



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 Desain Grafis

Dalam bukunya, Landa (2014) mengungkapkan bahwa menyampaikan pesan dan informasi kepada audiens adalah salah satu bentuk komunikasi visual yang disebut dengan desain grafis. Desain grafis merupakan representasi visual yang mengandalkan kreasi, seleksi, dan penyusunan elemen visual yang dirangkai menjadi sebuah ide (hlm.1).

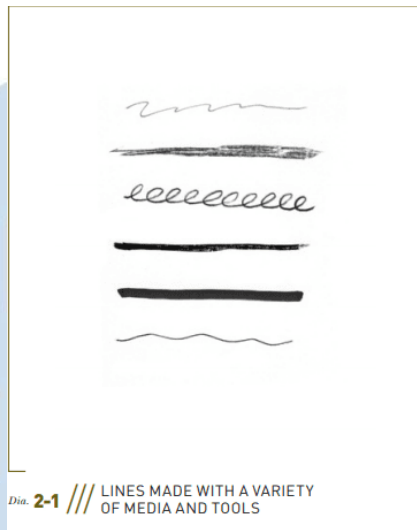
2.1.1 Elemen Grafis

Sebuah unsur pendukung yang hadir dalam proses penyampaian pesan dan informasi yaitu elemen grafis. Berdasarkan buku Landa yang berjudul *Graphic Design Solution* (2014, hlm.19-28) elemen desain dibagi menjadi 4 elemen yang saling berhubungan yaitu :

A. Garis

Garis adalah gabungan pergerakan jalur titik yang memanjang. Pensil, perangkat lunak, stylus atau benda yang dapat membuat tanda, adalah alat yang dapat membuat garis. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, ataupun bersudut (hlm.19).

U M 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



Gambar 2. 1 Garis
Sumber: Landa (2014)

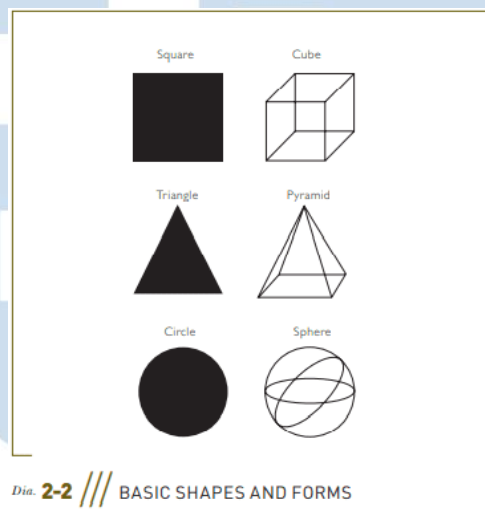
Dalam sebuah media informasi penerapan elemen garis sebagai contoh poster memiliki fungsi untuk memperjelas bentuk, huruf, pola, ataupun gambar, dan juga garis memiliki peranan yang bisa menjadi sebagai pembatas antar informasi atau konten yang disematkan.



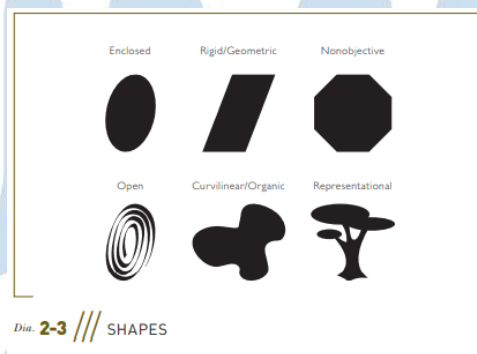
Gambar 2. 2 Garis pada media informasi
Sumber: <https://nursing.ui.ac.id/menjaga-kesehatan-jiwa-selama-pandemi-covid-19/>

B. Bentuk

Bentuk adalah sebuah permukaan dua dimensi yang memiliki tinggi dan lebar. Dasar sebuah bentuk memiliki turunan dari 3 bentuk dasar yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Ketiga bentuk dasar ini memiliki kesesuaian bentuk volumetrik seperti kubus, piramida, dan bola (hlm.20-21).



Gambar 2. 3 Bentuk
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2. 4 Bentuk 2
Sumber: Landa (2014)

Pada media informasi bentuk dapat digunakan sebagai sebuah penekanan informasi tertentu ataupun untuk memperjelas informasi.

Bentuk juga dapat berupa sebuah gambar. Fungsi bentuk sendiri juga bisa sebagai pengelompokkan konten agar adanya pembeda informasi antar satu dengan yang lain.



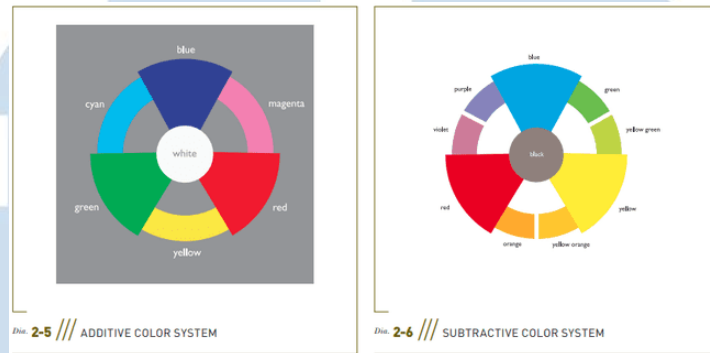
Gambar 2. 5 Bentuk pada media informasi

Sumber: <https://tirto.id/orang-tua-perlu-jaga-kesehatan-mental-anak-selama-pandemi-covid-19-gh11>

C. Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang dapat di lihat hanya dari sebuah cahaya. Warna primer dari sebuah warna digital berbasis layer terdiri dari warna merah, hijau, dan biru (RGB). Sedangkan dalam percetakan offset warna primer subtraktif adalah cyan, magenta, kuning, dan hitam (CMYK) yang biasa digunakan untuk mencetak seni, foto, dan ilustrasi berwarna. Warna juga dibagi

elemennya menjadi tiga jenis yaitu saturation, value, dan hue. Ketiga elemen ini memiliki peranan penting dan mempengaruhi tingkat gelap terang, temperature, dan mood dari warna yang terbentuk.



Gambar 2. 6 Warna
Sumber: Landa (2014)

D. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sentuhan dari suatu permukaan, tekstur dibagi menjadi dua jenis yaitu tekstur secara sentuhan dan visual. Secara sentuhan yang berarti dapat disentuh dan dirasakan, sedangkan secara visual berarti hanya ilusi tekstur yang dapat kita rasakan.



Gambar 2. 7 Texture
Sumber: Robin Landa (2014)

Tekstur pada sebuah gambar media informasi akan dapat berperan untuk mengkorelasikan atau menguatkan karakter dari pesan yang ingin disampaikan. Sehingga akan menimbulkan sebuah persepsi melalui penglihatan visual.



Gambar 2. 8 Teksture pada media informasi

Sumber: <https://tobaccopreventionk12.wordpress.com/2013/08/27/igniting-inspiring-or-embracing-what-tobacco-ads-really-say/>

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam bukunya Landa (2014, hlm 29) prinsip desain memiliki dasar yang saling akan berkaitan antar satu dengan yang lain. Hal ini akan dikombinasikan dengan pembuatan konsep, tipografi, gambar, visual, dan elemen formal sebagai pembentuk dasar dalam penerapan prinsip desain.

Prinsip desain yang berkaitan adalah sebagai berikut :

A. Format

Format merupakan sebuah perimeter yang ditentukan sebagai lembar kerja atau area kerja yang digunakan untuk mengerjakan sebuah proyek seperti kertas, layar ponsel, billboard dan lainnya. Format

harus memiliki komposisi desain yang sesuai dengan kebutuhan komponen dan sesuai dengan jenisnya.

B. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan atau kesetimbangan sebuah bobot visual dalam sebuah komposisi yang merata. Diperlukan alasan sebuah elemen visual hadir dalam sebuah komposisi yang ditentukan pula berdasarkan ukuran, jumlah dan letak.



Gambar 2. 9 Keseimbangan
Sumber: Robin Landa (2014)

Sebuah komposisi dalam media informasi akan menjadi penting agar terciptanya sebuah keseimbangan yang dapat membantu pembaca untuk mengetahui jalannya alur informasi, hal ini bisa membuat sebuah pesan yang disampaikan untuk dikomunikasikan dengan baik sampai ke pembaca.

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. 10 Keseimbangan pada media informasi
 Sumber: <https://www.republika.co.id/berita/qglt3t318/infografis-cara-tingkatkan-kesehatan-mental-selama-pandemi>

C. Hierarki

Dalam mengkomunikasikan informasi diperkukan *hierarki* visual sebagai prinsip utama yang berfungsi untuk mengatur alur bagaimana sebuah informasi dapat tersampaikan. *Hierarki* disusun berdasarkan titik berat (*Emphasis*) dan menekankan suatu elemen visual tertentu untuk dilihat terlebih dahulu. Lalu ada titik fokus (*focal point*) yang merupakan bagian yang paling menonjol dalam sebuah desain.

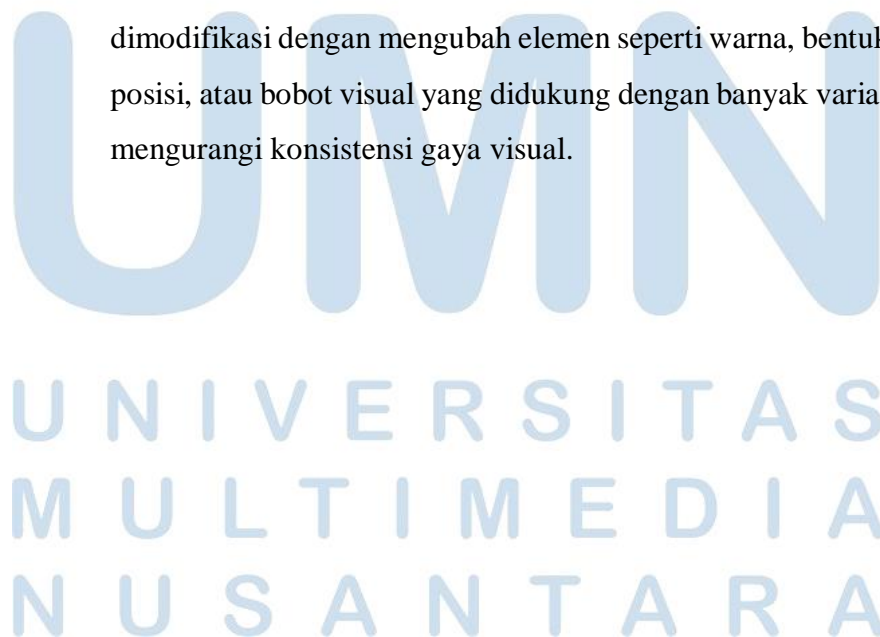
Pada media informasi *hierarki* berfungsi sebagai arah atau alur baca, sehingga dengan penataan alur baca yang baik penyusunan informasi yang akan disampaikan akan menjadi terstruktur dan pembaca dapat mengetahui dengan jelas informasi utama yang menjadi prioritas untuk diketahui.



Gambar 2. 11 *Hierarki* pada media informasi
 Sumber: <https://covid19.muhammadiyah.id/tips-menjaga-kehatan-mental-saat-pandemi-covid-19/>

D. Ritme

Dalam prinsip desain ritme merupakan sebuah pengulangan elemen visual dengan konsistensi visual yang baik. Ritme juga dapat dimodifikasi dengan mengubah elemen seperti warna, bentuk, jarak, posisi, atau bobot visual yang didukung dengan banyak variasi tanpa mengurangi konsistensi gaya visual.



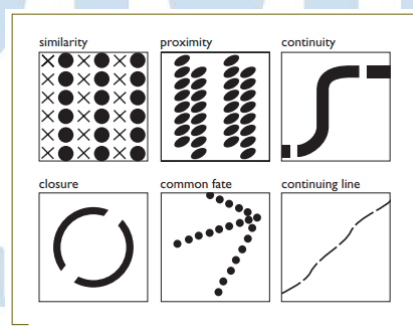


Gambar 2. 12 Ritme pada media informasi
Sumber:

https://br.pinterest.com/pin/AfSP7JcnBSTcY5_2hVQId9Qef0zcmAvlwdELtfHUW_qIu5ts_dNE/

E. Kesatuan

Dalam buku Landa (2014) mengatakan bahwa dalam desain untuk mencapai suatu kesatuan diperlukan elemen grafis yang saling terkait dan membentuk sebuah keseluruhan yang utuh. Pada sebuah desain elemen grafis yang hadir didalamnya terlihat seolah - olah mereka saling terkait.



Gambar 2. 13 Kesatuan
Sumber: Robin Landa (2014)

Kesatuan pada media informasi sendiri berperan sebagai penyatuan dari seluruh elemen grafis untuk mengelompokkan informasi dalam sebuah desain agar menciptakan alur baca yang baik.



Gambar 2. 14 Kesatuan pada media informasi
Sumber: <https://sinodegmit.or.id/poster-komunikasi-informasi-dan-edukasi-covid-19/>

2.1.3 Tipografi

Pada sebuah media informasi tipografi adalah bagian yang penting, guna membuat dan menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk text ataupun menjadi bentuk visual tertentu. Dalam bukunya Kristin Cullen (2012), tipografi adalah proses penyusunan bahasa ke dalam bentuk visual yang mengekspresikan teks semantik dan estetik. Bentuk huruf dalam tipografi dapat dibuat dengan tangan ataupun secara digital adalah alternatif tipografi yang unik (2012, hlm. 12).

Menurut Landa (2014) jenis huruf adalah desain dari satu set karakter huruf termasuk angka, tanda baca, dan symbol yang disatukan dengan gaya visual yang konsisten. Visual yang berbeda setiap huruf membuat sebuah karakter yang mewakili antar huruf dapat dikenali dalam satu jenis sekalipun huruf tersebut dimodifikasi.

Menurut buku *Design Elements Typography Fundamentals* (2012,hlm.57) ada bentuk kategori jenis huruf dasar antara lain :

A. *Serif*

Serif adalah detail finishing kecil pada awal dan akhir garis. Konstruksi serif bersifat refleksif dan transitif. Lempengan, bulat, irisan dan lainnya adalah bentuk variasi serif (hlm.43).

1) *Humanist*

Serif humanist adalah bentuk romawi asli dan berbeda dengan blackletter. Gaya huruf terinspirasi oleh tulisan tangan bahasa itali yang disebut "lettera antica". Karakternya memiliki ciri garis tebal ke tipis. Contoh font seperti Centaur, Guardi, dan, Lynton.



Gambar 2. 15 Humanist Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

2) *Old Style*

Old Style Serif dikemas lebih halus jika dibandingkan dengan "*Serif Humanis*" hal ini dikarenakan adanya perbaikan dalam pembuatan

garis tebal ke tipis. Contoh font seperti Aldus Nova, Berling, dan, Galliard.



Gambar 2. 16 Old Style Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

3) *Transitional*

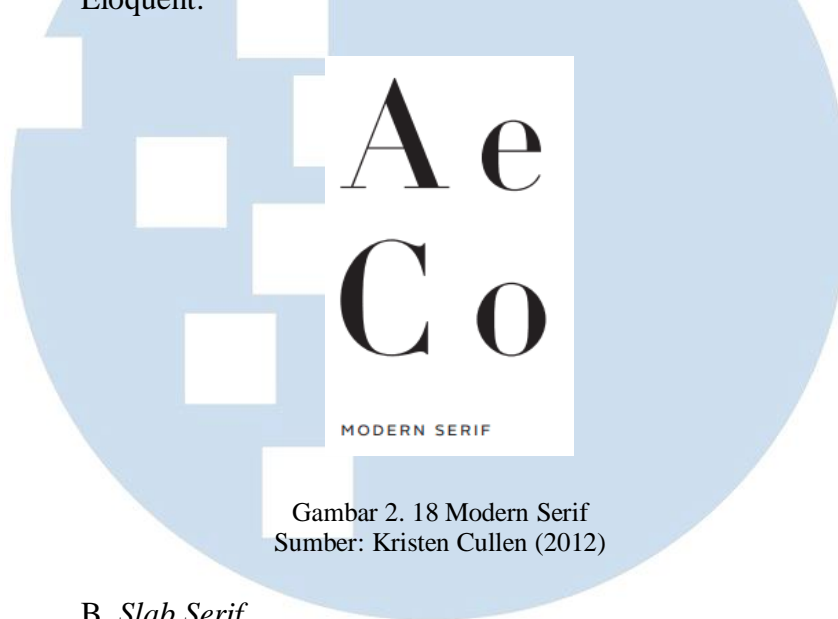
Jenis transisional terinspirasi dari ukiran dan karakternya mekanikal dalam konstruksi dengan garis tebal ke tipis. Tekanan vertikal pada bentuk bulat hampir tidak ada. Contoh font seperti Arnhem, Bonesana, dan Whitman.



Gambar 2. 17 Transitional Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

4) *Modern*

Serif Modern memiliki corak yang tinggi dan garis tebal ke tipis. Tekanan vertikan pada karakter seimbang dan tampak tegak dengan proporsi yang ringkas. Contoh font seperti Ambroise, Carmen, dan, Eloquent.

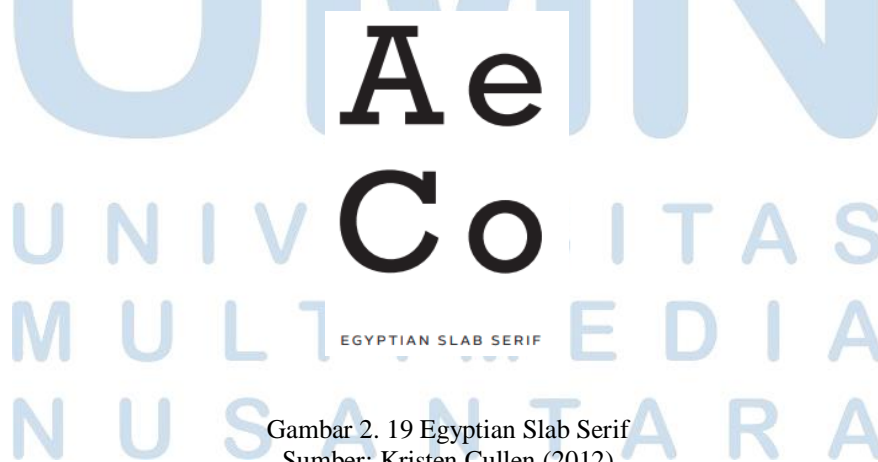


Gambar 2. 18 Modern Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

B. *Slab Serif*

1) *Egyptian*

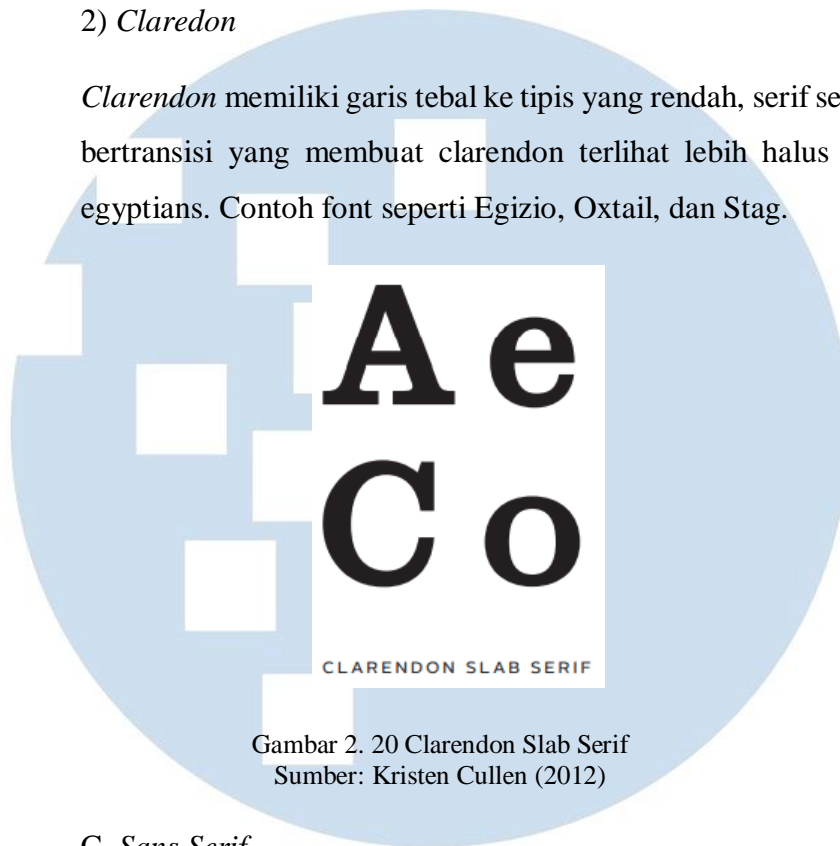
Egyptian Slab Serif memiliki garis yang tebal ke tipis, jenis ini terkesan berat dan berbentuk persegi sehingga mudah untuk diidentifikasi. Contoh font seperti Archer, Memphils, dan Dispatch.



Gambar 2. 19 Egyptian Slab Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

2) *Clarendon*

Clarendon memiliki garis tebal ke tipis yang rendah, serif secara halus bertransisi yang membuat *clarendon* terlihat lebih halus dari pada *egyptians*. Contoh font seperti *Egizio*, *Oxtail*, dan *Stag*.



Gambar 2. 20 Clarendon Slab Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

C. *Sans Serif*

Sans serif mengacu pada tipe tanpa serif dan memiliki bentuk garis yang tebal dan tipis (hlm.42)

1) *Grotesque*

Grotesque merupakan jenis *sans serif* pertama yang tersebar luas secara komersial. Bentuk garis melengkung pada huruf seperti C, E, S dan diakhiri dengan sudut. Contoh font seperti *Bell Gothic* dan *Franklin Gothic*.

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. 21 Grotesque Sans Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

2) *Geometric*

Sesuai dengan namanya jenis huruf ini adalah sans serif dengan sifat bentuk geometris seperti bentuk lingkaran, persegi, ataupun segitiga. Contoh font seperti Avant Garde dan Neutraface.



Gambar 2. 22 Geometric Sans Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

3) *Humanist*

Jenis *sans serif humanist* mengambil inspirasi berdasarkan jenis *serif humanist*. Adanya kontras stroke yang tebal ke tipis yang menjadi pembeda dari tipografi sans serif lainnya.



Gambar 2. 23 Humanist Sans Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

4) *Transitional*

Transitional sans serif menonjolkan keseragaman kontras stroke dan tekanan secara vertikal. Bentuk huruf melengkung seperti C, E, S berakhir secara horizontal.



Gambar 2. 24 Transitional Sans Serif
Sumber: Kristen Cullen (2012)

2.1.4 *Layout*

Layout yang baik akan membantu proses komunikasi dalam penyampaian pesan saat elemen – elemen desain dikombinasikan menjadi satu. Dalam buku Richard Poulin yang berjudul *Design School Layout* (2018, hlm.7-8) *layout* merupakan bagian dari ekspresi visual dan komunikasi yang

ditentukan berdasarkan penempatan jenis, gambar, warna, dan elemen desain relevan lainnya dalam sebuah komposisi. Hal ini mempengaruhi pemahaman dan reaksi yang ditangkap pembaca dalam proses penyusunan untuk mengatur, menempatkan, dan menyusun elemen visual.

Dasar desain yang digunakan untuk membuat komposisi *layout* adalah ukuran, anatomi *grid* sistem, prinsip komposisi, dan karakteristik yang bertujuan untuk mengatur informasi pada halaman cetak atau digital.

A. *Grid*

Pada buku Richard Poulin *grid* merupakan satu set elemen berbasis perataan yang memiliki fungsi sebagai panduan dalam mengatur dan menampilkan elemen visual. Dengan *grid* penataan sebuah elemen akan sangat membantu bagaimana peletakan sebuah elemen agar menjadi satu kesatuan yang baik (2018, hlm.45-46).

Anatomi pada sistem *grid* adalah sebagai berikut :

1) *Margin*

Ruang negatif yang berada pada tepi *layout* yang menentukan sebuah area elemen visual.

2) *Kolom*

Jenis perataan vertikal yang membuat pembagian vertikal antar area komposisi margin.

3) *Modul*

Unit ruang individu dengan sistem *grid* yang terpisah dengan interval regular.

4) *Spatial zones*

Kelompok modul dalam sebuah *grid* sistem yang membentuk bidang untuk menampilkan informasi.

5) *Flowlines*

Batasan horizontal yang menjadi sebuah area yang membantu pandangan pembaca.

6) *Markers*

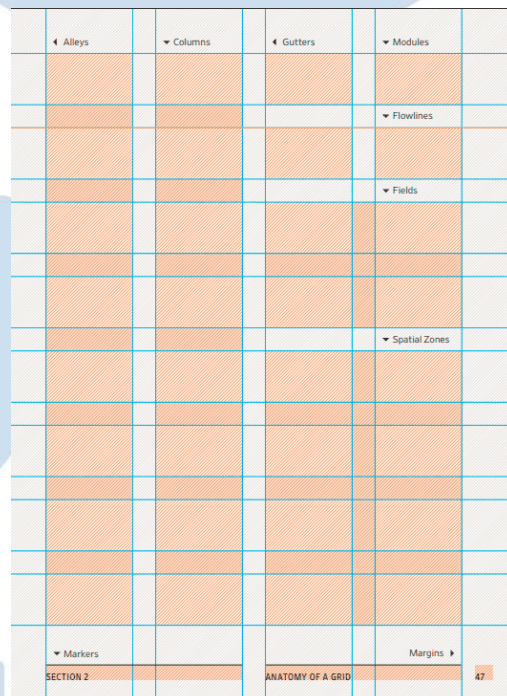
Penanda yang mengarahkan informasi pada sebuah halaman seperti informasi halaman.

7) *Gutter dan Alleys*

Pemisah visual antar kolom yang berada pada margin tengah dan samping.

8) *Fields*

Halaman yang menjadi sebuah bidang secara luas dengan peletakan komposisi yang dinamis.



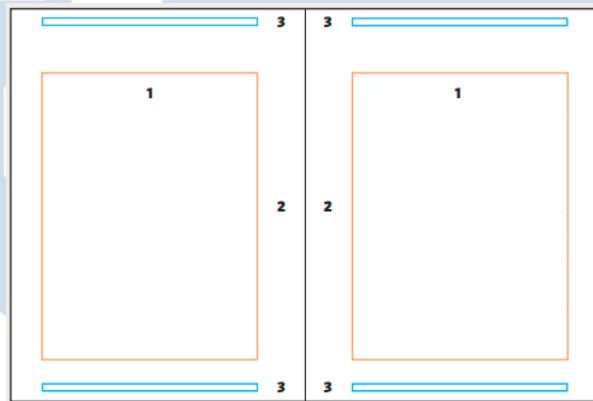
Gambar 2. 25 Anatomi *Grid*
Sumber: Richard Poulin (2018)

B. Sistem *Grid*

Dalam buku Richard Poulin menjelaskan ada 6 sistem *grid* antara lain :

1) *Manuscript*

Sistem *grid* dengan memfokuskan pandangan ke tengah dan merupakan sistem yang paling sederhana.

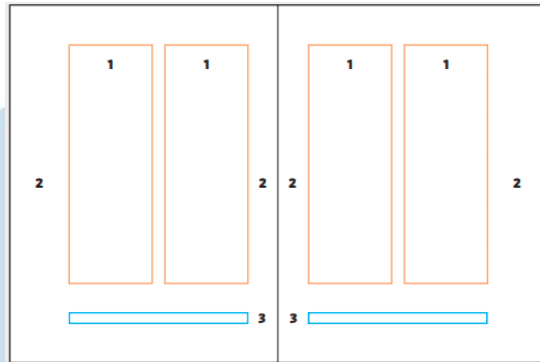


Gambar 2. 26 Manuscript *Grid*
Sumber: Richard Poulin (2018)

2) *Symmetrical*

Dasar sebuah komposisi tata letak yang dimana pada bagian kiri dan kanan memiliki lebar yang sama dan memberikan keseimbangan secara simetris.

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. 27 Symmetrical Grid
 Sumber: Richard Poulin (2018)

3) Modular

Sistem jaringan gabungan yang terdiri dari beberapa kolom horizontal dan vertikal.

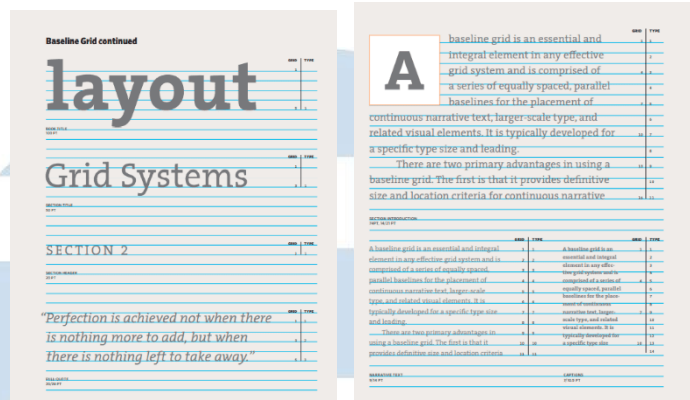


Gambar 2. 28 Modular Grid
 Sumber: Richard Poulin (2018)

4) Baseline

Grid dasar dengan sistem grid yang memiliki serangkaian lebar spasi yang sama untuk penempatan teks naratif, elemen visual dan lainnya.

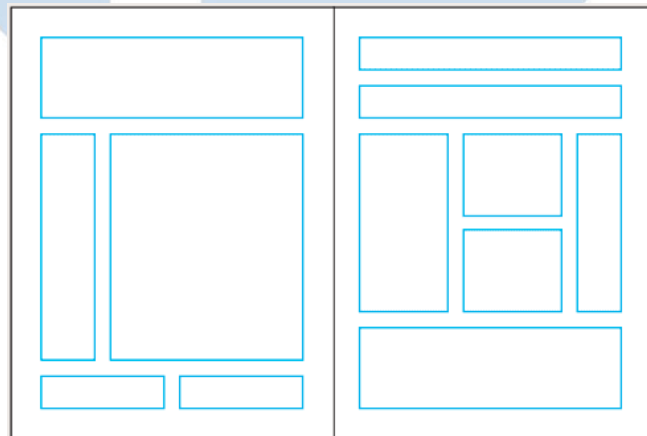
U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A



Gambar 2. 29 Baseline Grid
 Sumber: Richard Poulin (2018)

5) Hierarchical

Sistem variasi dan berbeda – beda dari satu halaman ke halaman lainnya.

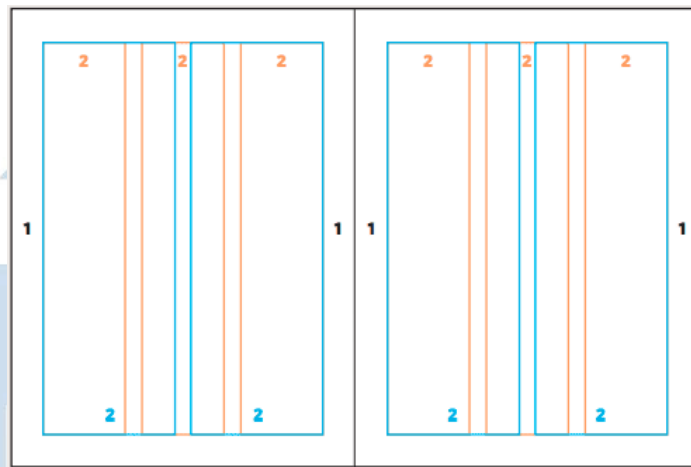


Gambar 2. 30 Hierarchical Grid
 Sumber: Richard Poulin (2018)

6) Compound

Sistem gabungan yang dibuat oleh integrasi dari dua atau lebih menjadi satu multi grid yang terorganisir.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2. 31 *Compound Grid*
 Sumber: Richard Poulin (2018)

2.1.5 Ilustrasi

Dalam sebuah desain grafis ilustrasi dapat mendukung dalam memperlihatkan maksud dari sebuah pesan atau situasi agar mempermudah proses penyampaian pesan. Menurut Drs. RM. Soenarto (2016) disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya. Sedangkan menurut Drs. Harry Wobowo (2016), bahwa ilustrasi adalah gambar dwi matra yang menghidupkan, menghias sekaligus memperjelas sebuah naskah tulisan yang diperbanyak dengan teknik cetak dalam warna hitam putih ataupun lengkap (berwarna) dengan wujud gambar coretan tangan, foto, diagram atau grafik. Menurut Alan Male pada bukunya yang berjudul *Illustration* (2017) ilustrasi adalah cara mengkomunikasikan pesan kontekstual tertentu ke pembaca dan ilustrasi juga menjadi sebuah bahasa visual yang berpengaruh.

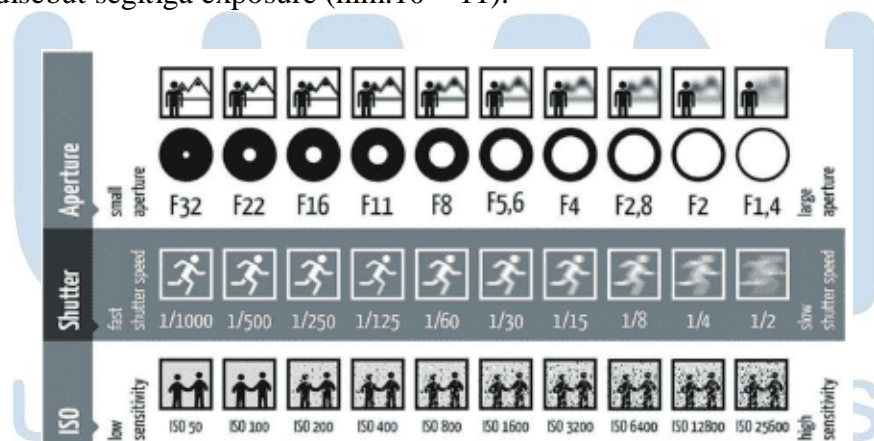
Jadi dasarnya ilustrasi adalah suatu penjelas dalam sebuah naskah atau tulisan. Ilustrasi juga dapat berupa diagram, grafik, ataupun coretan tangan yang berfungsi untuk menghiasi. Ilustrasi juga merupakan sebuah gabungan

ekspresi pribadi dengan representasi sebuah visual yang berfungsi dalam sebuah penyampaian pesan.

2.1.6 Fotografi

Fotografi dapat menunjang gaya tarik secara visual dalam sebuah desain serta memperjelas informasi dan situasi tertentu yang ingin di sampaikan. Fotografi Bambang Karyadi menulis dalam bukunya (2017.hlm.6) menjelaskan bahwa fotografi berasal dari kata Yunani yang berarti cahaya/photos dan melukis/grafos. Yang berarti dapat disimpulkan fotografi adalah sebuah metode/cara untuk menghasilkan sebuah foto dari suatu objek/subjek yang direkam dengan media yang peka terhadap cahaya yang disebut kamera.

Adapun prinsip kerja fotografi yaitu dengan memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Dalam mendapatkan intensitas cahaya yang tepat diperlukan sebuah alat yang disebut lightmeter, adapun aspek yang mempengaruhi sebuah intensitas cahaya yang masuk yaitu dengan mengubah kombinasi ISO, diafragma (Aperture), dan kecepatan ranah (Shutter Speed) yang biasa disebut segitiga exposure (hlm.10 – 11).



Gambar 2. 32 ISO, Shutter, Aperture
Sumber: Bambang Karyadi (2017)

Pada media informasi gambar atau foto berfungsi sebagai daya tarik audience, mempermudah pemahaman yang bersifat abstrak, memperjelas objek utama, atau bahkan menyingkat suatu informasi tanpa melalui kata.



Gambar 2. 33 Fotografi pada media informasi

Sumber: https://twitter.com/CARLife_ID/status/1314840390302801922/photo/1

A. Unsur Fotografi

Bambang Karyadi (2017) menyebutkan dalam fotografi terdapat beberapa unsur utama, berikut ini merupakan unsur fotografi (hlm.12 – 15) :

1) Sumber cahaya

Fotografi sendiri merupakan seni lukis dengan cahaya, dalam hal ini cahaya menjadi aspek yang penting dalam sebuah unsur foto baik itu cahaya alami seperti matahari ataupun cahaya buatan seperti lampu. Ada lima arah jenis cahaya yang digunakan dalam fotografi yaitu :

a) *Front Light*

Pencahayaan ini menghasilkan efek foto yang minim bayangan dan mengurangi tekstur pada benda/objek yang difoto.

b) *Back Light*

Memberikan efek siluet pada objek yang difoto dan juga objek foto membentuk sebuah cahaya disekitar objek yang disebut rim light.

c) *Top Light*

Membuat efek dramatis pada objek dan juga objek foto tidak cukup terpisah dari latar.

d) *Bottom / Base Light*

Peletakan cahaya yang berada di bawah yang pada umumnya bersifat sebagai pengisi dari cahaya utama

e) *Side Light*

Memberikan efek menonjolkan bentuk dari sebuah objek yang memberikan kesan dimensional.

2) Objek / Subjek

Merupakan benda atau target dari foto yang menerima cahaya dari sumber cahaya. Objek sendiri dapat berupa benda mati ataupun benda hidup.

3) Cahaya

Subjek atau objek fotografi yang tertangkap pada mata manusia ataupun kamera adalah sebuah cahaya yang dipantulkan oleh subjek dan objek itu sendiri yang membentuk suatu gambaran.

4) Kamera

Kamera adalah sebuah alat yang digunakan untuk menangkap cahaya yang dipantulkan oleh subjek / objek yang akan disimpan dalam bentuk media penyimpan.

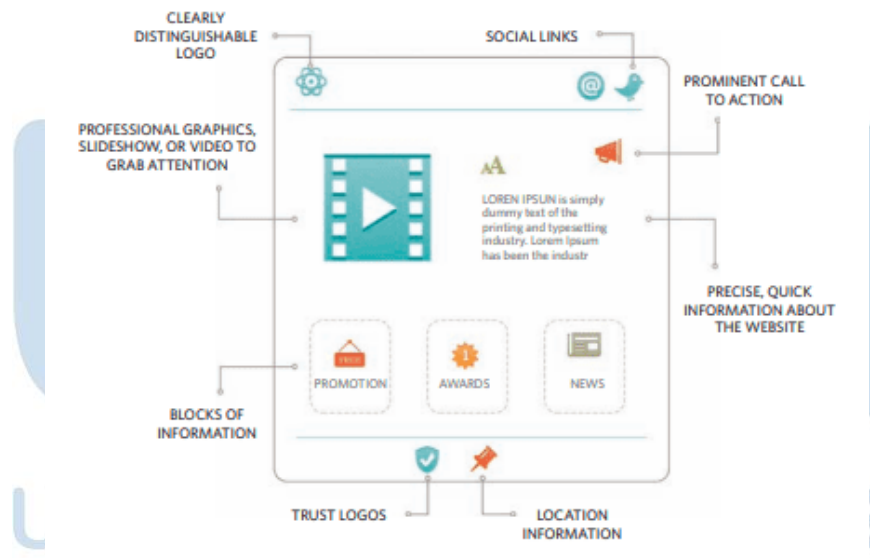
2.1.7 Website

Dalam buku *Digital Design Essentials* (2013), website adalah sebuah media online yang digunakan untuk perusahaan ataupun individu, dan dibuat dari halaman web berupa dokumen yang dirender sebagai HTML di browser internet. Pada umumnya website memiliki gambar terkait file media, skrip, dan informasi gaya yang disematkan sebagai link.

Desain pada website memiliki tujuan untuk menarik pengunjung dengan strategi konten dan dukungan banyak browser ataupun platform lainnya agar *user experience* yang didapatkan menjadi maksimal.

A. Homepage

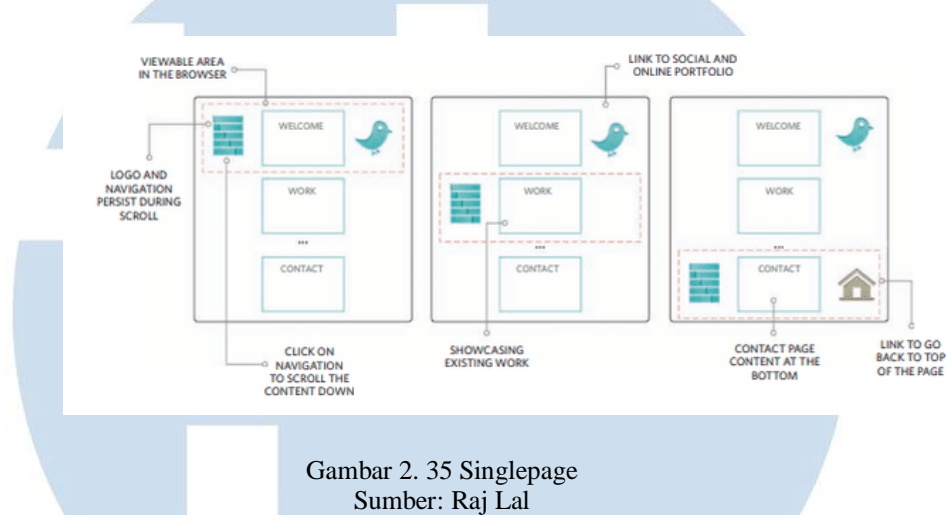
Homepage adalah halaman default yang pertama kali pengguna lihat saat mengunjungi situs web. Fungsi dari page ini adalah untuk menyambut pengunjung dan memberikan informasi terkait layanan ataupun lainnya. Halaman ini berperan sebagai halaman untuk masuk ke konten situs lainnya yang tersedia di website tersebut.



Gambar 2. 34 Homepage
Sumber: Raj Lal (2013)

B. Singlepage Website

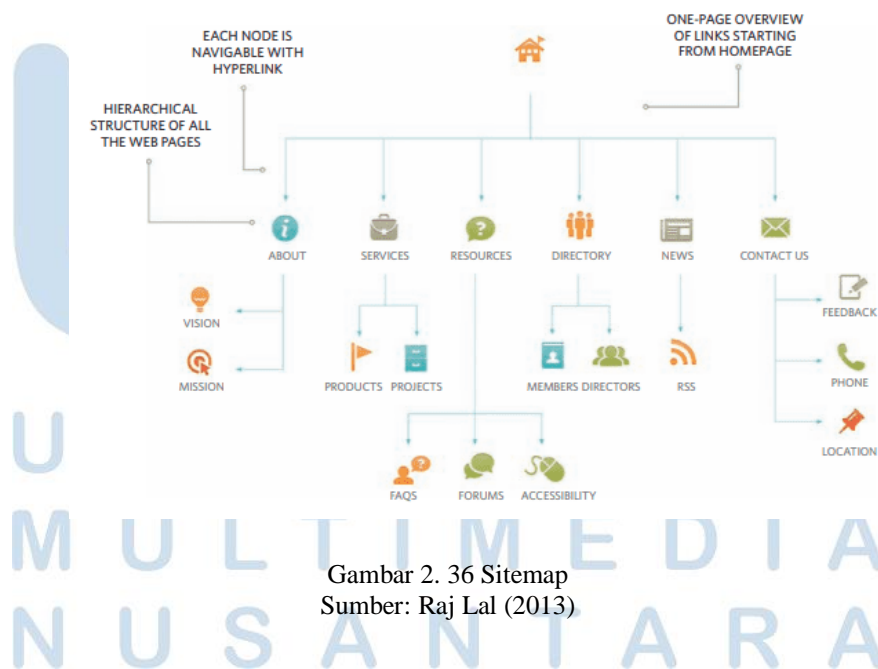
Dalam desain web situs web dengan satu halaman adalah tren terbaru dengan menggunakan web panjang yang digulir secara vertikal dengan tautan navigasi yang disematkan ke bagian tertentu pada halaman.



Gambar 2. 35 Singlepage
Sumber: Raj Lal

C. Sitemap

Sitemap adalah sebuah gambar peta navigasi yang terstruktur untuk semua halaman yang digunakan pada situs web, hal ini dimaksudkan untuk menyusun bagian halaman web agar pemetaan web terarah.



Gambar 2. 36 Sitemap
Sumber: Raj Lal (2013)

D. Adaptive User Interface

UI atau *user interface* pengguna dibuat menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan. User interface dengan perangkat yang berbeda memiliki ukuran tata letak, skala gambar, menu situs web yang berbeda - beda dan hal tersebut membuat user interface harus disesuaikan dengan perangkat pengguna.

2.2 Media Informasi

Dalam buku Joseph Turow (2014,hlm.3) menjelaskan bahwa media adalah platform atau kendaraan yang dikembangkan dengan tujuan untuk membuat dan mengirim sebuah pesan. Informasi dasarnya adalah sebuah fakta yang mengungkapkan sesuatu kepada dunia dan berdasarkan informasi yang sudah terkumpul dapat ditarik sebuah kesimpulan tentang seseorang, tempat, benda, atau kejadian (hlm.71-72).

Berdasarkan pernyataan tersebut media informasi adalah sebuah platform atau suatu alat yang berfungsi untuk mengirimkan pesan informasi faktual yang ditujukan kepada penerima pesan dari pembuat pesan.

2.2.1 Tujuan Media Informasi

Menurut Joseph Turow (2014), secara garis besar orang menggunakan media dalam 5 cara yaitu :

A. Media sebagai hiburan

Media hiburan bertujuan untuk memenuhi keinginan penonton yang bersifat menghibur dan memberi kesenangan sebagai kebutuhan dasar manusia. Sebagai contoh berita, komedi, sinetron, dan masih banyak lagi.

B. Media sebagai sahabat

Media sebagai sahabat berperan untuk menghadirkan rasa persahabatan kepada orang yang kesepian dan mereka yang sendirian.

C. Media sebagai pengawas

Media pengawasan berperan untuk mempelajari dan memberi informasi tentang apa yang sedang terjadi pada dunia. Misalnya berita cuaca, daftar saham, dan lain - lain.

D. Media sebagai penafsiran

Media sebagai penafsiran berperan untuk mempelajari hal yang sedang terjadi untuk dianalisa. Media ini dapat menentukan tindakan yang akan kita ambil dalam mencari alasan suatu informasi yang tersebar.

E. Media dengan banyak kegunaan

Media dengan banyak kegunaan merupakan penggabungan secara keseluruhan dari tujuan sebuah media yang bisa didapatkan langsung hanya dari satu media.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Dalam buku *Information Design Workbook* menurut Baer (2008) media informasi terbagi menjadi 3 jenis yaitu :

A. *Printed Matter*

Jenis media informasi yang didapat secara manual dalam bentuk cetak yang berfungsi menarik orang untuk membaca dan mengkomunikasikan pesan dalam media cetak dengan jelas, seperti contoh buku, poster, brosur dan lainnya.

B. *Screen Based*

Jenis media informasi berbasis layar yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten dengan banyak cara, seperti contoh website, mobile app, dan lainnya.

C. *Environmental*

Jenis media informasi yang berfungsi untuk memberikan arah ke lokasi tertentu, banyaknya informasi yang ada dalam media ini perlu dipertimbangkan agar pesan tersampaikan dengan baik, contoh media seperti signage.

2.3 Panic

Panic disorder atau *gangguan panik* merupakan gangguan kecemasan yang berulang secara intens dan tidak terduga yang disertai dengan gejala fisik tertentu seperti sesak nafas, jantung berdebar, nyeri dada dan lainnya. Serangan panik pada umumnya menghasilkan perasaan yang tidak nyata, ketakutan malapetaka, hingga ketakutan hilang kendali atas dirinya sendiri.

Dalam buku *Stop Anxiety and Panic attack* (2019) menjelaskan bahwa serangan panik adalah salah satu bentuk tertentu dari berbagai macam kondisi penyakit yang termasuk dalam kategori gangguan kecemasan. Berbagai bentuk kecemasan seperti fobia tertentu, takut mati, takut kehilangan kendali atas diri sendiri merupakan sebuah gangguan yang tumpang tindih dan menyebabkan kepanikan terjadi. Menurut buku *The Panic Work Book* (2015) serangan panik adalah suatu periode ketakutan hebat yang terjadi secara tiba – tiba, yang dimana dapat menyebabkan gangguan panik jika serangan panik ini terus menerus terjadi. Pada buku *When Panic attack* (2006) menyatakan serangan panik yang datang tiba – tiba dan tak terduga dapat memberi perasaan pusing, jantung berdebar, dan tangan berkeringat. Hal ini akan terulang dan kapanpun bisa terjadi.

Seseorang dapat dikatakan mengalami serangan panik jika mengalami dan memenuhi gejala serangan panik secara umum yang disertai dengan perasaan serangan ataupun ancaman secara berlebihan terlepas dari kemampuan kontrol tubuh diri sendiri.

2.3.1 Penyebab Panic attack

Pada bukunya Jennifer Lee (2019) mengatakan bahwa serangan panik dapat dikarenakan adanya gangguan terkait depresi yang dipicu oleh peristiwa traumatis tertentu. Pada keadaan fisik, penyebab umum serangan

panik adalah kondisi tubuh yang bernafas dengan cepat (hiperventilasi). Dalam hal ini tubuh mejadi tidak mendapatkan cukup oksigen. Keadaan tubuh yang bernafas terlalu cepat membuat karbon dioksida dikeluarkan lebih banyak dari pada yang dapat diserap oleh tubuh dalam hal ini adalah oksigen. Secara sederhana tubuh tidak mendapat cukup udara atau oksigen secara baik.

Dengan ini serangan panik dapat terjadi jika seseorang sedang mengalami suatu bentuk ancaman bagi dirinya pada suatu kondisi tertentu yang memicu munculnya serangan panik itu sendiri.

2.3.2 Gejala Panic attack

Dalam buku *The Panic Work Book* (2015) menjelaskan bahwa tubuh tidak memahami kepanikan melainkan hanya merasakan gejala atau sensasi tertentu. Gejala dan sensasi yang tidak nyaman dirasakan tubuh memiliki tujuan untuk melindungi diri dari ancaman langsung. Gejala dan sensasi tersebut antara lain :

A. Pusing

Sensasi pusing ini disebabkan oleh sebuah kecemasan berlebih saat dihadapkan dengan ancaman imajiner yang membuat tubuh mengambil oksigen lebih banyak untuk melarikan diri dari bahaya.

B. Kedinginan

Tangan dan kaki terasa dingin yang dikarenakan aliran darah yang diarahkan ke bagian kaki dan tangan untuk melarikan diri dari ancaman imajiner.

C. Penglihatan kabur dan berubah

Pupil mata akan membesar untuk memberikan reaksi yang ditimbulkan karena panik. Hal ini membuat penglihatan akan menjadi sensitif.

D. Sulit berkonsentrasi

Saat mengalami kepanikan aliran darah ke kepala menurun dan meningkat ke bagian tangan ataupun kaki. Dengan kurangnya aliran darah ke kepala membuat tubuh menjadi sulit untuk berkonsentrasi sebagaimana mestinya.

E. Berkeringat

Reaksi tubuh berkeringat dikarenakan tubuh akan mendinginkan keadaan tubuh yang kepanasan.

F. Sakit perut

Sensasi mual atau gejala lain dari sakit perut disebabkan karena aliran darah yang dialihkan ke sistem pencernaan saat mengalami kepanikan.

G. Sulit bernafas

Pada saat panik tubuh mengambil oksigen lebih banyak dari pada biasanya (hiperventilasi) guna mengatur aliran darah dalam tubuh. Hal ini memberikan perasaan tercekik dan sulit untuk bernafas.

H. Jantung berdebar

Sama halnya dengan sulit bernafas, jantung akan bereaksi untuk berdetak lebih cepat guna memasok lebih banyak oksigen ke organ tubuh.

I. Gemetar / gelisah

Saat mengalami kepanikan tubuh melepas hormon adrenalin yang mengarahkan darah ke otot dan hal ini memberi sensasi tubuh yang gelisah dan gemetar.

2.3.3 Dampak Panic attack

Dalam buku *Panic Disorder* tujuan utama pengobatan penderita gangguan panik adalah mengurangi intensitas dan frekuensi serangan panik yang muncul dan bersifat berulang atau repetisi yang menyebabkan depresi dan sindrom demoralisasi. Penderita *panic attack* akan sensitif terhadap efek samping fisik dari antidepresan, hal ini dikarenakan penderita menyalahartikan penggunaan antidepresan sebagai obat panik yang berdampak meningkatkan kecemasan berlebih (2016, hlm. 223).

Berdasarkan buku *The Panic Work Book* semua gejala dan sensasi panik yang membuat tubuh tidak nyaman memiliki tujuan untuk melindungi diri dari ancaman secara langsung (2015, hlm. 18). Berikut ini adalah beberapa dampak atau sensasi yang dirasakan antara lain :

A. Fear of dying

Secara umum manusia tidak menyukai pemikiran bahwa mereka akan meninggal dan hal ini merupakan hal yang wajar. Fear of dying dalam konteks serangan panik adalah ketakutan akan kematian sekarang dan memikirkan kemungkinan seolah tubuh akan segera berhenti.

B. Fear of going insane

Takut menjadi gila menjadi serangan seolah tubuh kehilangan kendali untuk mengontrol pikiran sehingga timbul perasaan panik untuk mencegah pikiran yang tidak sebagaimana mestinya.

C. Social anxiety or social phobia

Bertemu atau berinteraksi dengan orang baru, berbicara dengan orang lain menjadi sebuah kecemasan atau kegelisahan. Kecemasan sosial ini berawal dari perasaan takut akan hal imajiner seperti dihakimi, diejek, dihina atau dipermalukan didepan orang lain menjadi sebuah kekhawatiran yang berlebihan.

D. Claustrophobia or fear of enclosed spaces

Claustrophobia takut dengan ruang tertutup, dalam serangan panik seseorang akan takut menemukan dirinya di tempat tertutup tanpa sebab akan disakiti dan juga ketakutan akan reaksi emosional diri sendiri.

E. Agoraphobia or fear of open, public spaces

Agoraphobia takut terhadap ruang terbuka. Sama halnya dengan claustrophobia pada dasarnya respon panik didasari oleh proses berfikir akan rasa takut itu sendiri.

F. Separation anxiety

Kecemasan akan perpisahan menggambarkan bentuk ketakutan akan kehilangan dan keterikatan. Dampak kecemasan ini adalah yang paling banyak ditemui pada anak – anak.

2.3.4 Penanganan Panic attack

Dalam buku *Stop Anxiety and Panic attack* (2019) menjelaskan salah satu metode yang paling efektif untuk mengatasi gangguan kecemasan adalah dengan terapi perilaku kognitif. Terapi ini adalah metode pengobatan yang menitik beratkan pada proses berfikir dan perilaku. Hal ini dikarenakan penderita sering membesarkan ketakutan dalam pikiran untuk mempengaruhi dan memaksa perilaku yang bertentangan untuk dilakukan yang berdampak kepanikan. Pada saat serangan panik terjadi secara umum penderita akan mencari bantuan profesional untuk mendapat pengobatan dan berharap obat tersebut dapat mengatasi gejala yang dialami tanpa mengatasi penyebab yang mendasari pola pemicu kecemasan dan kepanikan. Dengan terapi kognitif bukan hanya gejalanya tetapi akan membahas akar penyebab kecemasan dan panik dengan mengubah pola pikir yang mendasari rasa gelisah.

David Burn mengatakan hampir semua orang mengetahui rasanya cemas dan khawatir, gugup, tegang dan sebagainya, dan perasaan itu terkadang bisa mencegah seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam mengatasinya dapat dilakukan dengan terapi pemulihan yang berhubungan dengan cara seseorang berfikir, hasil fikiran pada saat sedang mengalami kecemasan, dan mengubah cara berfikir yang bertujuan untuk mengubah perasaan, salah satu terapi tersebut yang adalah CBT (*Cognitive Behavioral Therapy*).

Pada buku *Stop Anxiety and Panic attack*, berikut ini adalah metode penerapan sederhana prinsip dari CBT yang dapat dilakukan untuk mengatasi serangan panik :

A. Meditasi

Sebuah proses pemusatan perhatian pikiran yang membantu mengelola kecemasan dan panik pada saat serangan panik. Metode sederhana meditasi dilakukan dengan berhitung satu sampai sepuluh secara perlahan dan mengulanginya terus menerus.

B. Relaksasi

Hal ini menjadi sulit untuk dilakukan mengingat kondisi penderita yang sedang panik harus relaksasi, tetapi hal ini dapat dilakukan dengan sederhana yaitu dengan relaksasi komponen emosional internal dan somatik eksternal dengan cara secara sadar melemaskan otot tubuh.

C. Pernafasan Diafragma

Pernafasan bertujuan untuk mencegah hiperventilasi pada saat serangan panik terjadi, metode ini berkaitan dengan perasaan lega secara langsung dan relaksasi tubuh dari ketegangan.

