangun antara pengguna dengan media yang digunakan. Masyarakat bisa menjalin dan menangkap secara psikologis dengan pesan informasi yang hendak disampaikan.

5) Media sebagai Sarana Kesenangan

Kesenangan masyarakat bisa didapatkan melalui berbagai media yang ada. Hal ini bisa tersalurkan kenyamanan, kesenangan, dan kepuasan. Media-media yang digunakan bertujuan untuk menghubungkan antara masyarakat dengan informasi baik secara jaringan internet atau konvensional.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Media informasi memiliki jenis-jenis di dalamnya menurut Hackley (2005) berdasarkan yang ditulis pada buku dengan judul *Advertising and Promotion: Communicating Brands* dibagi menjadi tiga bagian yaitu, *above the line media*, *below the line media*, dan *through the line media*.

1) *Above The Line Media* (ATL)

Media massa *above the line* yang menjalankan aktivitas promosi menggunakan media lini atas atau disingkat dengan ATL. Media ini memiliki jangkauan dengan area masyarakat sangat luas dan target sasaran luas. Penggunaan media lini atas ini dapat membangun dan memperkuat penyampaian informasi secara luas. Media yang digunakan ATL seperti, iklan televisi, radio, *billboard*, dan juga internet.

2) *Below The Line Media* (BTL)

Media massa *below the line* yang berbeda dengan ATL, media lini bawah atau disingkat dengan BTL menggunakan pendekatan langsung berhubungan dekat dengan masyarakat serta segmentasi lebih spesifik. Penggunaan media lini bawah

ini dapat mengukur dan tersampaikan informasi lebih terfokus. Media yang digunakan BTL seperti, *direct email, door to door promotion, public relation, dan sponsorship*.

3) *Through The Line Media (TTL)*

Media massa *through the line* merupakan gabungan dari media ATL dan BTL yang disingkat menjadi TTL. Penggunaan media ini akan memudahkan proses penyampaian informasi dikarenakan penyebaran segmentasi sasaran yang diinginkan dan lebih baik. Media yang digunakan TTL seperti, *digital marketing (social media dan internet) dan events*.

2.1.3 Buku Ilustrasi

2.1.3.1 Buku

Buku menurut Haslam (2006) berdasarkan buku yang ditulis dengan judul *Book Design* adalah bentuk media yang praktis mudah dibawa kemana-mana berisikan pengetahuan, ide, dan membawa kepercayaan dunia tertuju pada pembaca dengan ruang dan waktu. Penggunaan media buku digunakan untuk masyarakat bisa membaca dan menyerap informasi dengan lebih baik.

2.1.3.2 Struktur Buku

Struktur buku menurut Rustan (2009) berdasarkan buku yang ditulis dengan judul *Layout Dasar dan Penerapannya* terdiri dalam tiga bagian yaitu:

1) **Bagian Depan (*Front Matter*)**

- a) *Cover* depan berisikan banyak hal seperti, judul buku, nama penulis, nama penerbit, elemen visual, dan teks-teks lainnya.
- b) Judul untuk bagian dalam (halaman berikutnya)
- c) Penerbit dan ijin informasi
- d) Pesan dan ucapan terima kasih dari penulis

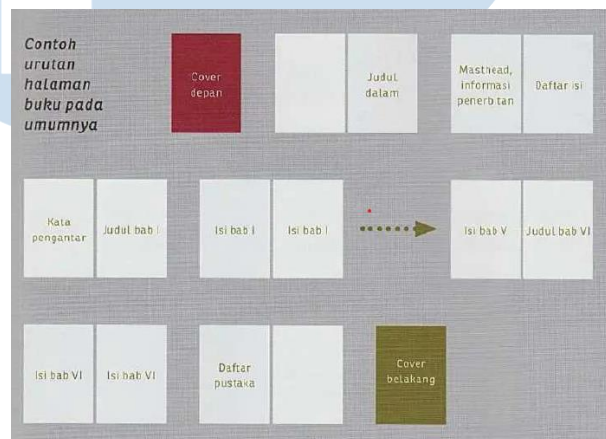
- e) Kata pengantar
- f) Kata sambutan
- g) Daftar isi

2) Bagian Isi

Dalam bagian isi akan memuat beberapa hal seperti, bab dan sub-bab. Bagian bab dan sub-bab akan berisikan topik informasi berbeda-beda.

3) Bagian Belakang (*End Matter*)

- a) Daftar pustaka
- b) Daftar istilah
- c) *Cover* belakang berisikan banyak hal seperti, sinopsis buku, harga, nama penulis, nama penerbit, elemen visual, dan teks-teks lainnya.



Gambar 2.1 Struktur Buku
Sumber: Rustan (2009)

2.1.4 Social Media

Definisi media sosial menurut Kaplan dan Haenlein (2010) adalah kelompok aplikasi yang tersusun dan tercipta atas ideologi dan teknologi Web 2.0 berbasis internet. Media sosial dijadikan sebagai wadah yang melibatkan partisipatif kolaboratif dengan konten yang dibuat oleh pengguna (*user generated content*). Media sosial memiliki beragam bentuk wadah yakni, jejaring sosial, forum berbasis internet, *weblogs*, *social blog*,

podcast, gambar, suara, video, dan lainnya. Penggunaan dan dasar tujuan dari media sosial yang ditujukan pada peran kolaboratif berdasarkan konten dibuat oleh personal membuat penyebaran informasi akan menjadi lebih cepat dan mudah.

Media sosial yang mempunyai popularitas paling tinggi adalah situs dan aplikasi jejaring sosial. Hal ini dikarenakan adanya akses yang mudah, penyebaran yang cepat, berita atau konten selalu terbaharui, adanya peran proyek kolaboratif, dan disenangi oleh pengguna muda. Proyek kolaboratif ini memiliki kekuatan dalam sumber informasi utama bagi para pengguna. Sosial media yang sering digunakan pada saat ini seperti, Instagram, *TikTok*, *Youtube*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Blog*, dan lainnya.



Gambar 2.2 *Social Media*

Sumber: <https://wpmanageninja.com/wp-content/uploads/2020/11/FT-1536x804.png> (2021)

2.2 Desain Grafis

Desain grafis menurut Landa (2011) berdasarkan buku yang ditulis dengan judul *Graphic Design Solutions 4th edition* merupakan bentuk komunikasi secara visual agar suatu informasi bisa tersampaikan kepada masyarakat. Pemecahan masalah melalui visualisasi yang baik memuat isi konten seperti, penyampaian informasi yang bisa diserap oleh masyarakat luas, meningkatkan, membangun, dan turut mengikutsertakan masyarakat didalamnya. Penggunaan media yang

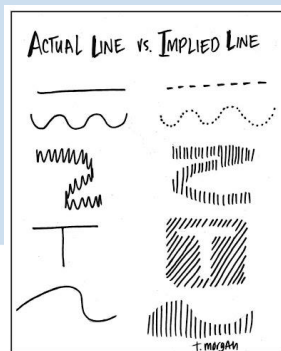
menggunakan hasil akhir visual yang baik merupakan hal yang tepat dalam pemenuhan informasi tersalurkan dengan baik untuk masyarakat.

2.2.1 Elemen Desain

Elemen-elemen desain yang digunakan dalam tinjauan pustaka ini diambil dari buku dengan judul *Graphic Design Solution 4th edition* menurut Landa (2014), yaitu:

1) Garis

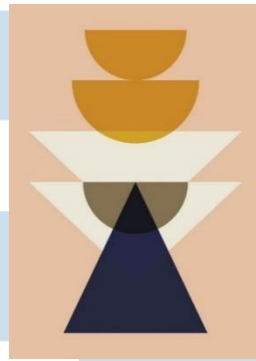
Garis merupakan rangkaian titik atau sebagai jalur titik yang tidak terbatas. Bentuk-bentuk bisa lurus, melengkung, atau bersudut menuju suatu arah. Garis yang digunakan mengarah ke *actual line* (*solid line* dan *curving line*) dan *implied line*.



Gambar 2.3 Actual Line Vs Implied Line
Sumber: <https://i.pinimg.com/474x/8b/e4/4a/8be44afddbb5fb910653aacd5fc992d0.jpg> (2021)

2) Bentuk

Bentuk adalah kumpulan dari garis-garis besar yang digambarkan secara dua dimensi di atas permukaan datar. Dasar-dasar dari bentuk adalah persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk-bentuk yang digunakan berdasarkan pada bentuk dasar yang sudah ada. Selain itu, bentuk memiliki ketinggian dan lebar sehingga memiliki volume seperti, kubus, piramida, bola, dan lainnya.



Gambar 2.4 Bentuk

Sumber: <http://trendland.com/ferm-living-geometry-posters/> (n.d)

3) *Figure/Ground*

Figure/ground merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan ruang positif dan negatif. Hal ini berhubungan dengan permukaan bentuk yang dua dimensi. *Figure/ground* dipakai untuk menjaga komposisi desain berdasarkan ruang aktif dengan keseluruhan ruang.



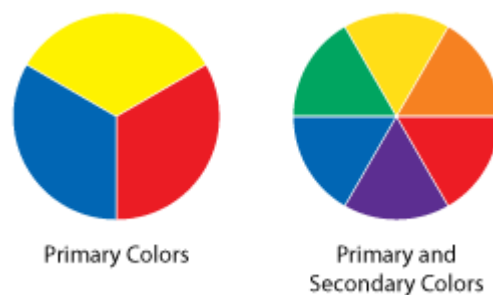
Gambar 2.5 *Figure/Ground*

Sumber: <https://www.smashingmagazine.com/wp-content/uploads/2016/01/11-figure-ground-hero-villain-large-opt.png> (2021)

4) Warna

Warna merupakan energi cahaya yang dipantulkan untuk bisa melihat warna akan suatu objek. Elemen warna mempunyai tiga kategori yakni, *hue*, *value*, dan *saturation*. Warna juga memiliki jenis warna seperti, warna primer, warna sekunder, dan warna

tersier. Warna yang akan digunakan untuk media topik ini adalah warna primer dan sekunder. Warna primer merupakan warna yang tidak bisa dikombinasikan dari warna yang lainnya. Warna sekunder merupakan warna hasil pencampuran dari dua warna primer. Penggunaan warna primer memiliki kesan kontras dan ceria. Selain itu, warna sekunder sebagai penyeimbang dari warna primer (Opara & Cantwell, 2014).



Gambar 2.6 *Primary Color & Secondary Color*
Sumber: <https://www.practicalecommerce.com/Understanding-Color-Theory> (2021)

5) **Tekstur**

Tekstur adalah sensasi yang dirasakan oleh sentuhan secara fisik dan menimbulkan stimulasi. Sensasi sentuhan pada permukaan yang kasar, halus, keras, lembut, dan juga adanya efek visual yang bisa memberikan ilusi menjadikan tekstur yang nyata.

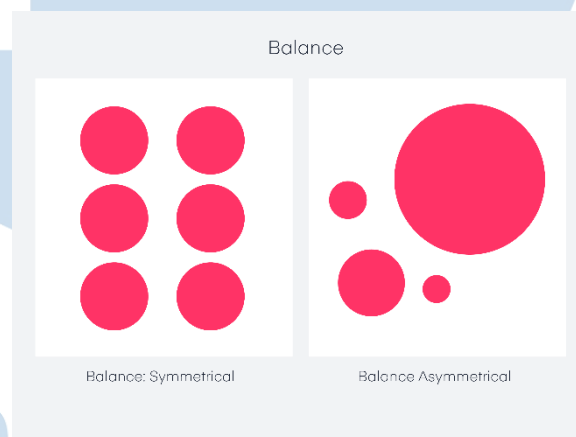


Gambar 2.7 *Texture*
Sumber: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/7e383c34747841.56f4349a87294.jpg, (2016)

2.2.2 Prinsip Desain

1) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan bentuk intuitif yang datang dalam gerakan fisik. Keseimbangan bisa menghasilkan harmoni. Dalam keseimbangan memiliki tiga macam yaitu, keseimbangan simentirs, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial. Dalam perancangan ini jenis keseimbangan yang dipakai adalah keseimbangan radial. Keseimbangan yang titik pencapaiannya berasal dari keseimbangan simetris dengan kombinasi keseimbangan berorientasi sudut horizontal dan vertikal.



Gambar 2.8 Keseimbangan

Sumber: Sumber: <https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/> (n.d.)

2) Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan kunci utama untuk mengatur suatu informasi bertujuan bisa dikomunikasikan dan tersampaikan dengan jelas. Penyusunan hirarki visual harus selaras dengan elemen serta penekanan didalamnya. Dalam perancangan ini peranan hirarki visual berguna untuk menentukan posisi mana saja yang perlu ditekankan maupun tidak.

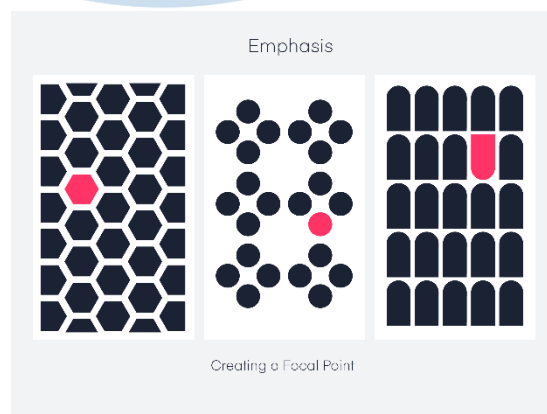


Gambar 2.9 Hirarki Visual

Sumber: <https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/> (n.d.)

3) Penekanan

Penekanan merupakan kelompok komponen-komponen grafis dengan berbagai skala dan ukuran hingga memiliki suatu kedalaman. Prinsip penekanan yang digunakan dalam perancangan meliputi berbagai cara seperti, isolasi, peletakan, skala, kontras, arah, dan wujud diagram.



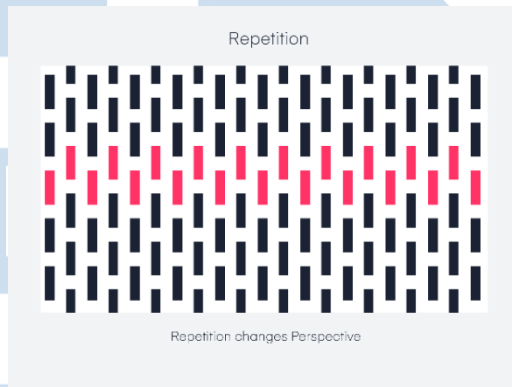
Gambar 2.10 Penekanan

Sumber: <https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/> (n.d.)

4) Ritme

Ritme dalam prinsip desain grafis merupakan konsistensi yang berasal dari kekuatan pola-pola berulang. Penggunaan ritme visual dalam perancangan ini bisa menciptakan desain yang stabil. Selain itu adanya faktor-faktor pendukung yang berguna

dalam perancangan ini meliputi, elemen desain (garis, visual, *figure/ground*, warna, dan tekstur) dan prinsip desain (penekanan dan keseimbangan).

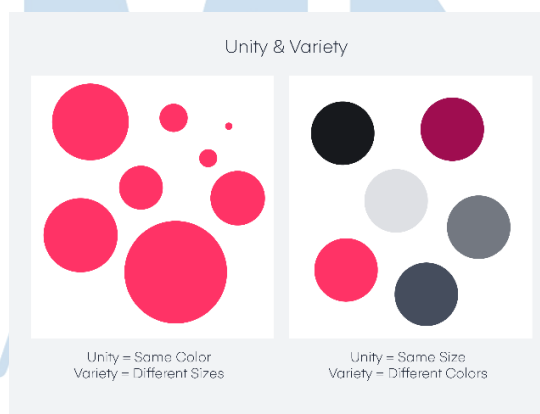


Gambar 2.11 Ritme

Sumber: <https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/> (n.d.)

5) Kesatuan

Kesatuan merupakan keseluruhan dalam mendesain terhubung oleh elemen desain yang ada dan komponen-komponen lainnya. Kunci dari prinsip kesatuan adalah hubungan kedekatan dan kesamaan. Dalam perancangan ini kesatuan diperlukan sebagai penyatuan komposisi secara utuh dan mudah dimengerti oleh masyarakat luas.



Gambar 2.12 Kesatuan

Sumber: <https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/> (n.d.)

2.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Male (2017) berdasarkan buku yang ditulis dengan judul *Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective 2nd edition* adalah citra visual yang menggambarkan dan mengkomunikasikan informasi atau konteks kepada *audiens*. Penggunaan ilustrasi tidak hanya literasi visual namun, bisa menghasilkan informasi, pembelajaran, dan solusi melalui desain komunikasi visual. Perancangan ilustrasi memiliki nilai dan makna yang mampu menyadarkan masyarakat atas permasalahan-permasalahan menjadi sebuah pembelajaran dan solusi.

2.2.3.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran dalam mengkomunikasikan informasi atau konten visual kepada *audiens* menurut Male (2017) berguna untuk penyusunan perancangan ini:

1) *Documentation, Reference, and Instruction*

Visualisasi ilustrasi digunakan untuk memberikan informasi, referensi, dan penjelasan secara terstruktur. Ilustrasi ini pendekatan teknik dengan visual yang bisa memberikan petunjuk.

2) *Commentary*

Ilustrasi mengandung komentar melalui visual akan penyampaian informasi atau opini namun, sulit untuk disampaikan menggunakan kata-kata. Ilustrasi yang ditampilkan dengan informasi serius.

3) *Storytelling*

Ilustrasi yang kuat akan dua hal yakni, gambar dan teks. Ilustrasi dengan penjelasan naratif dilengkapi dengan gambar untuk memperkuat informasi yang ada.

4) *Persuasion*

Ilustrasi yang digunakan untuk memberikan ajakan mengenai informasi kepada *audiens*. Pesan dan ajakan

melalui visual apabila dilakukan oleh *audiens*, maka peran persuasi berhasil dilakukan.

5) *Identity*

Ilustrasi yang menunjukkan identitas suatu topik atau informasi. Penetapan dapat diterapkan pada suatu identitas yang menggambarkan sebuah ciri khas.

2.2.3.2 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi juga memiliki gaya ilustrasi menurut Male (2017) yang menggambarkan identitas dari ilustrator guna untuk menetapkan gaya visual ilustrasi dari perancangan yaitu:

1) *Conceptual Imagery and Surrealism*

Gaya ilustrasi dengan metafora visual atau digambarkan secara imajinatif dan tidak bisa dijelaskan secara literal. Gaya ini digambarkan dengan memuat informasi menggunakan ide, komunikasi, ilusi, simbolis, dan ekspresionis.



Gambar 2.13 *Conceptual Imagery and Surrealism*
Sumber: Male (2017)

2) *Diagrams*

Gaya ilustrasi dengan menggambarkan dan menambahkan fitur akan suatu objek, sistem, dan data. Penggunaan gaya ini bisa merepresentasikan informasi, gambar, dan simbolik yang bisa dijelaskan dengan baik dan jelas.



Gambar 2.14 *Diagrams*
Sumber: Freepik (n.d.)

3) *Pictorial Truths*

Gaya ilustrasi dengan gambaran secara literal. Ilustrasi yang menggambarkan suatu kejadian atau informasi dengan nyata dan tidak melebih-lebihkan.



Gambar 2.15 *Pictorial Truth*
Sumber: Male (2017)

2.2.4 Grid

Grid menurut Tondreau (2019) berdasarkan pada buku yang ditulis dengan judul *Layout Essentials* adalah struktur yang bisa mengatur dan mendukung penempatan berbagai informasi bertujuan untuk menjaga dan mempertahankan komposisi susunan.

2.2.4.1 Elemen Grid

1) *Columns*

Ruang vertikal yang berisikan menampung berbagai gambar. Lebar dan penempatan nomor pada kolom menyesuaikan dengan halaman informasi atau konten.

2) *Modules*

Bagian tersendiri secara terpisah dikarenakan oleh adanya ruang yang konsisten atau berulang pada *grid*. Gabungan hasil mampu menciptakan ukuran yang beragam pada kolom dan baris.

3) *Margins*

Zona penyangga untuk menopang jumlah jarak antar ukuran *trim* dan *gutter* serta halaman konten. Selain itu, *margins* berguna untuk menampung untuk informasi sekunder (teks atau catatan).

4) *Spatial Zones*

Gabungan kolom yang akan membentuk area lebih spesifik seperti, memuat gambar dan informasi.

5) *Flowlines*

Keselarasannya deretan untuk memuat ruang menjadi horizontal dan aliran menciptakan ruang dan elemen sebagai panduan pada setiap halaman agar memudahkan pembaca.

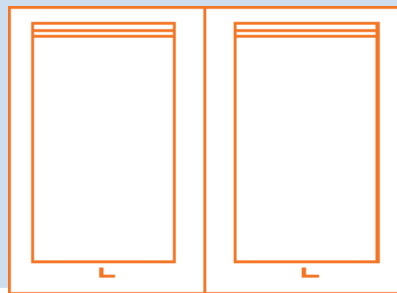
6) *Markers*

Navigasi atau bantuan untuk pembacaan suatu informasi dalam dokumen. Material-material bantuan seperti, lokasi, nomor halaman, *header*, *footer*, dan *icons*.

2.2.4.2 Struktur Grid

1) *Single Column Grid*

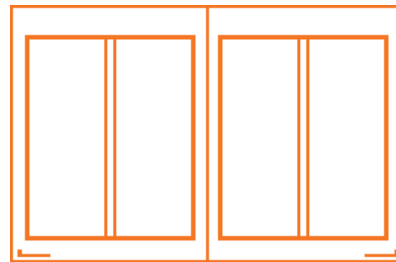
Kolom tunggal untuk *running text* yang bertujuan untuk penulisan uraian panjang. Adanya blok-blok tulisan sebagai fitur utama pada sebuah halaman.



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

2) *Two Column Grid*

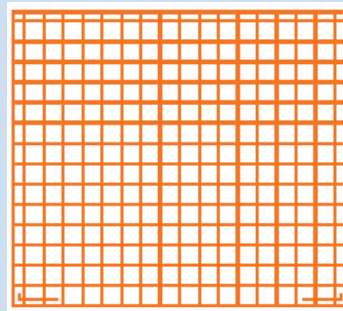
Kolom ganda untuk mengontrol banyaknya teks. Informasi yang banyak bisa dibagi ke dalam kolom ganda dengan proporsi yang sama. Proporsi yang ideal antara kolom satu dengan lainnya mempunyai lebar yang lebih sempit.



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

3) *Modular Grid*

Kolom yang menggabungkan sisi vertikal dengan sisi horizontal guna untuk fleksibilitas. Hal ini mempengaruhi dalam pengaturan konten dengan struktur terbagi menjadi beberapa kolom kotak sekaligus.



Gambar 2.18 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.2.5 **Tipografi**

Tipografi menurut Landa (2011) berdasarkan buku yang ditulis dengan judul *Graphic Design Solutions 4th edition* merupakan wujud huruf yang mempunyai pengaturan dalam ruang dua dimensi dan waktu (media konvensional dan media digital). Kegunaan tipografi untuk menampilkan teks serta fungsi komponen informasi yang paling dominan.

2.2.5.1 **Famili Tipografi**

Famili tipografi menurut Ambrose dan Harris (2006) berdasarkan buku yang ditulis dengan judul *The Fundamentals of Typography* adalah bentuk huruf yang mempunyai perbedaan baik secara bobot, lebar, posisi kemiringan, dan bisa terlihat adanya perbedaan. Berikut pemakaian famili tipografi yang digunakan untuk perancangan ini:

1) Roman

Dasar dari jenis bentuk huruf (*typeface*) atau yang sering digunakan dalam tipografi buku.



Aa Granjon
Roman
Primary Typeface
Default Weight

Gambar 2.19 *Roman*
Sumber: <https://freefontsfamily.com/wp-content/uploads/2017/10/Granjon-Font.png> (n.d.)

2) *Italic*

Karakter berjenis berdasarkan sumbu yang bersudut atau karakter huruf posisi miring.



italic.

Gambar 2.20 *Italic*

Sumber:
https://mms.businesswire.com/media/20181115005242/en/690818/22/Italic_Logo.jpg (n.d.)

3) *Light*

Karakter yang berjenis versi goresan tipis dibandingkan karakter huruf *roman*.



Aa Helvetica
Neue Light
Primary Typeface
Default Weight

Gambar 2.21 *Light*
Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ2zZL-CXVoKXHH-RVIRbO0FMiF967jEG9u1w&usqp=CAU> (n.d.)

4) Boldface

Karakter huruf seperti, *bold*, *boldface*, *medium*, *semibold*, *black*, *super* atau *poster* adalah jenis karakter huruf yang memiliki *typeface* dan *stroke* lebih besar serta lebar dibandingkan lainnya.



Gambar 2.22 Boldface

Sumber:

https://brand.siedle.com/site/assets/files/10011699/unternehmenschrift_3.710x0.png (n.d.)

5) Condensed

Karakter huruf yang memiliki ruang yang lebih sempit serta terbatas dibandingkan dengan karakter huruf *roman*.



Gambar 2.23 Condensed

Sumber: [https://mir-s3-cdn-](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/c7fbb186349055.5d965cc04723e.png)

[cf.behance.net/project_modules/fs/c7fbb186349055.5d965cc04723e.png](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/c7fbb186349055.5d965cc04723e.png) (n.d.)

6) Extended

Karakter jenis huruf yang lebih luas dibandingkan dengan karakter huruf *roman*. Karakter ini sering

dijadikan untuk mengisi komposisi ruang dan kesan yang dramatis.



**Monument
Extended**

Gambar 2.24 *Extended*
Sumber: <https://www.dafontfree.io/wp-content/uploads/2019/02/Monument-Extended-Font-3.jpg>
(n.d.)

2.2.5.2 Klasifikasi Tipografi

1) *Serif*

Karakter huruf yang memiliki kaki pada setiap sudut huruf. Kesan tradisional terpancar dari penggunaan visualisasi dengan karakter huruf jenis ini.



serif

Gambar 2.25 *Serif*
Sumber: <https://designshack.net/wp-content/uploads/typekit-serif-368x246.png> (2015)

2) *Sans Serif*

Karakter huruf yang tidak memiliki kaki pada setiap sudut huruf. Guratan-guratan yang dimiliki membulat, tebal, dan juga tipis.



Gambar 2.26 *Sans Serif*

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/59f11ef09f07f53954c2aea9/1603236749970-BA4MCKRHE5UEOE1BXCLZ/Sans.png?format=1500w> (2020)

3) *Modern*

Karakter huruf yang memiliki goresan yang kontras (tebal dan tipis) dan berbentuk lebih geometris namun, tidak terikat meluas.



Gambar 2.27 *Modern*

Sumber: <https://www.newtropicaldesign.com/galleryfont> (2020)

2.3 Generasi *Sandwich*

2.3.1 Pengertian Generasi *Sandwich*

Generasi *sandwich* adalah generasi atau sekelompok individu yang mengalami situasi terjepit dalam memenuhi dua generasi yakni, generasi atas dan generasi bawah dalam waktu yang bersamaan. Hal yang harus dipenuhi adalah kepentingan dan tuntutan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemenuhan kebutuhan oleh dua generasi tersebut.

Generasi *sandwich* dituntut untuk bisa mencapai kebutuhan pribadi, kebutuhan orang tua, dan kebutuhan anak, saudara dibawahnya (adik), atau lainnya. Kebutuhan-kebutuhan yang harus bisa dipenuhi adalah kebutuhan fisik juga mental-emosional dan kebutuhan finansial (Ward & Spitze, 1998).

2.3.2 Asal-Usul Istilah Generasi *Sandwich*

Asal-usul istilah adanya generasi *sandwich* pertama kali muncul pada tahun 1981 oleh Dorothy A. Miller dan Elaine Brody yang merupakan dua orang pekerja. Penggunaan istilah generasi *sandwich* untuk menggambarkan kehidupan seorang pelaku rawat yang pada saat itu masuk dalam kategori *middle age* (rentang usia 30-40 tahun).

Kehidupan pelaku rawat ini mengalami situasi terjepit atau sama halnya penggambaran seperti *sandwiched*. Kehidupan yang harus memenuhi kebutuhan orang tua, kebutuhan anak, dan kebutuhan pribadi dalam waktu secara bersamaan (Miller, 1981).

2.3.3 Ciri-Ciri Generasi *Sandwich*

Generasi *sandwich* mempunyai 3 ciri berdasarkan perannya yang termasuk menjadi kategori fenomena ini menurut Carol Abaya (1999), yaitu:

- 1) *The Traditional Sandwich Generation*

Generasi dewasa dengan usia antara 40 tahun hingga awal 50 tahun yang mengalami situasi terjepit dengan generasi atas

(orang tua yang sudah lanjut usia) dan generasi bawah (anak yang sudah dewasa namun, tetap memerlukan bantuan).

2) *The Club Sandwich Generation*

Generasi dewasa dengan usia antara 30-60 tahun yang juga mengalami situasi terjepit akan beban generasi atas (orang tua atau kakek serta nenek) dan generasi bawah (anak atau cucu).

3) *The Open Faced Sandwich Generation*

Individual atau kelompok siapapun yang ikut terlihat menjadi perawat bagi lansia sebagai pekerjaan profesionalnya. 25% ciri dari peran ini diperkirakan berada pada situasi ini.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA