



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)

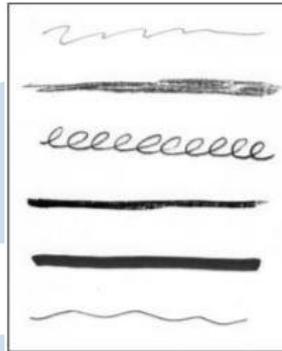
Menurut Landa dalam buku *Graphic Design Solutions*, desain adalah suatu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Hal tersebut adalah representasi visual dari ide yang mengandalkan kreatifitas, seleksi dan cara mengorganisir elemen visual yang baik. Desain juga dapat membujuk, memberi informasi, memotivasi, mengidentifikasi, serta menyampaikan berbagai tingkat makna. (Landa, 2011).

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa, desain memiliki elemen-elemen tersendiri yang dapat diterapkan dalam proses sebuah perancangan dan elemen desain dasar dari desain dua dimensi meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2011). Elemen desain tersebut digunakan secara kreatif sebagai alat untuk mengomunikasikan pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Elemen desain tersebut terdiri dari:

2.1.1.1 Garis

Garis adalah sebuah titik yang memanjang dan dianggap sebagai jalur dari titik yang bergerak dan dapat divisualisasikan di atas permukaan dengan menggunakan alat. Dalam gambar berbasis layar, sebuah titik adalah satu piksel cahaya yang terlihat dalam bentuk persegi, bukan lingkaran. Garis masuk ke dalam elemen desain karena memiliki berbagai peran dalam memainkan komposisi dan juga komunikasi. Garis juga memiliki fungsi untuk mengarahkan mata audiens kepada bagian tertentu. Secara kualitas, garis memiliki kualitas yang berbeda seperti garis tebal atau tipis, tebal atau halus, biasa atau berubah-ubah dan sebagainya (Landa, 2011).

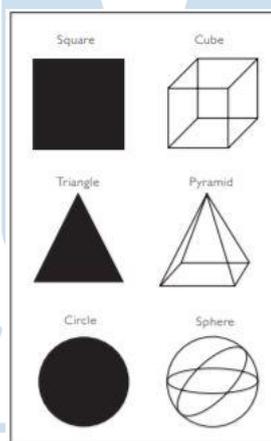


Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2011)

Garis juga memiliki fungsi sebagai pengarah untuk mata audiens ke arah tertentu melalui beragam bentuk garis seperti lurus, melengkung, atau memiliki sudut. Sebuah garis bisa memiliki kualitas tertentu. Garis bisa halus atau tebal, halus atau pecah, tebal atau kurus, biasa atau berubah-ubah, dan sebagainya (Landa, 2011).

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah sebuah area yang berbentuk pada permukaan dua dimensi dengan adanya garis atau warna, tekstur, atau tonasi secara menyeluruh ataupun sebagian. Suatu bentuk pada dasarnya rata atau bentuk dua dimensi yang dapat diukur dengan panjang dan lebarnya. Bagaimana sebuah bentuk digambar akan memberikan kualitas (Landa, 2011).



Gambar 2.2 Bentuk
Sumber: Landa (2011)

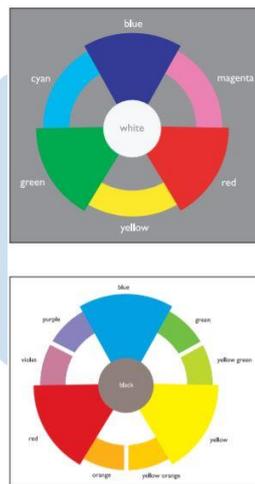
Semua bentuk pada dasarnya dapat diturunkan dari tiga penggambaran dasar meliputi persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing bentuk juga

memiliki bentuk volumetrik yang berbeda atau padatan yang sesuai. Persegi memiliki bentuk volumetrik kubus, lingkaran sebagai bola, dan segitiga sebagai piramida (Landa, 2011).

2.1.1.3 Warna

Warna adalah deskripsi energi cahaya, dan hanya dengan cahaya kita bisa melihat warna. Warna yang dapat dilihat pada lingkungan ataupun permukaan benda, dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan. Terdapat 2 jenis warna yaitu warna reflektif yang ada pada permukaan benda dan dapat dilihat secara langsung dan warna aditif atau digital yang dihasilkan oleh energi cahaya yang dapat terlihat pada *screen-based media* seperti layar dan computer (Landa, 2011).

Pada buku *Graphic Design Solutions* (2010) Landa membagi elemen warna menjadi tiga yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah sekumpulan warna seperti merah, hijau, biru, dsb. *Value* adalah kadar gelap atau terangnya dari suatu warna. *Saturation* adalah kadar cerah atau redupnya suatu warna.



Gambar 2.3. Warna aditif dan subtraktif
Sumber: Landa (2011)

Saat menggunakan *screen-based media*, terdapat tiga warna primer aditif yang biasa disingkat RGB yaitu merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*). Namun dalam media cat seperti pensil warna, cat minyak, cat air,

dan cat poster, warna merah, kuning, dan biru termasuk ke dalam warna primer subtraktif. Sedangkan warna primer subtraktif pada bidang cetak adalah *cyan* (C), *magenta* (M), *yellow* (Y), dan *black* (K) atau biasa disingkat dengan CMYK (Landa, 2011).

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah kualitas suatu permukaan sesungguhnya atau representasi dari kualitas permukaan tersebut. Dalam seni visual, terdapat dua jenis tekstur yaitu tekstur taktil dan juga tekstur visual. Tekstur taktil memiliki kualitas sentuhan yang secara fisik dapat dirasakan dengan cara disentuh dan dapat dibuat dengan teknik *embossing*, *debossing*, *stamplng*, *engraving*, dan *letterpress*. Sedangkan tekstur visual adalah sebuah ilusi tekstur sesungguhnya yang dapat dibuat dengan tangan, foto dari tekstur yang asli, dan hasil memindai (Landa, 2011).



Gambar 2.4. Tekstur
Sumber: Landa (2011)

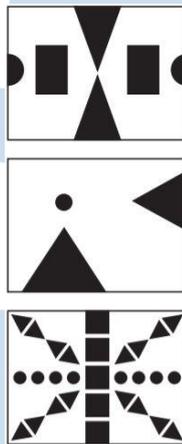
Dengan menggunakan keterampilan dan pikiran kreatif yang dipelajari, seorang desainer dapat membuat berbagai macam tekstur dalam menggambar, melukis, dan fotografi.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain juga diperlukan dalam proses penggunaan elemen desain. Sifat dari prinsip desain sendiri saling bergantung satu dengan lainnya. Terdapat lima prinsip desain yaitu keseimbangan, hierarki visual, penekanan, ritme, dan kesatuan.

2.1.2.1 Keseimbangan

Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang dapat datang dengan intuitif karena digunakan dalam aktifitas manusia sehari-hari. Keseimbangan pada desain juga dapat disebut sebagai ekuilibrium yang diciptakan oleh distribusi bobot elemen visual yang merata di setiap sisi suatu permukaan. Jika prinsip keseimbangan diaplikasikan pada desain maka akan timbul keharmonisan yang dapat memengaruhi perasaan audiens.



Gambar 2.5. Keseimbangan
Sumber: Landa (2011)

Audiens biasanya belum terbiasa dengan ketidak seimbangan dalam komposisi sehingga masih banyak audiens yang bereaksi negative terhadap ketidakstabilan komposisi. Keseimbangan hanyalah satu prinsip komposisi yang harus bekerjasama dengan prinsip lainnya. Berikut adalah contoh-contoh dari keseimbangan atau biasa disebut *balance*:

1. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris adalah pencerminan dari elemen desain yang setara, distribusi bobot visual yang sama pada kedua sisi dari

sumbu tengah. Keseimbangan simetri juga digunakan pada logo *French Leave* yang dibuat oleh desainer Kristin Sommese, Lanny Sommese, dan Ryan Russel. Logo tersebut menggunakan prinsip *reflection symmetry*.



Gambar 2.6. Logo French Leave
Sumber: Landa (2011)

2. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris adalah komposisi visual yang merata dengan cara menyeimbangkan bobot dari satu elemen desain dengan elemen desain lainnya tanpa menggunakan pencerminan elemen desain.

Seperti pada *cover* majalah *The New York Magazine* yang menggunakan prinsip keseimbangan asimetris dengan cara mempertimbangkan posisi, visual, bobot, ukuran, warna, bentuk, dan tekstur pada elemen desain.



Gambar 2.7. The New York Magazine Cover
Sumber: Landa (2011)

Sang desainer menginginkan agar kursi berwarna hijau yang terjatuh sebagai titik fokus dari desain majalah. Tangga yang terletak di sebelah kiri kursi secara tidak langsung menjadi elemen desain garis. Sehingga setiap elemen desain dapat saling berkontribusi satu sama lain untuk menciptakan efek keseimbangan asimetris.

3. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial adalah kesimetrian yang dapat tercapai melalui kombinasi simetri orientasi horizontal dan vertikal. Elemen desain tersebar keluar dari sumbu tengah pada komposisi.

2.1.2.2 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah kekuatan utama dari seorang desain grafis untuk mengomunikasikan informasi agar informasi yang disampaikan dapat disampaikan dengan jelas. Hierarki visual digunakan untuk mengarahkan audiens dengan cara menyusun elemen desain berdasarkan penekanan atau biasa disebut *emphasis*. Pada dasarnya seorang desainer harus menentukan pola elemen desain yang akan dilihat dari awal hingga akhir (Landa, 2010).



Gambar 2.8. Hierarki Visual Poster Metropolis

Sumber: Landa (2011)

Desainer E. Mcnight Kaufer menggunakan komposisi asimetris pada poster Metropolis. Poster di atas menunjukkan bagaimana penerapan dari prinsip desain hierarki visual. Mata audiens dapat diarahkan dengan elemen-elemen visual yang ada seperti pada bagian kiri atas terdapat tulisan “Met. . .” yang kemudian digiring ke bawah pada tulisan “. . .rope. . .” yang

sebenarnya itu adalah garis diagonal dan terakhir ke tulisan “. . .lis” pada bagian kanan bawah poster.

2.1.2.3 Penekanan

Penekanan atau biasa disebut *emphasis* digunakan untuk menonjolkan sebuah elemen desain utama dalam sebuah desain untuk mendukung terciptanya hierarki visual. *Emphasis* juga berfungsi untuk membuat aliran informasi dari elemen desain paling penting hingga paling kecil (Landa, 2010). Ada beberapa jenis *emphasis* yaitu:

1. *Emphasis by Isolation*

Mengisolasi bentuk untuk menjadi fokus perhatian. Biasanya titik fokus ini membawa visual yang berat dan harus diimbangi dengan tepat menggunakan elemen lain dalam komposisi. Metode ini biasanya digunakan untuk menekankan 2 objek sekaligus.



Gambar 2.9. *The Agnew Clinic*

Sumber: Eakins (1889)

Emphasis by isolation digunakan oleh Thomas Eakins pada lukisan *The Agnew Clinic* yang bertujuan untuk memfokuskan dokter bedah David Hayes Agnew yang ada pada bagian bawah lukisan. Sekaligus membedakan dokter Agnew dengan mahasiswa kedokteran yang ada pada latar belakang tersebut.

2. *Emphasis by Placement*

Menempatkan elemen desain utama pada posisi tertentu dalam sebuah komposisi. Seperti di latar depan, pojok kiri atas, atau tengah

halaman yang berfungsi untuk menarik perhatian audiens karena elemen desain tersebut paling mudah dilihat.



Gambar 2.10. *Adam and Eve*
Sumber: Elder (1526)

Lukisan yang dibuat oleh Lucas Cranach the Elder adalah contoh dari penggunaan *emphasis by placement*. Beliau melukis Adam dan Eve pada era *Renaissance*, beliau melukis Adam dan Eve di bagian tengah lukisan agar pengelihatan audiens langsung tertuju pada kedua objek utama tersebut, yaitu Adam dan Eve yang sedang memegang sebuah apel.

3. *Emphasis through Scale*

Menurut Landa (2011, hlm. 29), ukuran dan skala dari suatu bentuk atau objek memiliki peran penting dalam menekankan dan menciptakan ilusi kedalaman spasial. Tidak hanya bentuk besar yang cenderung menarik perhatian, namun sebuah bentuk yang sangat kecil juga dapat menarik perhatian jika bentuk tersebut terlihat berbeda dengan bentuk-bentuk besar lainnya.

4. *Emphasis through Contrast*

Penekanan yang dilakukan dengan menggunakan lawan dari satu elemen desain dengan elemen desain lain. Seperti halnya bentuk dengan warna gelap, diletakkan pada bidang bentuk yang berwarna

lebih terang maka akan menjadi titik fokus. *Contrast* juga bisa tergantung dengan ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi.

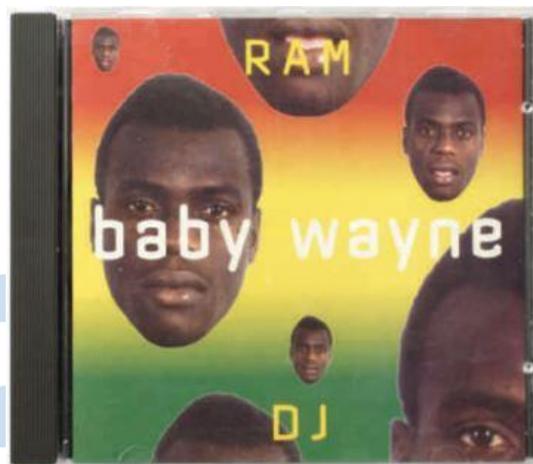
5. *Emphasis through Direction and Pointers*

Elemen berupa panah dan garis diagonal dapat digunakan untuk mengarahkan pengelihatannya audiens ke fokus utama dari sebuah desain (Landa, 2011).

2.1.2.4 Ritme

Menurut Landa (2010), ritme adalah sebuah pola repetisi yang kuat dan konsisten. Ritme juga mengajak mata audiens untuk melihat pada seluruh bagian. Prinsip desain ini merupakan salah satu kunci stabilitas pada sebuah perancangan desain. (Landa, 2011)

Untuk menciptakan antusiasme dari audiens terhadap visual, dan juga menciptakan sebuah alur yang teratur antara satu elemen desain ke elemen desain lainnya, itu adalah fungsi dari ritme. Faktor yang dapat mendukung ritme dalam desain adalah tekstur, warna, ruang, keseimbangan, dan penekanan (*emphasis*).



Gambar 2.11 *Baby Wayne Ram DJ*
Sumber: Landa (2010)

2.1.2.5 Kesatuan

Prinsip desain kesatuan atau *unity* membantu menciptakan elemen desain agar saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan yang menyeluruh. Prinsip kesatuan juga penting dalam perancangan desain agar dapat menimbulkan ketertarikan pada audiens. Ada banyak cara untuk mencapai suatu kesatuan yaitu dengan cara mengaitkan elemen desain sehingga membentuk keseluruhan yang lebih besar (Landa, 2011).

2.1.3 *Format*

Format adalah sebuah perimeter yang ditemukan di sebuah bidang. *Format* dapat disebut sebagai batar desain. *Format* juga mengacu pada bidang dari sebuah proyek desain grafis, seperti kertas, layar, dan sebagainya. Secara keseluruhan desainer menggunakan istilah *format* untuk menjelaskan suatu jenis proyek desain yang sedang dikerjakan, seperti proyek infografis, poster, sampul CD, aplikasi, dan lainnya.

2.1.4 *Layout*

Layout adalah sebuah susunan visual yang terdiri dari tulisan dan gambar pada sebuah media digital maupun cetak. *Layout* sendiri dapat disebut sebagai penataan ruang. Sementara *grid* adalah sebuah panduan yang terstruktur dari komposisi modular yang dibuat dari vertical dan horizontal yang kemudian membagi menjadi kolom dan margin. Sebuah komposisi harus menghasilkan kejelasan serta minat visual yang menarik. Sebagaimana tujuan grid dibuat untuk mengatur semua tulisan dan juga visual (Landa, 2011).

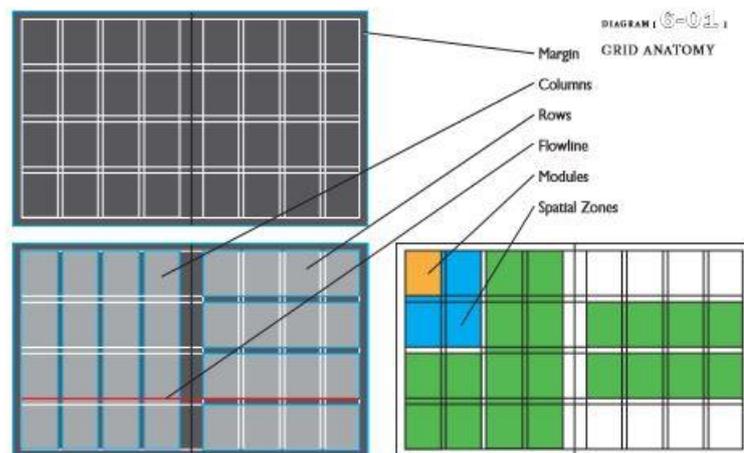


Gambar 2.12 Norton's Star Atlas
Sumber: Landa (2011)

Seperti pada buku *Star Atlas* di atas yang menerapkan grid pada setiap halamannya agar pembaca dapat secara spontan untuk membaca buku tersebut tanpa merasa kebingungan. Dengan grid juga dapat mempermudah desainer untuk merancang di setiap halaman buku cetak maupun *digital*. Tentunya dengan bantuan grid dapat memberi struktur kerangka yang dapat memberikan kesinambungan, keselarasan, kesatuan dan aliran visual yang baik.

1.1.4.1 Anatomi Grid

Grid dapat membantu desainer untuk mengatur penempatan dari teks dan gambar pada sebuah halaman cetak atau digital. Hal ini berfungsi untuk memastikan pembaca dapat dengan mudah membaca dan menerima informasi dari halaman tersebut. *Grid* sendiri juga memiliki anatomi sebagai berikut:



Gambar 2.13 Anatomi Grid
Sumber: Landa (2011)

1. Margin

Margin adalah suatu ruang kosong pada bagian tepi dari sebuah halaman. Margin sendiri dapat membantu desainer untuk memastikan konten tetap aman dalam area pandang dan tidak terlalu dekat dengan tepi dari sebuah halaman.

2. Kolom

Kolom adalah pengaturan vertikal untuk menampung teks dan gambar. Dalam sebuah penerapan, kolom bergantung pada konsep, tujuan, dan cara seorang desainer menyajikan konten tersebut.

3. *Flowline*

Flowline membentuk penyelarasan horizontal dalam kotak dan dapat membantu aliran visual. Ketika *flowline* dibuat pada interval reguler maka satu set unit spasial yang disebut modul terbuat.

4. Modul

Modul adalah sebuah unit individual yang dibuat oleh perpotongan antara kolom vertikal dan garis horizontal. Sebuah blok teks atau gambar dapat ditempatkan dalam sebuah modul *grid*.

5. Zona Spasial

Zona spasial dibentuk dengan mengelompokkan beberapa modul *grid* untuk mengatur penempatan berbagai komponen grafis. Zona spasial dapat digunakan untuk teks, gambar, atau keduanya. Saat sudah menetapkan zona spasial maka harus memerhatikan proporsi, posisi halaman, dan bobot visual.

2.1.4 Tipografi

Tipografi adalah seni yang mengatur segala jenis huruf dan mencetaknya. Hal tersebut adalah teknik dasar dari seorang desainer mengatur huruf. Pengaturan huruf ini melibatkan jenis huruf, panjang garis dan teknik spasi (*kerning*, *leading*, *tracking*). Orang yang mendalami tipografi dapat disebut sebagai *typographer* (Landa, 2011).

1.1.3.1 Jenis huruf:

Huruf atau biasa disebut *font* juga terdapat beberapa jenis seperti:

1. Serif

Semua huruf atau simbol yang memiliki garis kecil di akhir setiap garisnya (yang dinamakan serif) masuk ke dalam golongan font

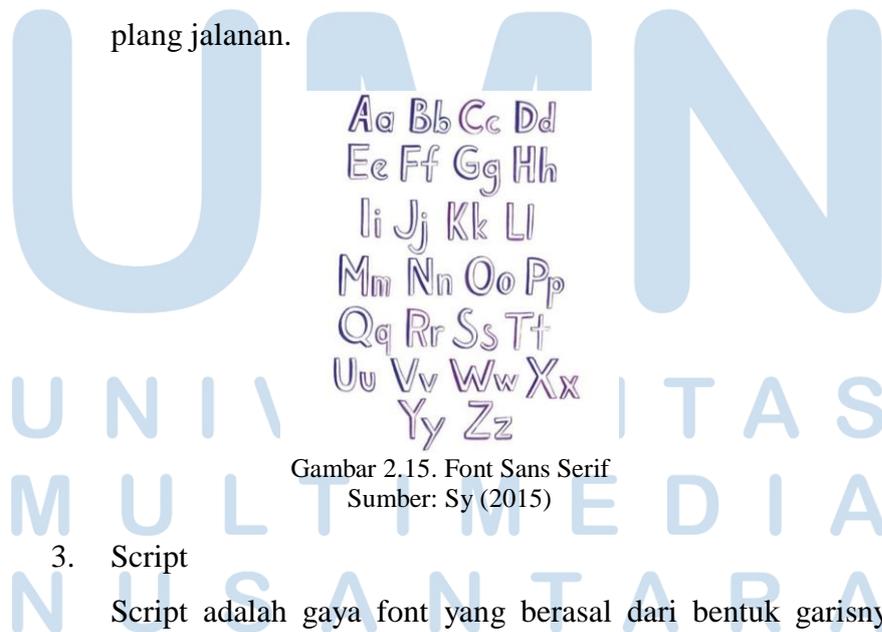
serif. Serif sendiri juga salah satu gaya font tertua mengacu pada *typeface* Roma.



Gambar 2.14. *Font Serif*
Sumber: Sy (2015)

2. Sans Serif

Sans serif merupakan gaya font yang tidak memiliki serif (sans berarti “tidak ada” dalam Bahasa Perancis). Jika serif memberikan kesan modern dan bersih pada karyamu, maka sans serif ini lebih banyak digunakan sebagai emphasis seperti penulisan judul dan juga plang jalanan.



Gambar 2.15. *Font Sans Serif*
Sumber: Sy (2015)

3. Script

Script adalah gaya font yang berasal dari bentuk garisnya yang fleksibel/lentur dan biasanya dibuat menggunakan tulisan tangan.

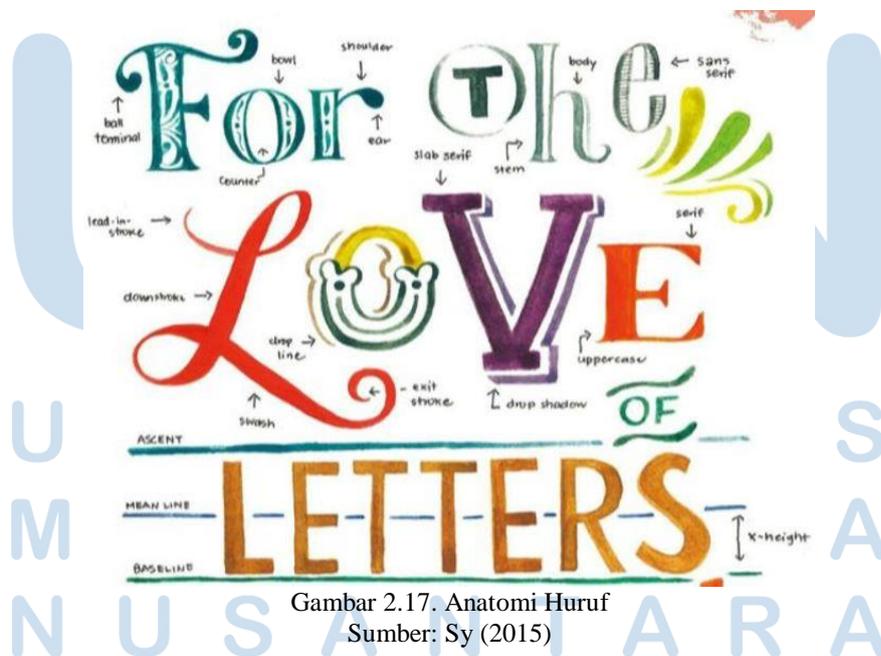
Secara natural gaya font ini terlihat lebih mahal dan elegan.. Biasanya script ini digunakan untuk usaha formal dan papan nama yang elegan.



Gambar 2.16. Font Script
Sumber: Sy (2015)

1.1.3.2 Anatomi Huruf

Huruf adalah simbol yang mewakili sebuah alphabet. Setiap huruf memiliki cirikhas masing-masing yang dapat diperhatikan untuk mempertahankan keterbacaan pada huruf. Berikut merupakan anatomi huruf:



Gambar 2.17. Anatomi Huruf
Sumber: Sy (2015)

1. *Ascender*
Bagian atas sebuah huruf kecil, memiliki tinggi melebihi *x-height*.
2. *Arm*
Garis horizontal atau diagonal pada bagian atas huruf yang memanjang dari *stem*.
3. *Ear*
Stroke kecil pada *bowl* huruf g.
4. *Foot*
Bagian bawah dari sebuah huruf
5. *Axis*
Sudut kemiringan dari bagian bulat sebuah huruf.
6. *Bar / Crossbar*
Garis horizontal yang menghubungkan dua sisi pada suatu huruf.
7. *Baseline*
Garis lurus pada batas bawah huruf kapital dan kecil, tetapi bukan termasuk *descender*.
8. *Bowl*
Bagian lengkung pada huruf.
9. *Cap Height*
Tinggi huruf kapital dari *baseline* sampai ke atas huruf.
10. *Character*
Bentuk dari huruf, angka, tanda baca, atau semua unit dari *font*.
11. *Counter*
Ruang yang diapit *stroke* pada huruf.
12. *Descender*
Bagian bawah sebuah huruf kapital atau huruf kecil yang melebihi *baseline*. Seperti huruf g, j, p, q, dan y.
13. *Hairline*
Stroke tipis pada karakter Romawi.

14. *Head*
Bagian atas sebuah huruf.
15. *Italics*
Salah satu *type family* yang memiliki huruf miring ke kanan dan tipografi ini mengacu kepada tulisan tangan.
16. *Leg*
Bagian bawah sebuah huruf K dan R.
17. *Ligature*
Dua karakter atau lebih yang saling terhubung.
18. *Link*
Stroke penghubung antara dua huruf g.
19. *Loop*
Bagian bawah dari huruf g kecil.
20. *Oblique*
Istilah untuk sebuah huruf yang miring dan mirip seperti *italic* namun berbeda.
21. *Serif*
Garis kecil pada bagian atas atau bawah huruf.
22. *Shoulder*
Garis melengkung pada huruf kecil h, m, dan n.
23. *Spine*
Garis melengkung pada huruf S.
24. *Spur*
Bagian kecil dari *Stroke* utama sebuah huruf.
25. *Stem*
Garis tegak utama sebuah karakter.
26. *Stress*
Sudut dari sumbu utama sebuah huruf.
27. *Stroke*
Garis dari struktur utama dari sebuah karakter
28. *Swash*

Tambahan dekoratif sebagai pengganti pada terminal atau serif.

29. *Tail*

Bagian dari *descender* dari huruf Q yang berada pada *baseline*.

30. *Terminal*

Ujung huruf yang tidak berakhir dengan serif.

31. *Thick*

Perbandingan ketebalan *stroke* pada jenis huruf.

32. *Vertex*

Bagian kaki dari huruf yang runcing.

33. *Weight*

Ketebalan *stroke* sebuah karakter yang jika dibandingkan dengan tingginya.

34. *X-Height*

Tinggi dari sebuah huruf kecil namun tidak termasuk pada bagian *ascenders* dan *descenders*.

2.2 Fotografi

Saat ini kemampuan dari seorang fotografer mengalami penigakatan secara stabil karena akses pada ilmu fotografi sudah menyebar di seluruh dunia. Terntunya peran teknologi sangat besar dalam peningkatan kemampuan fotografi. Fotografi sendiri adalah seni melukis dengan menggunakan cahaya untuk mengambil sebuah suasana, tempat, atau orang dan mengubahnya menjadi karya seni (Ang, 2012).

2.2.1 Komposisi

Komposisi fotografi apapun dapat dikatakan berhasil jika susunan elemen subjek berkomunikasi secara efektif dengan audiens kepada gambar. Oleh karena itu komposisi tidak hanya sekedar membingkai gambar, tetapi bagaimana anda mengontrol kedalaman bidang, mengarahkan fokus audiens, dan cara mengekspos untuk menggunakan cahaya dan bayangan dalam membentuk gambar (Ang, 2012). Berikut adalah macam-macam dari komposisi:

1. Simetri



Gambar 2.18. Komposisi Simetris
Sumber: Ang (2012)

Komposisi simetris menandakan soliditas, stabilitas, dan kekuatan. Strategi lain yang bisa didapat oleh presentasi elemen subjek yang simetris adalah kesederhanaan. Seperti foto di atas, tidak ada cara lain untuk mengambil gambar tersebut dengan baik selain menggunakan komposisi simetris.

2. Radial



Gambar 2.19. Komposisi Radial
Sumber: Ang (2012)

Komposisi radial adalah komposisi yang memiliki elemen tersebar pada bagian tengah bingkai. Komposisi ini dapat memberikan kesan hidup, bahkan saat subjeknya diam. Dalam gambar di atas, komposisi radial konsisten dengan membawa ketegangan akibat dari kehadirannya sang fotografer.

3. Diagonal



Gambar 2.20. Komposisi Diagonal
Sumber: Ang (2012)

Komposisi diagonal dapat mengarahkan mata audiens dari satu bagian gambar ke bagian gambar lainnya dan biasanya komposisi diagonal dapat memberikan lebih banyak energi daripada garis horizontal. Dapat dilihat pada gambar di atas, tidak hanya lekukan pada batang, tetapi gerakan dari anak laki-laki dan seekor anjing peliharaan miliknya tersebut mendorong pengelihatannya audiens untuk melihat seluruh gambar secara alami dari bagian kiri bawah yang terang menuju kanan atas yang lebih gelap.

4. *Overlapping*

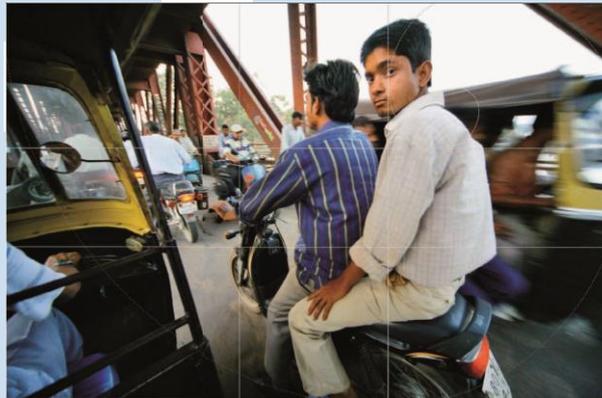


Gambar 2.21. Komposisi *Overlapping*
Sumber: Ang (2012)

Overlapping atau dalam Bahasa Indonesia adalah tumpang tindih, tidak hanya menunjukkan peningkatan kedalaman perspektif, tetapi juga mengundang pengelihatannya audiens untuk mengamati kontras dari subjek. Seperti dalam gambar di atas, jarak dapat ditentukan dari objek yang tumpang tindih dengan objek lain

didepannya. Pada bagian kedua, objek tumpang tindih memaksa dua atau lebih benda, yang diketahui dipisahkan oleh jarak untuk dilihat secara bersamaan dengan membuat efek kontras dalam bentuk, nada, ataupun warna yang jelas. Komposisi ini dapat membuat pengelihatannya audiens untuk memindai keseluruhan gambar secara alami.

5. *Rule of Thirds*



Gambar 2.22. *Rule of Thirds*
Sumber: Ang (2012)

Gambar di atas diambil dengan menggunakan *golden ratio* ditambah dengan kisi yang membagi area menjadi tiga bagian, yang menunjukkan bahwa secara alamiah sebagai fotografer kita dapat membuat komposisi yang proporsi, harmonis, dan enak dilihat.

6. *Framing*



Gambar 2.23. *Framing*
Sumber: Ang (2012)

Teknik ini tidak hanya memusatkan audiens pada subjek. Warna bingkai juga dapat memberikan petunjuk tentang dimana foto itu diatur. Pada gambar di atas diambil di Cannes, Perancis. Beberapa bingkai membagi gambar ke dalam kompartemen, dapat dilihat ada seorang koki yang sedang istirahat dari tugasnya. Tanpa adanya figur tersebut, gambar akan terasa terlalu simetris.

7. *Rhythmic Elements*



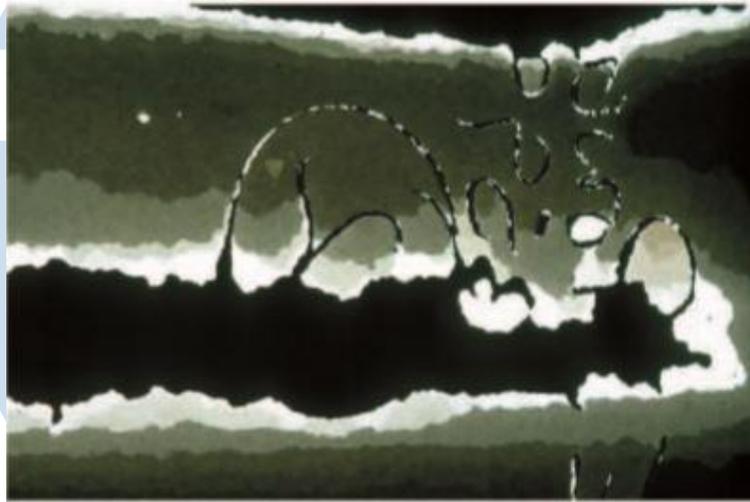
Gambar 2.24. Rhythmic Elements
Sumber: Ang (2012)

Gambar di atas diambil di Sarzana, Italia. Terdapat kelompok orang yang berlalulalang dan bersama-sama mereka membuat garis dan persegi panjang berulang untuk membentuk sinar matahari terang dan gelap yang tidak teratur. Pada akhirnya hal ini membentuk kerangka berirama untuk pegunungan yang letaknya jauh dan kontras dengan sinar matahari.

2.2.1 **Jenis-jenis Fotografi**

Fotografi sendiri memiliki berbagai macam jenis yang sesuai dengan tekniknya dan pada dasarnya fotografi memiliki kekuatan untuk mengisolasi sebuah fragmen dari sebuah adegan dan mengubahnya menjadi seni. Kategori pada fotografi dapat dibagi lagi. Berikut adalah jenis-jenis fotografi menurut Ang (2012):

1. *Abstract Imaginary*



Gambar 2.25. Abstract Imaginary
Sumber: Ang (2012)

Abstract Imaginary adalah jenis fotografi yang menghilangkan konteks dari foto tersebut dan menekankan pada semua elemen grafis yang ada.

2. Arsitektur



Gambar 2.26. Fotografi Arsitektur
Sumber: Ang (2012)

Fotografi arsitektur adalah jenis fotografi yang memiliki subjek utamanya bangunan arsitektur dan memiliki konteks bebas tergantung dengan cara audiens menginterpretasikan foto tersebut.

3. Dokumenter



Gambar 2.27. Fotografi Dokumenter
Sumber: Ang (2012)

Fotografi dokumenter cenderung memiliki cerita yang keras dibalik gambar yang telah didapat. Seperti halnya Dokumenter perang ataupun perdagangan narkoba. Fotografi dokumenter ini juga bertujuan untuk mendapatkan empati dari audiens yang melihat.

4. *Street Photography*



Gambar 2.28. Street Photography
Sumber: Ang (2012)

Fotografi jalanan adalah fotografi yang dilakukan dengan spontan dan memanfaatkan segala elemen yang ada pada jalanan. Karena tidak ada aturan dalam fotografi.

5. *Vacations and Travel*



Gambar 2.29. Vacations and Travel
Sumber: Ang (2012)

Fotografi yang dilakukan saat melakukan perjalanan panjang maupun berlibur. Dapat banyak mengambil foto yang memiliki cerita pada saat perjalanan panjang dan liburan.

6. *Weddings*



Gambar 2.30. Wedding Photography
Sumber: Ang (2012)

Weddings photography adalah fotografi dokumenter yang dilakukan saat terjadinya acara pernikahan. Banyak peran fotografer pada saat momen ini untuk mengabadikan semua momen yang berbahagia tersebut.

7. *Children Photography*



Gambar 2.31. Children Photography
Sumber: Ang (2012)

Fotografi anak-anak di atas menunjukkan saat mereka sedang bermain di air mancur yang besar. Sulitnya dalam fotografi anak-anak ini adalah bagaimana agar fotografer tetap tidak terlihat agak gerak gerik dari anak-anak tetap alami dan tidak bermain dengan kamera saat mereka melihat sang fotografer.

8. *Landscapes*



Gambar 2.32. Landscape Photography
Sumber: Ang (2012)

Fotografi *landscape* adalah salah satu foto yang paling mudah untuk didapatkan karena pemandangan akan tetap terlihat dari sudut pandang manapun dan akan tetap terlihat menarik.

9. Low-light



Gambar 2.33. Low-light Photography
Sumber: Ang (2012)

Fotografi ini adalah salah satu fotografi yang dilakukan dengan cahaya yang rendah. Kamera sendiri berbeda dengan mata manusia karena pada kamera tetap dapat untuk mengambil gambar walau di situasi kurang cahaya, hal ini dapat dicapai dengan mengatur ISO, namun semakin tinggi ISO yang digunakan maka akan semakin banyak *noise* yang didapat.

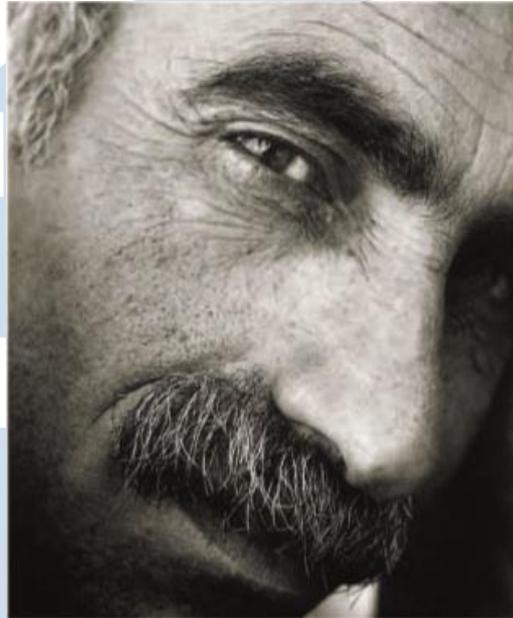
10. Hewan



Gambar 2.34. Fotografi Hewan
Sumber: Ang (2012)

Fotografi hewan adalah salah satu fotografi yang sulit karena pergerakan hewan yang tidak bisa diprediksi sehingga fotografer harus memiliki reflek yang cepat untuk mendapatkan momen yang tepat. Biasanya fotografi hewan menggunakan *burst shutter speed*.

10. Portraits



Gambar 2.35. Portraits Photography
Sumber: Ang (2012)

Fotografi *portraits* adalah fotografi yang dapat menunjukkan kepribadian seseorang. Fotografi ini tidak harus menunjukkan wajah seseorang untuk menunjukkan kepribadian mereka, seperti halnya wajah dari subjek yang tersembunyi sebagian pada bayangan seperti gambar di atas.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah karya visualisasi yang dihasilkan dengan teknik menggambar, lukisan, maupun teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjeknya dengan tulisan yang dimaksud. Menggambar juga merupakan fondasi dimana citra visual ini dibangun, hal ini membentuk dasar dari semua gaya ilustrasi, dari realis hingga abstrak. Setiap perancangan Ilustrasi harus dipahami, dirancang, dan dibuat hingga selesai dan menggambar berberan dalam semua ini (Male, 2007).



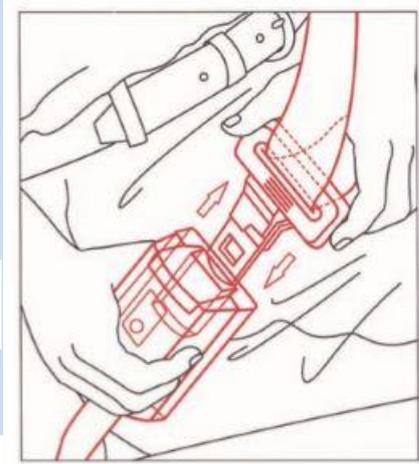
Gambar 2.36 Contoh Ilustrasi
Sumber: Male (2007)

Seperti contoh ilustrasi di atas, dapat dilihat bahwa ilustrasi dibuat dengan sepenuhnya teknik menggambar dan memiliki banyak arti. Jika ilustrasi tidak diselesaikan atau hanya setengah selesai maka akan timbul arti yang berbeda dari keinginan ilustrator tersebut. Gambar di atas menunjukkan ilustrasi seorang koki yang rakus dan hal tersebut dapat dilihat dari badan seorang koki yang gendut serta banyaknya koki kurus yang ingin menggapai koki gendut tersebut. Akan beda artinya jika koki-koki kurus tersebut tidak digambar pada ilustrasi tersebut.

2.3.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi sendiri memiliki fungsi utama untuk mengomunikasikan konteks secara visual kepada audiens. Terdapat beberapa peran atau fungsi lainnya seperti Dokumentasi, referensi, instruksi, berkomentar, *storytelling*, persuasi, dan idenditas. Berikut adalah penjelasan terhadap fungsi-fungsi tersebut:

2.3.1.1 Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi



Gambar 2.37 Contoh Ilustrasi Instruksi
Sumber: Male (2007)

Ada kesalahpahaman populer bahwa ilustrasi yang dihasilkan untuk menyampaikan informasi harus realistis dan teknis secara konvensional baik secara visual maupun materi pembelajaran. Hal itu sering dianggap kaku secara artistic karena tidak ada gagasan visual atau konteks kreativitas di dalamnya. Namun ilustrasi realistis tersebut dapat dibawa kearah dokumentasi, memberikan referensi, pendidikan, penjelasan dan instruksi secara kontekstual. Contoh dari ilustrasi sebagai dokumentasi, referensi, dan instruksi adalah:

1. Ilustrasi dalam Sejarah
2. Ilustrasi pada buku ilmu pengetahuan alam
3. Ilustrasi medis
4. Ilustrasi cara penggunaan teknologi

2.3.1.2 *Storytelling*

Ilustrasi juga sering digunakan dalam memberikan representasi visual dari sebuah fiksi naratif. Saat ini, ilustrasi fiksi naratif sering ditemukan pada buku anak-anak, novel grafis, komik, dan publikasi khusus terkait mitologi, dan fantasi.

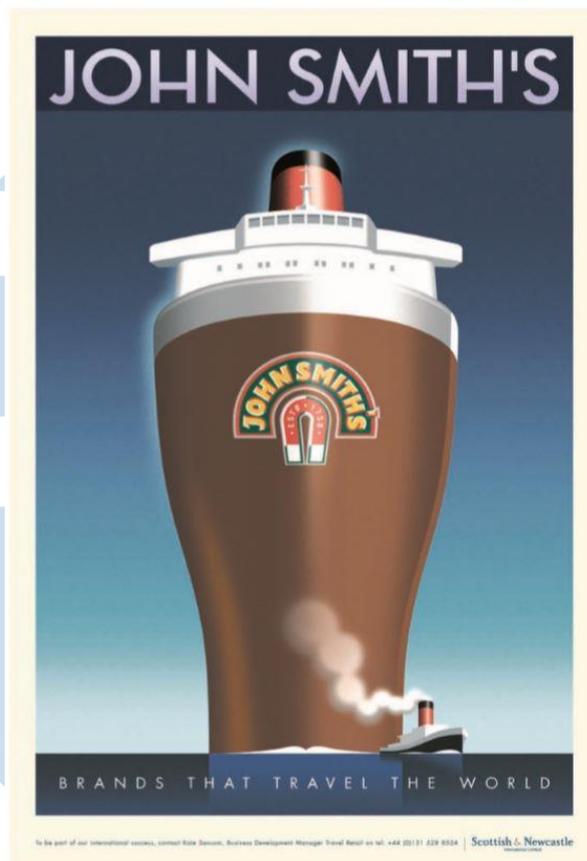


Gambar 2.38 Ilustrasi dari teks Alkitab
Sumber: Male (2007)

Banyak dianggap oleh orang sebagai fiksi naratif, teks-teks dari Alkitab sering digambarkan sebagai kumpulan perumpamaan dan interpretasi metaforis. Namun, cerita Alkitab untuk anak-anak menyediakan sumber bahan yang kaya untuk seorang ilustrator, seperti gambar di atas yang dibuat oleh Judy Stevens.

2.3.1.2 Persuasi

Ilustrasi dalam peran persuasi kerap ditemui dalam dunia yang terkait dengan komersialisme murni atau biasa disebut periklanan. Ini juga merupakan bentuk praktik ilustrasi yang paling ditentukan dan diarahkan. Namun dalam arti profesionalitas hal itu juga berpotensi untuk memberikan bayaran tertinggi kepada ilustrator, terutama jika klien dan merek yang dijual memiliki status profil tinggi.



Gambar 2.39 Ilustrasi Komersil *John Smith's*
Sumber: Male (2007)

Salah satu contoh ilustrasi sebagai alat komersil adalah gambar di atas. Minuman beralkohol memberikan banyak ruang bagi materi iklan untuk memulai kampanye yang menghibur dan inovatif. Terutama karena tidak ada yang perlu dikatakan atau dipuji mengenai produk tersebut. Laurence Whiteley memberikan cita rasa budaya pada merek bir terkenal ini.

2.3.1.3 Identitas

Tujuan ilustrasi ini berkaitan dengan aspek brand dan pengakuan perusahaan. Selain pengenalan produk dan layanan, ada pertimbangan penting untuk persetujuan terkait dengan kepemilikannya (perusahaan, organisasi atau produsen asalnya). Hal ini sering disebut identitas perusahaan.



Gambar 2.40 Contoh Ilustrasi Identitas
Sumber: Male (2007)

Gambar di atas adalah satu set prangko dari tahun 1960-an Hongaria memberikan label budaya tertentu untuk negara melalui hiburan kuda tersebut. Perangko sering diilustrasikan dalam konteks kontemporer untuk memuji identitas dan merek suatu bangsa.

2.3.2 Gaya ilustrasi

Banyak ilustrator profesional dan ilustrator lulusan atau mahasiswa kejuruan akan memiliki gaya tersendiri yang terkait dengan pekerjaan mereka. Gaya itu sendiri dapat diartikan Bahasa visual yang menjadi ciri khas yang mengidentifikasi ikon pribadi seseorang (Male, 2007). Berikut adalah beberapa gaya ilustrasi:

2.3.2.1 Metafora Visual

Definisi dari metafora visual adalah deskripsi gambar yang imajinatif, tetapi tidak berlaku secara harafiah. Ketika hal ini diterapkan pada ilustrasi, adalah hal biasa untuk menggambarkan bentuk citra sebagai konsep. Dengan begitu cara menggambarkan konten ilustrasi dapat memanfaatkan sejumlah ide, metode komunikasi, ilusi, simbolisme, dan ekspresionisme.

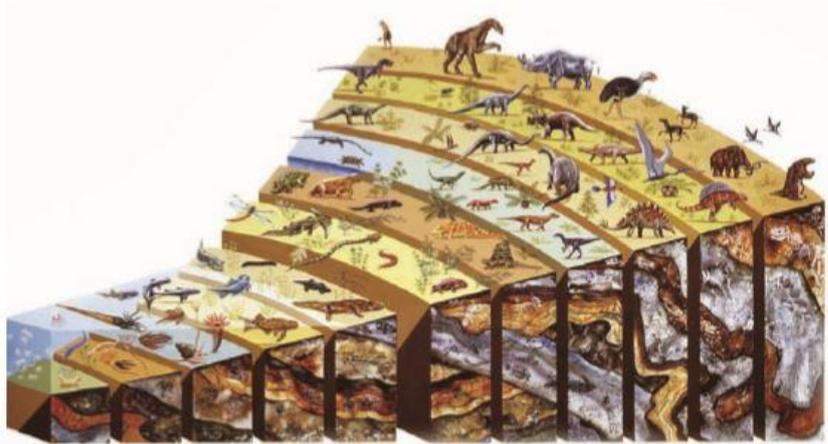


Gambar 2.41 Ilustrasi Metafora Visual
Sumber: Male (2007)

Ilustrator bernama Brad Holland terkenal karena menyusun dan menghasilkan sebuah konsep visual yang mencolok untuk berbagai penggunaan kontekstual. Gambar konseptual di atas dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan produksi berjudul “*Red*” oleh Wharf Theater Co. Pesan dari visual tersebut adalah komentar tentang pengaruh revolusi komunis dan pengawal merah terhadap teater tradisional Tiongkok.

2.3.2.2 Diagram

Diagram adalah gaya ilustrasi yang biasanya menggambarkan fitur dari suatu objek, system, proses manufaktur atau organik melalui eksposisi yang jauh dari realita. Gaya visual ini dapat terdiri dari representasi simbolik dan secara kontekstual tidak berfungsi kecuali informasinya dijelaskan dengan jelas. Dalam kehidupan sehari-hari seseorang dapat menerapkan gaya visual diagram ke susunan gambar inovatif dan kaya dengan warna yang melampaui dasar-dasar grafik informasi.

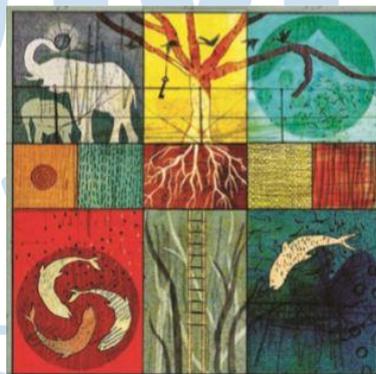


Gambar 2.42 Gaya Ilustrasi Diagram
Sumber: Male (2007)

Pada gambar di atas menunjukkan terbukti bahwa ilustrasi diagram dapat memberikan informasi namun informasi yang didapat cenderung minim dan harus dijelaskan dengan benar. Alan Male sendiri menghasilkan ilustrasi berkonsep diagram dengan tema garis waktu geologis bumi.

2.3.2.3 Abstrak

Istilah abstrak sendiri sudah menjadi sinonim dengan sejumlah gerakan seni pada abad ke-20 seperti ekspresionisme, abstrak, kubisme, konstruktivisme, dan lainnya. Pelukis dengan gaya abstrak cenderung tidak terlibat hubungannya dengan alam atau realita. Pada dasarnya mereka bekerja dengan warna dan bentuk dari penemuan mereka sendiri. Seniman komersil sudah menggunakan jenis citra ini sejak munculnya percetakan penuh warna.



Gambar 2.43 Gaya Ilustrasi Abstrak
Sumber: Male (2007)

Jessica Allen telah menggabungkan representasi dekoratif namun simbolis dalam komposisi abstrak yang menggugah, penuh warna serta tekstur. Gambar tersebut menyertai teks dari ‘*A Walk with a White Bushman*’ oleh Laurens van der Post.

2.3.2.4 Hiper Realis

Sepanjang sejarah, seniman telah menciptakan komposisi bergambar dengan detail dan realitas yang intens. Subjeknya sangat beragam, dari menggambarkan adegan sehari-hari hingga kebudayaan-kebudayaan lain. Seiring dengan berjalannya waktu, ada pemahaman yang lebih jelas dan lebih diterapkan mengenai representasi visual dari penggunaan perspektif, skala, dan proporsi.



Gambar 2.44 Gaya Ilustrasi Hiper Realis
Sumber: Male (2007)

Gambar di atas adalah sebuah ilustrasi karya Lorena Pugh yang berjudul ‘*Innocence*’ dan mengandung sedikit unsur surealisme namun pada intinya sangat hiperrealis. Ilustrasi tersebut dibuat secara tradisional dalam minyak di atas linen, ini terdiri dari prinsip-prinsip terbaik dari penggambaran dengan semua elemen gambar tetap fokus.

2.4 Media Informasi

Menurut Turow dalam buku *Media Today*, media informasi dibagi menjadi dua kata yaitu “media” dan “informasi”. Media adalah alat yang dapat membantu menyampaikan pesan, atau dapat dikatakan sebagai alat transmisi, distribusi, dan penerimaan sebuah pesan. Informasi adalah sebuah fakta yang menunjukkan sesuatu yang ada di dunia. Sehingga media informasi adalah alat yang dapat

membantu untuk menyampaikan pesan atau fakta mengenai sebuah hal yang ada di dunia (Turrow, 2009).

2.4.1 Jenis-jenis Media

Media informasi dapat dibagi menjadi dua jenis media yaitu media cetak dan juga media elektronik. Berikut adalah jenis-jenis media informasi menurut Turow dalam buku *Media Today*:

2.4.1.1 Internet

Menurut Turow (2009) internet adalah sebuah system jaringan global yang memiliki sifat public, privat, global, akademis, bisnis, dan pemerintahan yang dapat menghubungkan miliaran pengguna dengan menggunakan serangkaian perintah standar (hlm.169). Terkadang individu maupun perusahaan menciptakan sebuah konten pada *web* yang tidak selalu mereka yang membuat konten dalam *web* tersebut. Konten-konten inilah yang disebut dengan *User Generated Content* (USG). Berikut adalah beberapa media yang menggunakan internet yaitu:

1. Media Sosial

Jejaring sosial adalah tempat seseorang zaman sekarang dapat melakukan interaksi jarak jauh dengan orang lain. Biasanya interaksi yang dilakukan berhubungan dengan penyampaian informasi, hiburan, dan berita yang dipilih secara bebas oleh pengguna.

2. Search Engine

Search engine atau biasa disebut mesin pencari bekerja melalui sebuah program bernama *Web Crawler* yang memiliki fungsi untuk menelusuri *World Wide Web* (WWW). Halaman-halaman tersebut menggunakan berbagai *hyperlink* yang berfungsi untuk menghubungkan satu halaman *web* ke halaman lainnya. Mesin

pencari biasa digunakan untuk mencari berbagai informasi yang diinginkan oleh pengguna.

2.4.1.2 Buku

Buku adalah teknologi tradisional yang dapat digunakan untuk merekam serta mendaur ulang ide (Turrow, 2009). Buku dapat dibagi menjadi dua secara media yaitu buku digital dan non digital, berikut adalah jenis-jenis buku tersebut:

1. Educational and Professional Book

Buku edukasi dan pelatihan ini adalah buku yang berfokus pada pelatihan dan buku ini ditandai dengan menggunakan metode pedagogi yang merupakan penggunaan objektif pembelajaran, ringkasan bab, pertanyaan, dan diskusi serta lainnya. Buku ini mengarah ke ranah buku kerja matematika, manual pelatihan perusahaan, paket kursus perguruan tinggi, versi *online* dari buku teks, dan video terkait teks (hlm. 272).

2. Consumer Books

Buku konsumen adalah buku yang dibuat dan ditargetkan kepada masyarakat luas secara umum (Turrow, 2009). Buku konsumen ini menargetkan para pembacanya ke dalam ranah kehidupan pribadi para pembaca diluar peran mereka sehari-hari sebagai murid ataupun pekerja profesional.

2.4.1.3 Koran

Menurut Turrow (2008), koran adalah sebuah produk cetak yang diterbitkan secara teratur terkait dengan jadwal dan disebar dengan jumlah yang banyak. Pada dasarnya koran dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu koran harian dan juga koran mingguan. Koran harian adalah koran yang diterbitkan dan disebar setiap hari, terkadang kecuali saat hari minggu. Koran mingguan adalah koran yang terbit di setiap minggu atau dua minggu sekali (Turrow, 2009).

2.4.1.4 Majalah

Majalah atau *magazine* berasal dari Bahasa Perancis yang berarti gudang. Majalah dapat disebut sebagai sebuah kumpulan materi yang dipercaya oleh pihak editorial yang diharapkan akan menarik perhatian audiens. Pada tahun 1700-an majalah sudah diterbitkan secara teratur di Inggris karena kekuatan perlemen yang tumbuh memungkinkan dan lebih banyak argument publik mengenai pemerintahan di masa tersebut (hlm. 343).

2.4.1.5 Radio

Turow (2009) menyatakan, radio adalah sinyal audio yang disiarkan oleh suatu organisasi resmi pemerintahan yang dapat diakses melalui perangkat penerima radio. Pada program radio tersebut terdapat format atau personil yang didesain untuk memiliki karakter yang berfungsi sebagai penarik perhatian dari audiens atau pendengar. Eksekutif dari radio menghabiskan waktu untuk merancang agar informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih menarik bagi para pendengar.

2.4.1.6 Film

Menurut Turow (2009), film adalah sebuah pengalaman audiovisual yang menekankan sifat konvergensi dalam pengalamannya. Dalam satu hal, pengalaman ini memanfaatkan fenomena ketekunan pengelihatan (mata manusia terus melihat bayangan gambar selama sepersekian detik setelah gambar tersebut disingkirkan dari pandangan). Film biasanya ditayangkan secara public di beberapa tempat seperti bioskop, televisi, gawai, dan sebagainya.

2.4.1.7 Televisi

Menurut Turow (2009), televisi adalah siaran dari pencitraan visual dalam bentuk gelombang elektromagnetik yang saat diterima dapat diubah menjadi bentuk visual dan biasanya bersamaan dengan suara. Dalam televise terdapat sebuah sistem *lineup* yang berfungsi untuk menarik

perhatian dan keinginan audiens untuk berlangganan terhadap sebuah *channel*. Televisi memiliki kumpulan elemen yang membuat sebuah *channel* memiliki karakter yang dapat dikenali.

2.4.1.8 Video Game

Turov mengatakan, *video game* adalah produk hiburan yang bertenaga kepingan komputer dan ditampilkan di monitor yang mengharuskan penggunaanya untuk berinteraksi dengan tantangan yang diberikan. Terdapat dua jenis perangkat *video game* yaitu:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware adalah alat *video game* yang dapat dimainkan dan biasanya bisa disentuh secara fisik. Perangkat keras itu dibutuhkan secara berdampingan dan saling melengkapi sebagai contoh: konsol *gaming*, *desktop*, dan komputer.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Software adalah sebuah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital. Program yang dijalankan tersebut dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat keras. Pada dasarnya *software* adalah bagian sistem yang tidak memiliki wujud fisik (Turrow, 2009).

2.5 UI/UX

UI adalah singkatan dari *User Interface* yang merupakan salah satu bagian dari UX (*User Experience*) berupa tampilan desain dari sebuah sistem. Tampilan tersebut dapat berguna sebagai penghubung dari para pengguna agar dapat berinteraksi dengan suatu produk. Selain itu UI juga berfungsi untuk memperindah tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Sedangkan UX adalah proses mendesain produk dengan melakukan pendekatan pengguna, sehingga dengan adanya pendekatan ini desainer dapat menciptakan produk yang berguna bagi pengguna dan bisa menciptakan pengalaman yang baik saat pengguna menggunakan produk tersebut.

Merancang UI sebelum memulai pemrograman adalah mentalitas yang tepat sebagai desainer UI/UX. Hal tersebut dilakukan karena pemrograman adalah komponen terberat dalam membangun aplikasi yang artinya pemrograman yang paling sulit untuk diubah dan paling banyak menghabiskan biaya. Sehingga mulailah dengan mendesain UI terlebih dahulu (Fried et al., 2006).

2.3.1 Komponen UX

Desain UX adalah praktik multidisiplin yang mengintegrasikan sejumlah komponen (Chesnut, 2014). Bagian berikut adalah sejumlah komponen-komponen yang terlibat dalam desain UX:

1. *Information Architecture*

Komponen yang paling sering digunakan selama proses desain melalui *wireframe*. Hal ini biasanya mencakup teknologi dan persyaratan fungsional, yang membantu menentukan bagaimana pengalaman akan berubah ketika pengguna berinteraksi dengannya.

2. *Content Strategy*

Strategi konten menguraikan tujuan dan mendefinisikan karakteristik semua konten, baik itu konten tertulis atau fungsional. Semua konten dalam sebuah pengalaman harus memiliki tujuan dan harus bermakna dalam membantu pengguna menyelesaikan sebuah tugas. Konten digital harus ditulis untuk sekilas, memahami bahwa sebagian besar pengguna mencerna konten tertulis di layar dengan cepat dan seringkali tanpa membaca keseluruhan halaman.

3. *Interaction Design*

Desain interaksi membantu untuk menentukan perjalanan pengalaman yang ditentukan pengguna untuk menyelesaikan sebuah tujuan. Desain interaksi semakin meningkat karena meningkatnya interaksi pada produk digital. Seperti halnya ponsel yang memungkinkan pengguna untuk interaksi layar sentuh yang mencakup sentuhan, gesekan, dan mencubit.

4. *Usability*

Kegunaan mengacu pada seberapa baik kinerja pengalaman terhadap interaksi pengguna. Kegunaan yang buruk adalah pembunuh pengalaman pada media digital saat ini. Dan pembunuh pengalaman dapat berarti berakhirnya hubungan desainer dengan penggunanya.

5. *Visual Design*

Aspek visual untuk pengalaman pengguna adalah komponen yang paling terlihat. Desain visual tidak hanya membantu memastikan solusi menyenangkan secara estetika, tetapi juga membantu memastikan bahwa solusi mengikuti konsistensi merek. Selain itu, desain visual juga membantu pengguna untuk mencerna semua konten pada layar.

2.6 Demensia

WHO (1992) menggambarkan demensia sebagai suatu sindrom yang terjadi sebagai akibat penyakit otak, yang biasanya bersifat kronis atau progresif. Ini terdiri dari gangguan beberapa fungsi kortikal yang lebih tinggi, yang meliputi memori, berpikir, perhitungan, pemahaman, belajar, bahasa dan penilaian. Gangguan ini sering terjadi bersamaan dengan perubahan dalam control emosi, perilaku sosial atau motivasi. Penyakit Alzheimer dan penyakit serebrovaskular adalah salah satu penyebab demensia (WHO, 1992).

Orang yang mengalami demensia di usia sebelum 65 tahun dikatakan mengalami demensia onset dini dan yang terkena setelah usia tersebut mengalami demensia onset lambat. Tidak sepenuhnya dipahami penyebab dari demensia, tetapi hasilnya selalu berupa perubahan struktural dan kimiawi di otak, yang menyebabkan hilangnya neuron dan penyusutan volume otak (Dening T, 2015).

2.6.1 Penyebab Utama Demensia

Demensia itu sendiri bukan penyakit tunggal melainkan sindrom klinis yang artinya kumpulan gejala dan fitur lain yang ada bersama-sama dan

membentuk pola yang dikenali. Sindrom demensia memiliki beberapa penyebab, meskipun beberapa lebih umum dari yang lain (Dening T, 2015).

2.4.1.1 Penyakit Alzheimer

Penyakit Alzheimer adalah bentuk paling umum dari demensia dan bertanggung jawab hingga 75% kasus, baik diri sendiri atau dengan bentuk patologi lainnya. Ini pertamakali dijelaskan lebih dari 100 tahun lalu oleh psikiater asal Jerman yang bernama Alois Alzheimer dan dinamai menurut namanya.

2.4.1.2 Demensia Vaskular

Demensia vaskular adalah jenis demensia kedua paling umum setelah penyakit Alzheimer. Hal ini terjadi ketika suplai darah ke otak terganggu oleh penyakit arteri, yang mengakibatkan penurunan fungsi saraf dan mengakibatkan matinya sel-sel otak. Faktor risiko dari Demensia vaskular adalah hipertensi, hiperlipidemia, diabetes, merokok, diet, dan obesitas. Diabetes menyebabkan peningkatan risiko demensia tidak hanya melalui pembuluh darah tetapi juga melalui deposisi serebral senyawa yang berasal dari hormone amylin (Dening T, 2015).

2.4.1.3 Demensia dengan Badan Lewy

Demensia ini adalah demensia ke 3 paling umum terhitung sekitar 10% kasus. Ini terkait erat dengan penyakit Alzheimer dan Parkinson karena memiliki beberapa karakteristik dengan kondisi serupa. Penyakit Parkinson juga dapat menyebabkan gangguan kognitif yang akhirnya menyebabkan demensia. Badan Lewy yang merupakan karakteristik dari penyakit ini adalah kumpulan kecil protein yang disebut alpha-synuclein yang terjadi pada sel di beberapa bagian otak (Dening T, 2015).

2.4.1.4 Frontotemporal Demensia

Demensia frontotemporal adalah jenis demensia yang relatif jarang, dan istilah ini mencakup beberapa kondisi yang memengaruhi daerah di bagian depan otak yang bertanggung jawab untuk perencanaan, emosi, motivasi,

dan Bahasa. Ada beberapa jenis demensia frontotemporal lainnya tergantung pada bagian lobus frontal atau temporal mana yang mengalami gangguan (Dening T, 2015).

2.4.1.5 Demensia Campuran

Demensia ini mengacu pada suatu kondisi dimana lebih dari jenis demensia yang ada. Jenis campuran yang paling umum adalah Alzheimer dan demensia vascular, dimana terdapat karakteristik klinis dan perubahan otak yang umum pada kedua kondisi tersebut. Hal ini menjadi lebih umum dengan usia lanjut, di atas 80 tahun atau lebih (Dening T, 2015).

2.4.2 Faktor Risiko Demensia

Faktor risiko adalah hal-hal yang meningkatkan atau mengurangi kemungkinan seseorang mengembangkan kondisi tersebut. Tidak berarti orang tersebut akan mengembangkan kondisi tersebut akibat hal-hal tersebut.

2.4.2.1 Usia

Usia adalah faktor risiko yang paling konsisten dan signifikan untuk demensia. Tingkat insiden dan prevalensi untuk demensia dua kali lipat setiap lima tahun dari usia 65 – 85 tahun. Ini tidak berarti bahwa demensia pasti disebabkan oleh usia namun, sejauh ini usia adalah faktor risiko tunggal terbesar untuk kondisi tersebut.

2.4.2.2 Jenis Kelamin

Lebih banyak wanita yang terkena penyakit Alzheimer daripada pria. Namun demensia vaskular lebih sering terjadi pada pria daripada wanita. Penyebab dari hal ini masih bervariasi dan dapat diperdebatkan, tetapi peningkatan umur panjang wanita bisa menjadi salah satunya.

2.4.2.3 Gen

Genetika penyakit Alzheimer lebih rumit dan setidaknya 20 gen diketahui terkait dengan penyakit Alzheimer dalam beberapa cara. Namun,

kebanyakan tidak menyebabkan penyakit Alzheimer tetapi menyebabkan peningkatan kerentanan. Terdapat tiga gen yang mengkode protein yang berbeda serta berhubungan dengan penyakit awitan dini tetapi jarang dan terjadi sebanyak 1 dalam 1000 kasus terjadi.

2.4.2.4 Depresi

Terdapat hubungan yang kompleks terhadap depresi dengan demensia. Depresi mungkin merupakan gejala pertama dari demensia bahkan sebelum gangguan memori terlihat. Orang yang mengalami depresi memiliki lebih banyak masalah dalam mengingat sesuatu, dan orang dengan riwayat depresi memiliki peningkatan risiko demensia.

2.4.2.5 Down Syndrome

Orang dengan sindrom Down memiliki 3 salinan kromosom 21. Diketahui kondisi ini membawa gen yang terkait dengan produksi amiloid. Jadi hal ini dapat menjadi penyebab atas fakta bahwa banyak tetapi tidak semua orang dengan sindrom Down mengalami demensia.

2.4.2.6 Tekanan Darah

Tekanan darah tinggi adalah salah satu faktor risiko terjadinya stroke yang dapat menyebabkan demensia vaskular. Hipertensi juga dapat menjadi faktor risiko penyakit Alzheimer.

2.4.2.7 Diabetes Mellitus

Orang dengan diabetes mellitus berada pada peningkatan risiko terkena demensia, karena efek dari glukosa darah tinggi pada otak dan efek diabetes pada pembuluh darah kecil. Hal ini juga dapat berubah menjadi hipertensi hingga penyakit jantung.

2.4.2.8 Stroke

Stroke adalah satu-satunya faktor risiko penting untuk mengembangkan demensia vaskular dan ada beberapa bukti bahwa hal itu juga dapat meningkatkan risiko penyakit Alzheimer.

2.4.2.9 Merokok

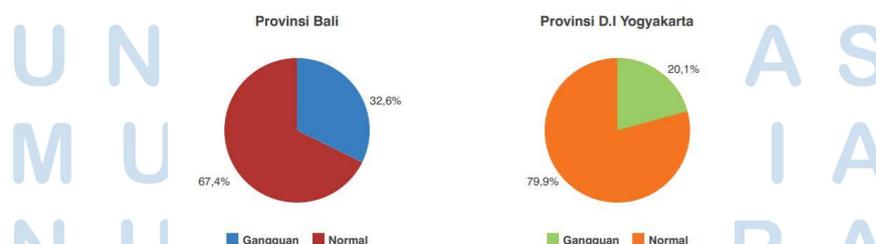
Beberapa penelitian telah membuktikan merokok sebagai faktor risiko potensial sebagai pencetus penyakit Alzheimer. Merokok juga mempengaruhi pembuluh darah di otak, dan meningkatkan risiko demensia vaskular.

2.4.2.10 Alkohol

Orang yang banyak meminum minuman beralkohol dalam jangka waktu yang panjang dapat menyebabkan demensia terkait alcohol. Mengonsumsi alcohol yang tinggi juga dapat menyebabkan perubahan vaskular di otak yang dapat meningkatkan risiko demensia vaskular.

2.4.3 Kondisi Demensia Di Bali

Data studi menyatakan bahwa prevalensi demensia lanjut usia di Provinsi Bali mencapai hingga 32,6% atau 1,6 kali lebih tinggi jika dibandingkan dengan Yogyakarta. Hal tersebut dikarenakan oleh faktor risiko usia lanjut di Bali lebih besar dibanding Yogyakarta serta tingkat pendidikan dan literasi pada lanjut usia di Bali jauh lebih rendah. Karena rendahnya tingkat pendidikan di Bali maka faktor risiko terkena demensia akan lebih besar karena otak yang jarang dilatih untuk berpikir sehari-hari (Suriastini et al., 2018).



Gambar 2.45 Diagram Perbandingan Prevalensi Demensia di Bali dan DIY
Sumber: Suriastini (2018)

Berikut adalah beberapa faktor penyebab terjadinya perbedaan prevalensi demensia provinsi Bali dan Yogyakarta. Di provinsi Bali masih merata dengan masalah kesehatan psikologis seperti stress dan juga penyakit katastropik yang lebih tinggi disbanding dengan Yogyakarta. Jumlah responden di Provinsi Bali lebih sedikit dalam mengikuti kegiatan masyarakat, serta tingkat pengetahuan responden Bali mengenai 10 gejala demensia masih rendah, bahkan kurang dari 2% (Suriastini et al., 2018).

