



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 adalah alat yang digunakan sebagai sarana pemberi informasi, ide, ataupun pesan kepada audiens. Terdapat beberapa tipe media seperti media siar, media cetak, hingga media rekam (What is Media?, 2018, hlm. 6). Dalam Semiotika Komunikasi (2017, hlm. 26), Davis berpendapat bahwa informasi adalah hasil olahan dari data menjadi bentuk lain yang dipergunakan sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan oleh penerima informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan kumpulan ide, informasi, dan pesan yang diolah menjadi bentuk lain yang disampaikan kepada audiens untuk menjadi pertimbangan dalam pengambilan keputusan di masa yang akan datang. Media informasi mencakup area literasi media, literasi informasi, dan literasi ICT. (Wijaya, 2018).

2.2 Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Informasi

Media adalah alat Sebagai sarana penyampai informasi, desain komunikasi visual bertujuan untuk menunjukkan hubungan antar beberapa hal dalam petunjuk, arah, posisi, ataupun skala. Informasi menjadi berguna apabila disampaikan dengan tempat, waktu, dan cara yang tepat kepada audiens yang relevan serta disampaikan dengan logis, konsisten, dan komunikatif. Desain harus bersifat universal dan sesuai dengan target audiens agar dapat dimengerti dan dipahami oleh orang dari berbagai latar belakang.

2.3 Desain Grafis

Berdasarkan buku *Graphic Design Solution* karya Robin Landa (2014), desain grafis merupakan bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada audiens dengan rangkaian elemen-elemen desain visual.

2.3.1 Elemen Desain

Berdasarkan penjabaran Poulin (2011) pada buku *The Language of Graphic Design*, elemen desain merupakan “kata-kata” yang digunakan

dalam proses komunikasi visual. Tanpa elemen desain, komunikasi visual tidak dapat “berbicara” kepada audiens. Alex W. White (2011) juga menyebutkan bahwa elemen desain bertugas sebagai komunikator yang menambahkan nilai pada pesan yang disampaikan sehingga dapat menjadi magnet bagi audiens.

Buku Landa (2014), menjelaskan bahwa terdapat 4 elemen dasar dalam desain grafis, yaitu:

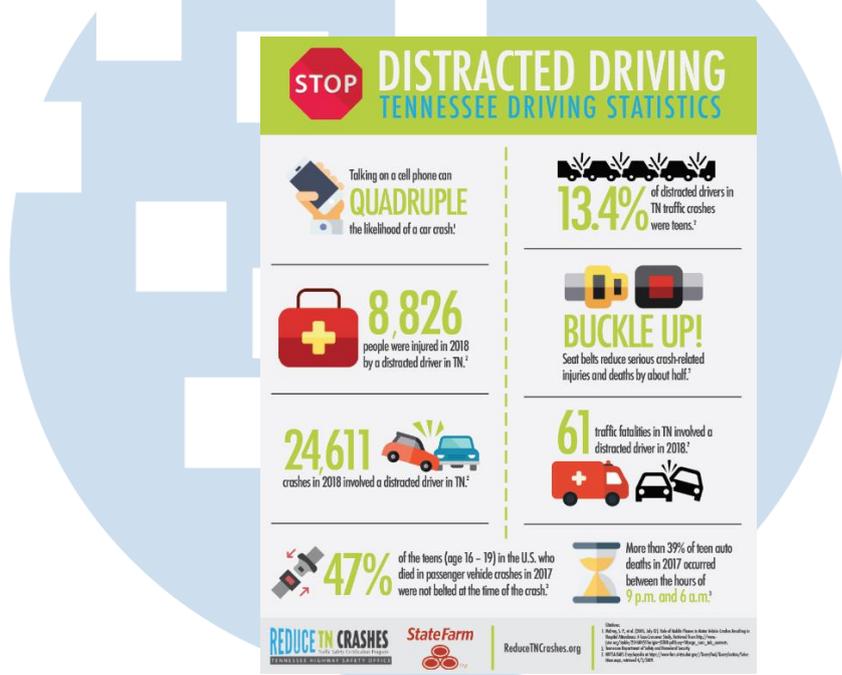
1) **Garis**

Garis adalah elemen desain paling dasar dan memiliki fungsi yang tidak terbatas. Garis dapat digunakan untuk menggabungkan, mengarahkan pandangan, pemisah, maupun membentuk objek grafis lain (Poulin, 2011).



Gambar 2.1 Jenis-jenis garis
Sumber: designmantic.com (n.d.)

Elemen garis dapat menuntun pandangan audiens dan menciptakan energi pada komposisi desain. Ketika garis digunakan sebagai elemen utama yang menyatukan komposisi atau untuk menggambarkan bentuk dalam desain (atau lukisan), gaya tersebut disebut linier (Landa, 2014).



Gambar 2.2 Contoh garis sebagai pemisah
 Sumber: <https://tntrafficsafety.org/distracted-driving-infographic> (2019)

2) Bentuk

Merupakan penggabungan dari elemen garis dan titik. Bentuk dapat digambarkan/dikonfigurasi dengan garis, warna, *tone*, maupun *tekstur*. Bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga merupakan bentuk dasar, sedangkan persegi panjang, oval, trapesium, jajaran genjang, segi enam, segi delapan, dan sebagainya merupakan bentuk kompleks (Poulin, 2011). Bentuk yang memiliki lengkungan halus memiliki kesan hangat, fleksibel, dan ramah, sedangkan bentuk dengan sudut tajam dan sisi yang lurus berkesan dingin dan kaku. Berdasarkan sifatnya, bentuk terbagi menjadi 3(tiga), yaitu: simbol, huruf, dan *form* (bentuk nyata).

Dalam buku *The language of Graphic Design* (2011), bentuk atau *shape* terbagi menjadi 3 jenis, yaitu:

a) Geometris

Merupakan bentuk dasar yang terbentuk dari gabungan beberapa titik atau garis-garis, seperti polygon yang terdiri dari segitiga, bujur sangkar, dan bentuk segi lainnya. Selain itu ada juga yang terhubung dengan kurva seperti lingkaran dan oval. Manusia lebih familiar dengan bentuk geometris karena bentuk inilah yang diperkenalkan sejak kecil (Poulin, 2011).



Gambar 2.3 Penerapan gabungan bentuk geometris sebagai simbol
Sumber: <https://www.johnlovet.com/shape> (n.d.)

b) Organik

Bentuk yang menyerupai objek alam dan makhluk hidup adalah bentuk organik, seperti daun, bunga, batu, dan sebagainya. Bentuk organik merupakan bentuk asimetris yang umumnya memiliki alur yang melengkung dan fleksibel.



Gambar 2.4 Contoh bentuk organik
Sumber: <https://www.dafideff.com/2018/05/visual-element-of-graphic-design-shape.html> (2018)

c) Random

Bentuk random adalah bentuk asal yang terbentuk dari imajinasi dan tidak memiliki kemiripan atau hubungan dengan bentuk organik maupun geometris (Poulin, 2011).

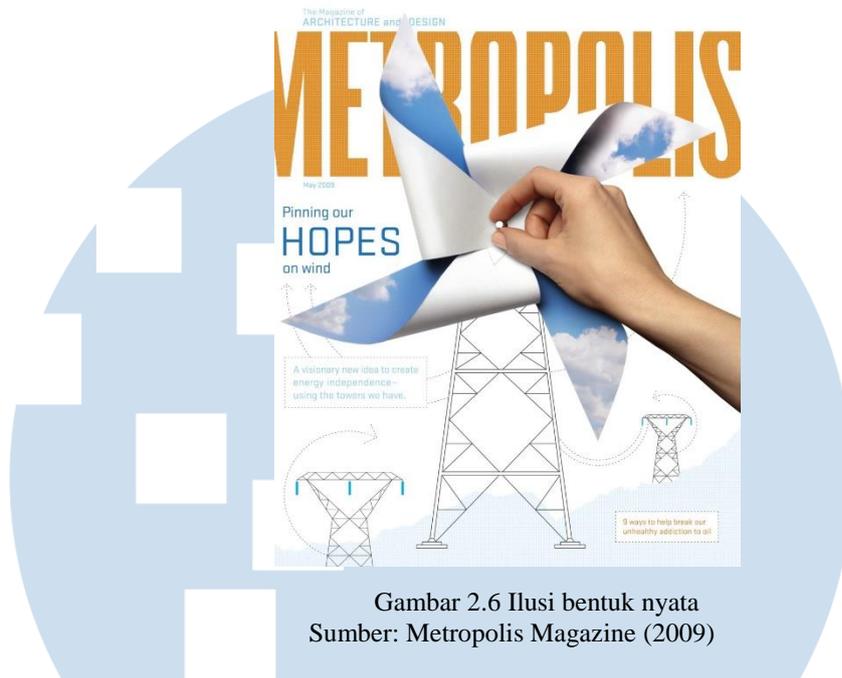


Gambar 2.5 Contoh bentuk *random*

Sumber: <https://www.dafideff.com/2018/05/visual-element-of-graphic-design-shape.html> (2018)

Selain bentuk dasar, ada juga yang disebut dengan bentuk nyata (*form*). Bentuk nyata berasal dari bentuk dasar—persegi menjadi kubus, lingkaran menjadi *sphere*, segitiga menjadi piramida (Poulin, 2011). Yang membedakan bentuk dasar dan bentuk nyata adalah: bentuk dasar berada pada medium dua dimensi, sedangkan bentuk nyata pada medium tiga dimensi. Bentuk nyata memiliki volume dan terbentuk oleh beberapa permukaan, sudut, dan rusuk. Bentuk nyata bisa berwujud nyata maupun ilusi seakan ada ruang yang terbentuk.

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 2.6 Ilusi bentuk nyata
 Sumber: Metropolis Magazine (2009)

3) Warna

Elemen warna merupakan elemen grafis yang terkuat pada ranah komunikasi visual. Warna yang terlihat pada objek merupakan warna yang dipantulkan oleh objek tersebut—daun menyerap semua warna cahaya kecuali hijau, warna hijau dipantulkan kembali sehingga daun yang dilihat berwarna hijau. Warna digunakan untuk menarik perhatian, mempertajam pesan yang disampaikan, mengelompokkan elemen informasi, hingga menonjolkan komposisi visual dan menciptakan *emphasis*.

4) Tekstur

Tekstur adalah sebuah visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat diraba ataupun dilihat. Elemen ini berfungsi untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan bisa juga untuk mempercantik objek. Tekstur terdiri dari beberapa jenis yaitu halus, lembut, kasar, keras, dan sebagainya.



Gambar 2.7 Tektur visual dari batu

Sumber: <https://dma-upd.org/25-fresh-wall-designs-texture/wall-textures-your-designs/> (n.d.)

Wujud dari tekstur bisa berupa tekstur visual—hanya dapat dilihat dan dibayangkan ataupun tekstur taktil—dapat disentuh dengan indra peraba, disebut juga dengan tekstur nyata. Tektur nyata dapat diterapkan pada karya cetak, seperti penambahan emboss-deboss, *letterpress*, laminasi, sablon, ukir, dan penggunaan media bertekstur.



Gambar 2.8 Penerapan tekstur nyata, deboss pada media bertekstur

Sumber: Hartnack & Co portfolio (2014)

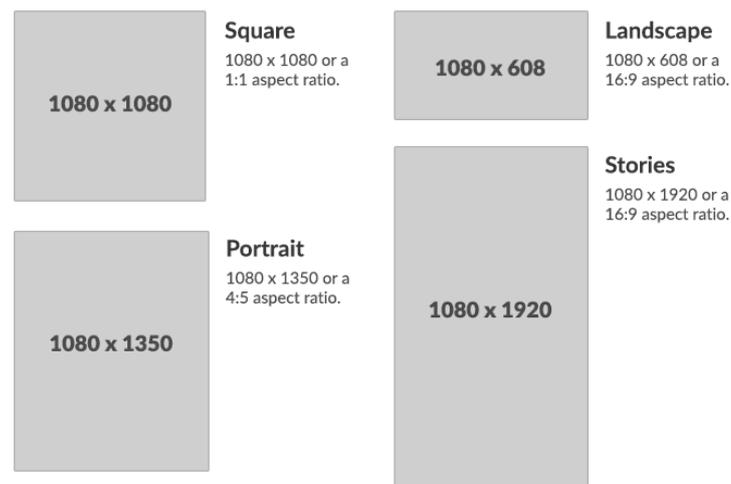
2.3.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) pada buku *Graphic Design Solutions*, perancang perlu memahami prinsip-prinsip desain yang mencakup proses

penyusunan konsep hingga penerapan tipografi, gambar, dan elemen visual lain. Pemahaman ini diperlukan dalam membentuk kesatuan dan keseimbangan komposisi visual agar meningkatkan daya komunikasi terhadap audiens. Berikut adalah prinsip-prinsip desain menurut Landa (2014):

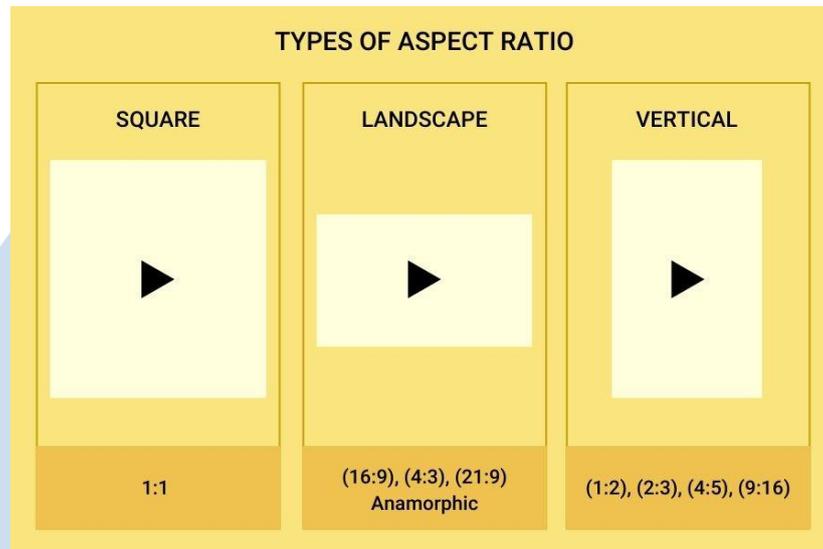
1) Format

Format adalah ukuran keliling—sisi terluar dari sebuah desain (Landa, 2014). Format merujuk pada area atau media seperti kertas, layar telepon genggam, layar monitor, dan sebagainya. Format memiliki bentuk dan rasio yang berbeda, hal tersebut bergantung pada media penerapannya. Untuk *output* video dan foto, terdapat beberapa format yang lazim digunakan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.9 Format umum untuk video dan foto
Sumber: <https://www.masnurul.com/format-video-instagram-post/> (n.d.)

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



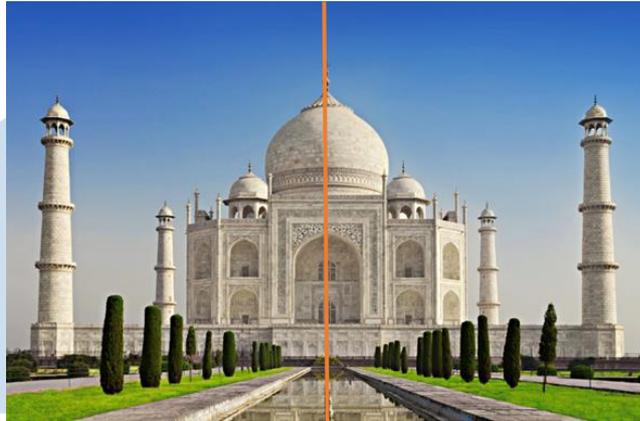
Gambar 2.10 *Aspect ratio* untuk video dan foto
 Sumber: <https://typito.com/blog/best-video-format-for-youtube/> (n.d.)

2) *Balance*

Secara umum *balance* atau keseimbangan adalah kestabilan yang tercipta oleh adanya distribusi beban yang sama pada masing-masing sisi dari axis utama. Dalam komposisi visual, *balance* adalah pendistribusian beban elemen visual yang seimbang pada tiap sisi komposisi visual (Landa, 2014). *Balance* mengacu kepada harmoni dan kesan yang dapat memengaruhi audiens—stabilitas dalam komunikasi. Keseimbangan atau *balance* terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:

a) Simetris

Distribusi beban elemen yang sama rata—*mirroring* pada kedua sisi; disebut juga *reflection symmetry* atau *bilateral symmetry*. Sisi kanan dan kiri dari keseimbangan simetris memiliki ukuran, bentuk, berat, warna, hingga tekstur yang sama. Komposisi yang simetris mencerminkan keseimbangan, stabilitas, dan keharmonisan (Poulin, 2011), digunakan juga untuk mencapai kesan formal, stabil, dan tertata.



Gambar 2.11 Gambar dengan komposisi simetris
Sumber: livescience.com (n.d.)

b) Asimetris

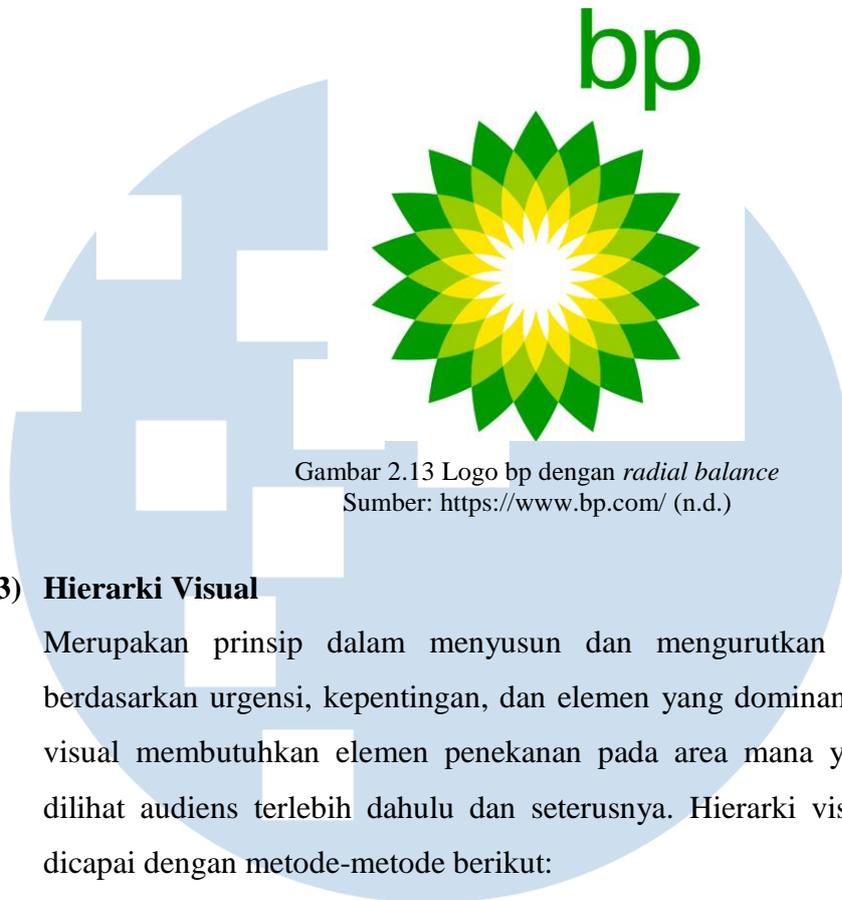
Distribusi beban elemen yang menyesuaikan atau menyeimbangkan dengan beban pada sisi lain—*counterpointing* tanpa adanya *mirroring*, disebut juga *informal balance*. Untuk mencapai keseimbangan asimetris, hal-hal seperti posisi, warna, beban visual, ukuran, *value*, dan tekstur harus menjadi pertimbangan. Komposisi asimetris memberikan *tension*—kesan psikologis dan pengambil perhatian yang lebih tinggi dibanding komposisi simetris.



Gambar 2.12 Gambar dengan komposisi asimetris
Sumber: V. Van Gogh (1889)

c) *Radial Balance*

Bentuk simetris yang merupakan gabungan elemen simetris vertikal dan horizontal—elemen mengarah ke luar dari titik tengah.



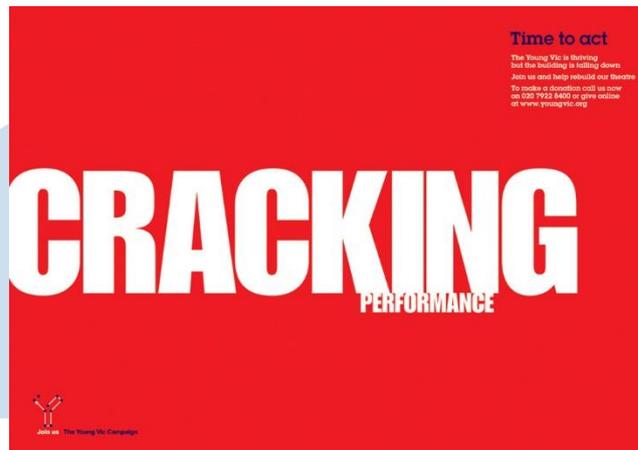
Gambar 2.13 Logo bp dengan *radial balance*
Sumber: <https://www.bp.com/> (n.d.)

3) Hierarki Visual

Merupakan prinsip dalam menyusun dan mengurutkan informasi berdasarkan urgensi, kepentingan, dan elemen yang dominan. Hierarki visual membutuhkan elemen penekanan pada area mana yang perlu dilihat audiens terlebih dahulu dan seterusnya. Hierarki visual dapat dicapai dengan metode-metode berikut:

- a) Penekanan dengan isolasi—pengelompokan
- b) Penekanan melalui penempatan
- c) Penekanan melalui skala atau ukuran
- d) Penekanan dengan kontras—perbedaan mencolok
- e) Penekanan dengan memberikan arah atau pointers
- f) Penekanan menggunakan struktur diagram

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14 Penekanan melalui ukuran dan warna
Sumber: Rebecca Foster (n.d.)

4) *Rhythm*

Rhythm atau irama dalam desain grafis merupakan repetisi konsisten yang membentuk *pattern* dari elemen-elemen. Pengulangan tersebut menciptakan irama gerakan mata audiens dalam melihat komposisi visual (Landa, 2014).

5) *Unity*

Unity atau kesatuan adalah harmonisasi dari penggabungan elemen visual. Dengan adanya kesatuan, audiens akan melihat elemen visual sebagai kelompok-kelompok yang saling terikat berdasarkan warna, ukuran, dan kesamaan lainnya.

6) *Laws of Perceptual Organization*

Pengelompokan dan penataan terdiri dari enam jenis, yaitu:

a) *Similarity*

Elemen yang memiliki kemiripan pada karakter, bentuk, warna, tekstur, atau arah.

b) *Proximity*

Elemen-elemen yang posisinya berdekatan.

c) *Continuity*

Membentuk jalur arah atau hubungan antar-elemen. Urutan elemen ini bisa merupakan lanjutan dari elemen sebelumnya ataupun membangun kesan adanya pergerakan.

d) *Closure*

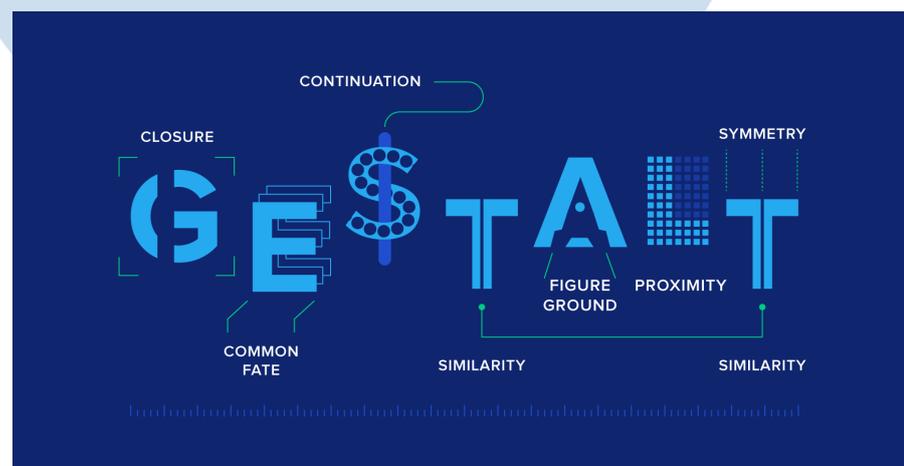
Menggabungkan elemen individual menjadi bentuk utuh, unit, atau *pattern*.

e) *Common*

Elemen-elemen yang bisa dikategorikan sebagai kesatuan unit apabila bergerak ke arah yang sama.

f) *Continuing Line*

Elemen bergerak mengikuti pergerakan garis.



Gambar 2.15 Penerapan *Gestalt Laws of Perceptual Organization*
Sumber: <https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design> (n.d.)

2.3.3 Fundamental Warna

Bersumber dari buku *The Language of Graphic Design* (2011), warna memiliki tiga fundamental sebagai berikut:

1) *Hue*

Merupakan bentuk murni dari warna yang terdiri dari kuning, biru, dan merah. Klasifikasi ini merupakan cerminan dari bagaimana kita

“melihat” warna yang terpantul dari objek. Selain ketiga warna ini, terdapat warna abu-abu sebagai *hue* netral yang tidak terlihat.

2) *Value*

Value adalah tingkat terang gelap dalam warna. Hal ini juga berhubungan dengan kecerahan, pencahayaan, dan *tone* warna. Dengan menambahkan warna hitam menghasilkan *value* yang lebih gelap, dikenal juga dengan *shade*; jika menambahkan warna putih maka dapat menghasilkan *value* yang cerah, dikenal juga dengan *tint*. Pengaturan *value* dapat memengaruhi kesan dan pesan pada komposisi visual, *value* juga bisa digunakan untuk menciptakan ilusi ruang dan kedalaman.

3) *Saturasi*

Intensitas atau saturasi adalah yang memengaruhi kecerahan atau kekusaman warna. Warna yang memiliki saturasi tinggi akan terlihat cerah dan intens, sedangkan warna dengan saturasi rendah akan terlihat kusam dan terlihat keabuan.

Berdasarkan buku Richard Poulin (2011) tersebut, terdapat delapan hubungan atau pengelompokan fundamental antar-warna, yang dikenal sebagai *color wheels*, yaitu:

1) *Primer*

Merah, kuning, dan biru diidentifikasi sebagai warna primer atau warna dasar. Warna ini merupakan warna murni yang tidak bisa didapatkan dari pencampuran warna apa pun.

2) *Sekunder*

Warna sekunder merupakan warna yang didapatkan dari pencampuran dua warna. Jingga atau oranye didapatkan dari pencampuran merah dan kuning, hijau didapatkan dari pencampuran biru dengan kuning, dan pencampuran biru dan merah dapat menghasilkan warna ungu.

3) *Tersier*

Warna yang teridentifikasi sebagai warna tersier adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran satu warna primer dengan satu warna sekunder—biru dengan hijau, biru dengan ungu, kuning dengan oranye, dan sebagainya.

4) Komplementer

Hubungan antara warna merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan jingga merupakan skema warna komplementer. Skema warna komplementer terdiri dari warna yang jika digabung maka akan saling menetralkan, namun jika diletakkan bersebelahan maka akan meningkatkan intensitas warna satu sama lain. Pada *color wheels*, warna komplementer terletak berseberangan satu sama lain.

5) Monokrom

Skema warna yang memiliki *value* yang bervariasi dalam satu warna teridentifikasi sebagai monokromatik. Warna tersebut dihasilkan dengan menambahkan warna putih atau hitam. Skema monokrom ini bersifat homogen dan merupakan satu kesatuan.

6) Analogus

Warna yang letaknya berdekatan pada *color wheels* dan memiliki perbedaan yang sedikit disebut dengan skema analogus. Skema analogus juga bersifat homogen dan satu kesatuan, namun lebih bervariasi jika dibandingkan dengan monokromatik.

7) Triadic

Merupakan warna yang memiliki jarak yang sama satu sama lain atau berada di sudut segitiga *color wheels*. Skema warna ini memiliki kesan kuat, dinamis, dan cerah.

8) Quadratic

Skema ini dihasilkan dari warna yang terletak di empat sudut segi empat *color wheels*.



Gambar 2.16 *Color wheels*
 Sumber: Poulin (2011)

2.3.4 Tipografi

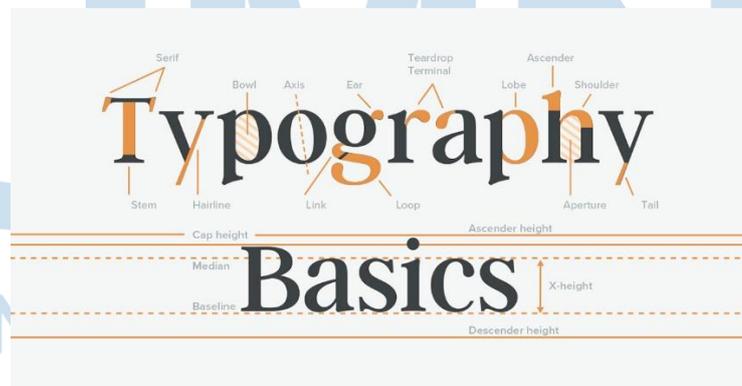
Secara kasar tipografi adalah mendesain dengan tulisan—*type*. Dalam konteks ini, tulisan adalah alphabet, angka, dan tanda baca yang dapat dirancang menjadi kata, kalimat, dan narasi (Poulin. 2011), sedangkan *typeface* merujuk pada desain visual serta karakter dari *type* yang disebutkan di atas. Menurut buku *The Language of Graphic Design (2011)*, tipografi dapat berperan sebagai elemen murni pada komposisi, seperti titik, garis, bentuk, dan tekstur. Tapi fungsi utama dari tipografi adalah verbal dan visual. Tipografi verbal mengomunikasikan hanya dengan tulisan, jika tipografi mencakup verbal dan visual—komposisi, ukuran, *typeface*, dan sebagainya—pesan yang disampaikan tidak hanya berdampak secara intelektual dan kontekstual, namun juga secara emosional dan sensual.

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 2.17 Kombinasi tipografi verbal dan visual
Sumber: Modus Asia Magazine (n.d.)

Seperti manusia, huruf latin atau alphabet juga memiliki anatomi dan proporsi yang beragam. Keberagaman ini muncul karena perbedaan sejarah, bahasa, budaya, atau karena perbedaan alat tulis yang digunakan—pena, kuas, dan sebagainya (Coles, 2012). Tiap anatomi dan proporsi yang berbeda menghasilkan penampakan, karakter, dan pesan yang berbeda pula. Anatomi pada huruf memiliki istilah yang berbeda-beda, namun berikut adalah nama anatomi yang paling umum dan mudah dipahami di kalangan desainer dan penulis:



Gambar 2.18 Anatomi huruf
Sumber: <https://creativemarket.com/blog/typography-terms-cheatsheet> (n.d.)

Dalam buku *The Anatomy of Type: A Graphic Guide to 100 Typefaces* (2012), terdapat 15 klasifikasi dari *typeface* yang dapat dikelompokkan kembali menjadi 4 kelompok besar, yaitu:

1) *Serif*

Serif adalah bagian garis—pendek dan lebih tipis dari garis utama— yang menyerupai kait atau ekor pada huruf. Jadi huruf *serif* adalah huruf yang memiliki kait atau ekor pada ujungnya. Huruf *serif* memberikan kesan formal, rapi, elegan, indah, dan klasik.

Terdapat beberapa jenis huruf serif, seperti *humanist serif* yang bentuknya kaligrafis dan memiliki perbedaan ketebalan garis yang moderat, *transitional serif* dengan perbedaan garis yang lebih jelas, dan *rational serif* yang memiliki perbedaan ketebalan sangat kontras serta *terminal/ear* yang sangat membulat. *Contemporary serif* memiliki sudut yang lebih tajam, dan *inscribed* yang bentuknya menyerupai huruf yang diukir.

2) *Sans*

Dalam bahasa Perancis, *sans* artinya tanpa/nir. Jadi huruf *sans-serif* adalah huruf yang tidak memiliki kait. *Sans* memberikan kesan modern dan dinamis.

Terdapat 6 tipe huruf *sans*, *grotesque* dan *neo-grotesque* memiliki struktur yang mirip dengan *transitional serif* namun perbedaan ketebalannya minim, sedangkan *gothic sans* merupakan versi lebih sederhana dan *condensed* dari *grotesque*. Konstruksi dasar dari *geometric sans* hampir menyerupai lingkaran atau kotak. *Humanist sans* berlawanan dengan bentuk dari versi *serif*-nya, dan berevolusi menjadi *neo-humanist* dengan perbedaan tebal yang minim.

3) *Slab*

Umumnya *slab* berbentuk seperti *serif*, namun memiliki kait yang lebih tebal dan berbentuk kotak. Seperti *grotesque slab* yang mirip dengan versi *serif*-nya namun memiliki kait yang mengotak, *geometric*

slab yang seperti *geometric sans* yang memiliki kait sama tebalnya dengan garis utama, dan *humanist slab* yang memiliki *serif* yang lebih kotak dibanding versi *serif*-nya.

4) *Script*

Huruf *script* mensimulasikan tulisan tangan, baik tulisan *cursive* maupun tulisan informal. Kesan yang diberikan oleh tulisan *script* berbeda-beda tergantung pada gaya tulisan tangannya.

Karena tiap *typeface* memiliki kesan dan kegunaannya masing-masing, dalam perancangan sering dilakukan kombinasi antar-*typeface* agar rancangan lebih menarik, enak dilihat, dan pesan dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 2.19 *Typeface combination* untuk toko sepeda
Sumber: P. Pack pada Canva.com (n.d.)



Gambar 2.20 *Typeface combination* untuk desain publikasi
Sumber: P. Pack pada Canva.com (n.d.)

2.3.5 Layout

Layout merupakan penataan komposisi elemen-elemen visual sehingga memiliki tampilan yang menarik dan informasi yang disampaikan mudah diterima oleh audiens baik pada media digital, cetak, atau konvensional. *Layout* juga berguna sebagai penyaji informasi berdasarkan urutan kepentingan—hierarki visual tanpa melupakan aspek kreativitas (Harris dan Ambrose, 2011).

2.3.6 Ilustrasi

Ilustrasi berperan untuk mengomunikasikan dan menggabungkan imajinasi, keterampilan, dan kreativitas dengan bercerita secara visual (Wigan, 2008). Wigan juga menjelaskan ilustrasi merupakan:

- 1) Bentuk dari komunikasi visual
- 2) Aktivitas pemecahan masalah
- 3) Komentar sosial atau jurnalisme
- 4) Seni narasi
- 5) *Image-making*
- 6) Spesialisasi dalam bidang desain grafis
- 7) Wadah dari seni dan desain kontemporer
- 8) Bidang dalam memperoleh keterampilan penciptaan bahasa visual.

2.4 Motion Graphic

Berdasarkan penjabaran Krasner (2008), *motion graphic* merupakan animasi yang ada karena ilusi yang bergerak. *Motion graphic* merupakan pergerakan yang sudah digabungkan dengan desain hingga memiliki dan dapat menyampaikan pesan. Dalam *motion graphic*, audiens dapat menemukan informasi, hiburan, dan interaktivitas (Landa, 2014). Tampilan minimalis pada *motion graphic* akan lebih mudah dipahami. Dengan bantuan animasi sederhana, pesan yang disampaikan menjadi lebih informatif.

Pembuatan *motion graphic* tidak lepas dari elemen-elemen pendukung yang saling berkaitan dan perlu diperhatikan. Berikut adalah elemen dasar yang dibutuhkan dalam pembuatan *motion graphic*:

1) Audio

Motion graphic membutuhkan suara sebagai elemen pendukung. *Audio* pada *motion graphic* berperan untuk memperjelas informasi yang disampaikan serta membantu dalam mengulang dan mempertajam pembahasan yang ditunjukkan pada gambar. Secara umum, *audio* merupakan bentuk *sound* atau *voice* (suara dari makhluk hidup) dan juga dari hasil rekaman. Berikut adalah fungsi *audio* pada *motion graphic*:

- a) Sebagai alat pemusat perhatian
- b) Pengikut arahan
- c) Untuk melatih daya analisis
- d) Sebagai penentu konteks
- e) Pemilih informasi dan gagasan, dan
- f) Sebagai rangkuman.

2) Visual

Motion graphic memegang nilai estetika visual yang perlu dipahami dalam wujud gambar dan tipografi. Berikut adalah hal-hal yang dibutuhkan dalam visual *motion graphic*:

- a) Bentuk atau *shape* (unsur paling utama dan selalu dipakai dalam *motion graphic*)
- b) *Tone* dan *color* (*tone* adalah indikator gelap dan terang dari warna)
- c) *Pattern* (pergerakan aset yang diulang-ulang)
- d) *Image* (gambar yang dianimasikan pada *motion graphic*, yang dalam konteks ini adalah vector dan foto atau raster)
- e) *Text* (tulisan atau tipografi pada *motion graphic*).

Seperti desain grafis pada umumnya, hubungan/kemampuan spasial—jauh dekatnya objek yang terlihat perlu menjadi pertimbangan dalam dalam *motion graphic*. Berdasarkan penjabaran masalah pada latar belakang, perempuan memiliki kekurangan pada kemampuan spasial. Dengan media bergerak, lebih mudah untuk mengidentifikasi posisi dan irama objek dengan memanfaatkan

pergerakan dibanding dengan media statis, serta melakukan manipulasi spasial. Performa kemampuan kognitif seseorang dapat menjadi lebih cepat dan akurat apabila dilakukan latihan (Sternberg, dkk., 2008), salah satunya menggunakan gambar bergerak seperti video sebagai media perangsang manipulasi spasial (Sujiono, 2009).

2.5 Infografis

Mark Smiciklas (2012) pada buku *The Power of Infographic Using Pictures to Communicate and Connect with Your Audience* menjelaskan bahwa infografis merupakan penyederhanaan dari penyampaian informasi dengan elemen grafis. Infografis adalah gambar yang terdiri dari kumpulan data yang telah diolah dan didesain untuk membantu mengomunikasikan informasi kepada audiens. Dengan kata lain infografis adalah visualisasi dari data atau ide yang rumit namun disampaikan dengan cara yang mudah diterima dan dipahami audiens (hlm. 3). Infografis saat ini sering dipakai pada media cetak hingga media sosial. Elemen desain yang paling menonjol adalah tipografi dan ilustrasi. Tipografi dan ilustrasi membuat penyampaian lebih efektif dengan poin-poin.



Gambar 2.21 Contoh infografis

Sumber: <https://jatimtimes.com/baca/186245/20190117/101600/angka-kecelakaan-di-kota-batu-menurun-ini-titik-titik-rawannya> (2019)

2.6 *Safety Defensive Driving*

Safety defensive driving merupakan cara mengemudi yang bertujuan untuk menyelamatkan jiwa, waktu dan biaya dengan menghindari masalah yang disebabkan oleh diri sendiri maupun orang lain dengan mengedepankan perilaku, teknik, dan kemampuan saat berkendara. *Safety driving* dan *defensive driving* memiliki tujuan yang sama namun dengan *skill* yang berbeda. Berikut adalah perbedaannya:

1) *Safety Driving*

Menurut Undang-Undang Lalu Lintas No. 22 Tahun 2009, *Safety driving* atau mengemudi aman merupakan metode berkendara yang menekankan pada kemampuan berkendara, penguasaan teknis berkendara, dan penguasaan kendaraan yang digunakan serta jalan yang dilalui (*skill based driving*). *Safety driving* berarti mengemudi dengan keahlian dan pengalaman, juga disertai dengan sikap dan konsentrasi yang terus-menerus. Kemampuan ini dapat terus berkembang dengan adanya pembiasaan dan latihan.

2) *Defensive Driving*

Berdasarkan penjabaran Adrianto Sugiarto Wiyono selaku instruktur Indonesia Defensive Driving Center (IDCC) yang didokumentasikan dan dipublikasikan oleh gridoto.com (2018), *defensive driving* atau mengemudi defensif adalah perilaku mengemudi yang menghindari celaka dan konflik pada saat berkendara, baik yang disebabkan oleh orang lain ataupun diri sendiri. Adrianto menambahkan bahwa mengemudi defensif menekankan pada pendekatan intelektual mengenai cara mengemudi yang aman, benar, efisien, dan bertanggung jawab (*behaviour based driving*). Tanpa mengetahui bagaimana menjadi *defensive driver*, risiko pengemudi untuk terlibat dalam kecelakaan menjadi lebih tinggi. Pengemudi defensif mengedepankan sisi proaktif,

yang artinya berpikir panjang, mencegah sebelum terjadi, dan melakukan antisipasi (Sony Susmana pada pikiran-rakyat.com, 2020).

3) *Aggressive Driving*

Kebalikan dari mengemudi defensif, mengemudi agresif adalah mengemudi dengan tidak hati-hati, sembarangan, dan tidak bertanggung jawab. Pengemudi agresif cenderung mengebut dengan kecepatan yang tidak konsisten, emosional, berbelok sesuka hati tanpa memberikan lampu isyarat, serta berhenti mendadak.

2.6.1 Prinsip 4A

Pengemudi yang baik adalah pengemudi yang memiliki kemampuan 4A (*alert, aware, attitude, dan anticipation*). Berikut adalah pemaparan dari prinsip 4A dalam bidang *road safety*:

1) *Alertness (kewaspadaan)*

Poin pertama ini menghindari kejadian yang tidak diinginkan akibat *ignorance*, meliputi kondisi pengemudi, persiapan, dan kondisi kendaraan. Selain keahlian pengemudi dalam mengendalikan mobilnya, perlu dilakukan pengecekan berkala pada kendaraan agar selalu dalam keadaan prima, seperti:

- a) Panaskan mesin 10-15 menit.
- b) Periksa kondisi ban setidaknya 1-2 kali dalam seminggu. Idealnya pemilik mobil menyediakan alat pengukur tekanan ban, dan dilakukan saat ban dingin.
- c) Cek bagian bawah kendaraan untuk melihat adanya kebocoran.
- d) Sesuaikan posisi kaca spion serta kebersihannya agar dapat terlihat jelas.
- e) Sediakan alat untuk berjaga-jaga seperti ban cadangan, dongkrak, dan perkakas lain.
- f) Selalu siap surat kendaraan.
- g) Kenakan sabuk pengaman.

h) Sesuaikan dengan posisi yang nyaman dan mudah untuk mengakses fitur kendaraan.

2) **Aware (kesadaran)**

Pengemudi diharuskan memiliki pengetahuan mengenai berkendara yang baik, benar, dan aman.

3) **Attitude (sikap/perilaku)**

Poin ini menegaskan bahwa pengemudi tidak boleh egois dan menang sendiri. Kepentingan dan keselamatan umum adalah yang utama, maka lebih baik dahulukan pengguna jalan lain dan tidak terburu-buru.

4) **Anticipation (antisipasi)**

Sebagai pengemudi, antisipasi yang tepat terhadap sesuatu yang terjadi saat berkendara akan memengaruhi keselamatan berkendara, seperti selalu melihat apakah area sekitar mobil aman saat ingin belok, mendahului, ataupun parkir.

2.6.2 Golden Rules

Sony Susmana, pendiri Safety Defensive Consultant Indonesia memaparkan prinsip 4A tersebut menjadi 10 *golden rules* sebagai berikut:

- 1) Bekali diri dengan pengetahuan tentang kendaraan,
- 2) Ketahui dan patuhi aturan lalu lintas,
- 3) Selalu waspada,
- 4) Bersiap untuk menghadapi segala situasi,
- 5) Ambil keputusan yang tepat,
- 6) Terampil dalam mengendalikan kendaraan,
- 7) Sabar, kooperatif, dan santun,
- 8) Hindari mentalitas “aku vs mereka” saat berada di jalan.
- 9) Waspada terhadap kecerobohan yang dilakukan oleh pengemudi lain,
dan
- 10) Menghindari amarah yang berlebihan saat menghadapi kecerobohan pengemudi lain.