

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2014), desain grafis adalah sebuah bentuk dari komunikasi visual yang biasanya digunakan sebagai wadah dalam menyampaikan pesan maupun informasi kepada target masyarakat dengan merepresentasi visual dari ide yang berpegangan pada kreasi atau penciptaan menjadi elemen-elemen visual. Desain grafis memberikan solusi dalam bentuk visual yang mampu untuk menarik, memberikan informasi, memotivasi, mengembangkan serta mengidentifikasi berbagai makna yang ada (hlm.1).

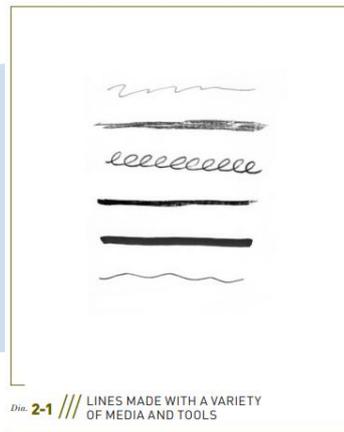
2.1.1 Elemen Desain Grafis

Elemen desain adalah prinsip-prinsip dasar yang di terapkan pada sebuah desain dan menjadi unsur yang mendukung dalam proses perancangan desain. Elemen dalam desain terbagi menjadi 4 elemen yang perlu diketahui oleh seorang desainer, diantaranya: (Landa,2014).

1. Garis

Garis merupakan sebuah gabungan dari titik memanjang yang menyatukan komposisi dari suatu gambar atau bentuk dalam sebuah desain. Banyak alat dapat digunakan, diantaranya pensil, kuas, *stylus* atau alat apapun yang dapat digunakan untuk membuat garis (hlm.19).

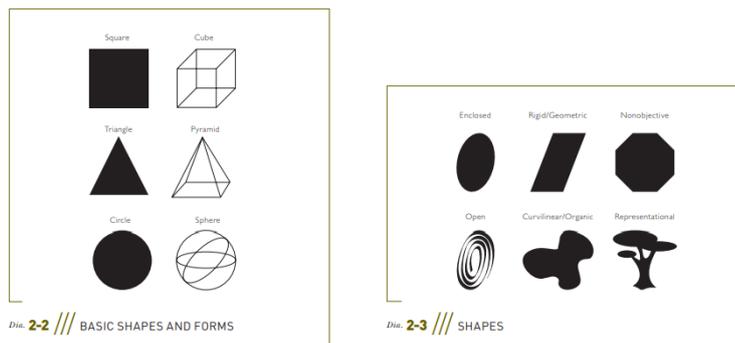
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2014)

2. Bentuk

Bentuk merupakan suatu area visual yang dikonfigurasi atau digambarkan pada permukaan yang dibuat oleh garis, warna, tekstur dan nada yang dapat diukur dengan lebar dan tinggi. Bentuk memiliki turunan dari 3 bentuk dasar yaitu, lingkaran, persegi dan segitiga. Bentuk dasar tersebut juga mempunyai bentuk yang volumetrik yaitu, bola, kubus dan piramida (hlm.20-21).



Gambar 2.2 Bentuk
Sumber: Landa (2014)

3. Figure (Ground)

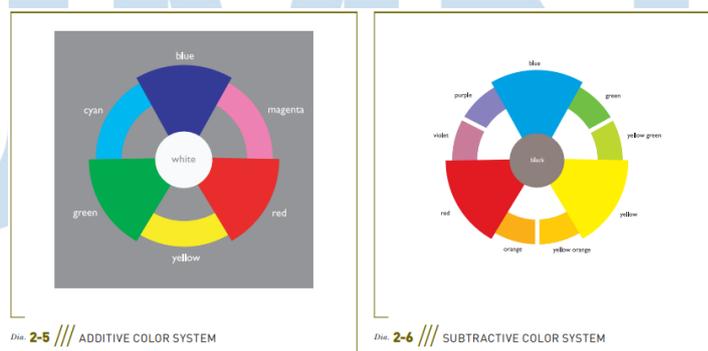
Figure (Ground) adalah prinsip dasar dari sebuah visual yang memiliki ruang negatif dan positif yang mengacu pada hubungan bentuk pada permukaan dua dimensi (hlm.22)



Gambar 2.3 *Figure*
Sumber: Landa (2014)

4. Warna

Warna adalah elemen desain yang provokatif dan dapat disebut sebagai deskripsi cahaya. Hal ini dikarenakan warna-warna yang terdapat di permukaan benda-benda disekitar dapat dikenal dari cahaya atau warna yang dipantulkan. Warna dibagi menjadi 3 kelompok elemen yaitu *value*, *hue* dan *saturation*. *Value* mengacu pada tingkat gelap atau terangnya warna. *Hue* adalah warna yang mencakup merah atau hijau, biru atau oranye. *Saturation* adalah level kecerahan dan keburaman dari suatu warna seperti biru terang atau gelap (kusam) (hlm.23).



Gambar 2.4 Warna
Sumber: Landa (2014)

Warna memiliki warna primer yang merupakan warna dasar atau warna utama dalam desain yang bekerja pada media berbasis

layar, yang mencakup 3 warna yaitu merah, hijau dan biru atau disingkat dengan RGB. Warna juga memiliki jenis warna yang biasa digunakan dalam percetakan, yang mencakup warna cyan, magenta, yellow, dan black atau disingkat dengan CMYK. Warna ini disebut dengan warna subtraktif. Biasa warna ini digunakan untuk mengolah foto, ilustrasi dan seni menjadi penuh dengan warna (hlm.23-24).

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan 2 mode warna untuk merancang media informasi. Penulis menggunakan mode warna RGB yang merupakan mode warna primer yang berbasis layar untuk media informasi digital. Sedangkan media informasi yang merupakan media cetak, penulis menggunakan mode warna CMYK yang digunakan untuk percetakan.

5. Tekstur

Tekstur merupakan bentuk dari sentuhan permukaan. Tekstur memiliki 2 jenis kategori yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur dengan kualitas permukaan yang dapat disentuh secara fisik. Sedangkan tekstur visual adalah sebuah ilusi dari tekstur yang nyata dan dipindai dengan tekstur aktual. (hlm.28).



Gambar 2.5 Tekstur 1
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.6 Tekstur 2
Sumber: Landa (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam sebuah desain grafis, perlu diterapkan prinsip-prinsip dasar untuk setiap proyeknya yang berguna untuk menciptakan keseimbangan dengan kombinasi seperti pembentukan konsep, tipografi, visualisasi dan gambar, maupun elemen formal dari kosakata yang membentuk kata dimana prinsip desain diaplikasikan untuk setiap desain. Prinsip-prinsip desain tersebut adalah sebagai berikut (Landa, 2014).

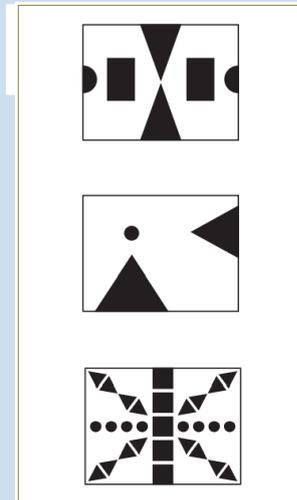
1. Format

Format adalah batas yang ditentukan dari sebuah bidang desain yang melingkupinya seperti pada layer *handphone*, kertas, *billboard* dan lain-lainnya. Untuk setiap bentuk grafis memiliki format yang berbeda-beda, seperti *substrat* poster yang memiliki ukuran format standar dan penutup CD yang memiliki format berbentuk persegi. Format yang ada harus memiliki komposisi desain yang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhannya (hlm.29).

2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu stabilitas yang diciptakan oleh distribusi bobot visual diantara semua elemen komposisi. Keseimbangan hanya memiliki satu prinsip komposisi dan harus bekerja sama dengan prinsip yang lainnya. Bentuk, nilai,

ukuran, tekstur dan warna memberikan pengaruh dalam terbentuknya elemen visual (hlm.31).



Gambar 2.7 Keseimbangan
Sumber: Landa (2014)

Keseimbangan mempunyai 3 bentuk, diantaranya: (hlm.31-33).

1. Simetri

Simetri adalah pembagian keseimbangan secara sama pada sebuah elemen visual pada sisi sumbu pusat.

2. Asimetri

Asimetri adalah pembagian keseimbangan yang menyeimbangkan elemen visual yang hanya berpusat di satu sisi dengan berat yang berbeda diantara dua sisi. Keseimbangan ini menggunakan berat, ukuran, posisi, bentuk, warna dan tekstur yang memberikan pengaruh untuk menciptakan keseimbangan.

3. Radial

Radial adalah keseimbangan yang menggabungkan kombinasi antara simetri vertikal dan horizontal.

3. Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip utama dari desain grafis untuk mengatur dan mengkomunikasikan informasi melalui pengaturan elemen-elemen visual yang sesuai dengan penekanan. Hierarki digunakan untuk menuntun audiens mengikuti alur urutan informasi dalam sebuah desain sehingga informasi yang disampaikan menjadi jelas dan terstruktur (hlm.33). Dalam perancangan ini, penulis menggunakan prinsip hierarki visual sehingga pembaca dapat menangkap makna dan memahami alur berdasarkan urutan dari media informasi.

4. Ritme

Ritme merupakan susunan atau pengulangan yang teratur dalam sebuah desain grafis. Tekstur, warna, penekanan, keseimbangan dan figur adalah faktor-faktor yang memberikan pengaruh dalam terciptanya sebuah ritme (hlm.35).

5. Kesatuan

Kesatuan merupakan konsistensi suatu desain visual untuk mencapai kesatuan semua elemen grafis dalam desain. Kesatuan menggunakan prinsip *gestalt* untuk mengatur pemikiran visual dan membangun persatuan yang memberikan penekanan dalam mengelompokkan visual berdasarkan warna, bentuk, posisi dan kemiripan (hlm.36).

6. Hukum Organisasi Perseptual

Menurut Landa, dalam bukunya hukum organisasi perseptual terbagi menjadi 6 elemen, diantaranya sebagai berikut (hlm.36).

1. *Similarity*

Merupakan suatu elemen yang memiliki karakteristik dan cenderung terpisah dengan elemen sejenis.

2. *Proximity*

Merupakan elemen-elemen visual yang berdekatan dan dipersepsikan sebagai milik bersama.

3. *Continuity*

Merupakan suatu elemen yang menjadi lanjutan dari elemen-elemen sebelumnya yang saling berkaitan dan menimbulkan kesan yang bergerak.

4. *Closure*

Merupakan kecenderungan untuk mengkombinasikan elemen antara yang satu dengan yang lainnya untuk menciptakan sebuah bentuk dengan pola yang lengkap.

5. *Common Fate*

Merupakan suatu elemen yang cenderung di persepsikan sebagai satu bagian unit karena bergerak diarah yang sama.

6. *Continuing Line*

Merupakan suatu elemen dari garis yang mengikuti alur yang sederhana dan diartikan sebagai lanjutan dari garis yang sebelumnya sehingga menciptakan sesuatu yang disebut garis tersirat.

2.1.3 Tipografi

Typeface merupakan sebuah desain dalam satu kelompok karakter yang digabungkan oleh kekonsistenan dari elemen visual. Gaya visual yang berbeda untuk setiap jenis huruf sangat penting sehingga masih dapat dikenali meskipun jenis huruf tersebut dimodifikasi. Jenis huruf dalam tipografi biasanya terdiri dari angka, huruf, simbol, tanda diakritik dan tanda baca (Landa, 2014).

Menurut Landa, (2014), menjelaskan bahwa terdapat dua poin penting dalam tipografi, yaitu *readability* dan *legibility*. *Readability* adalah poin yang memastikan keterbacaan dari sebuah teks dapat dilihat dengan mudah. Sedangkan *legibility* adalah poin yang memastikan bahwa seseorang dapat mengenali jenis dan karakteristik dari sebuah huruf dengan mudah (hlm.53).

2.1.3.1 Klasifikasi Tipografi

Jenis huruf memiliki berbagai jenis yang terbagi berdasarkan klasifikasinya, diantaranya sebagai berikut (Landa, 2014, hlm.47).

1. *Old Style or Humanist*

Jenis tipografi roman yang muncul pada abad 15 yang diturunkan menjadi bentuk sebuah surat yang di gambar menggunakan pena dengan mata yang lebar. Biasanya, tipografi ini ditandai dengan sudut, jenis kurung serif, dan tekanan pada bias.

2. *Transitional*

Tipografi dengan jenis serif yang muncul pada abad 18, yang mewakili perubahan dari model lama ke modern, yang menampilkan keunikan dari kedua desainnya.

3. *Modern*

Tipografi yang muncul di pertengahan akhir abad 18 dan awal abad 19 dengan bentuk huruf yang geometris dalam pembentukannya yang menunjukkan perbedaan dengan jenis tipografi yang lama, namun tetap mendekati dengan model yang dibentuk oleh pena dengan mata pahat. Tipografi ini ditandai dengan tebal tipisnya suatu goresan dengan tekanan menyamping.

4. *Slab Serif*

Jenis tipografi serif dengan karakteristik berat yang muncul pada awal abad ke 19.

5. *Sans Serif*

Jenis tipografi dengan karakteristik bukan serif yang muncul pada awal abad ke 19.

6. *Blackletter*

Tipografi dengan dasar bentuk huruf manuskrip yang muncul pada abad 13 sampai abad 15 yang biasa disebut dengan

gotik. Jenis ini memiliki ciri dengan *stroke* yang lumayan berat dan huruf dengan kurva.

7. *Script*

Jenis tipografi yang hampir serupa dengan tulisan tangan yang dibentuk oleh pena dengan mata pahat serta lancip dan fleksibel dan kuas.

8. *Display*

Tipografi yang di buat dengan tujuan untuk digunakan dalam jarak ukuran yang lebih luas, khususnya untuk bagian judul atau berita utama, dan memiliki kesulitan untuk dibaca sebagai jenis tulisan.

2.1.4 *Grid*

Grid merupakan sebuah elemen dari sebuah desain yang digunakan untuk menyusun pengaturan tampilan dari jenis gambar dan tulisan dalam media cetak maupun digital (Landa, 2014, hlm.174). *Grid* memiliki fungsi untuk memetakan dan menyusun elemen dari visual yang akan memberikan pengaruh terhadap pemahaman terhadap informasi sehingga mudah dibaca oleh audiens (Poulin, 2018).

Dalam bukunya, Poulin (2009) menjelaskan bahwa *grid* memiliki beberapa komponen utama, diantaranya: (hlm.10).

1. *Margins*

Merupakan zona bidang dari sebuah ruang yang didalamnya terletak diantara komposisi letak serta membedakan area antara narasi dan visual dari sebuah konten.

2. *Columns*

Merupakan bidang dengan posisi vertikal yang membagi bidang secara langsung dari pengaturan letak secara komposisional. Lebar dan kolom dalam sebuah *grid* halaman dapat bervariasi dan ditentukan pada sebuah konten.

3. *Modules*

Merupakan kelompok bidang yang dipisahkan oleh ruang dan terbentuk yang akan terbentuk kolom dan baris dengan berbagai ukuran yang variasi jika di atur ulang penataan letak halaman secara keseluruhan.

4. *Spatial Zones*

Merupakan kelompok bidang dari suatu sistem hingga membentuk suatu area bidang yang berbeda untuk menyampaikan informasi secara teratur dan konsisten.

5. *Flowlines*

Merupakan sebuah garis yang membagi bidang atau ruang dengan posisi horizontal yang mengatur antara konten narasi dan visual kedalam suatu bidang yang telah ditentukan untuk memberikan pengarahan kepada audiens untuk mengikuti alur tata letak dalam sebuah halaman.

6. *Markers*

Merupakan sebuah indeks yang mengatur penempatan dalam sebuah *grid* pada halaman informasi yang ditandai dengan nomor pada halaman, ikon-ikon, *header* dan *footer*.

7. *Gutters and Alleys*

Merupakan sesuatu yang secara tradisional memiliki fungsi sebagai bidang yang tidak aktif dalam halaman yang diperlukan untuk memisahkan bagian teks informasi dalam kolom.

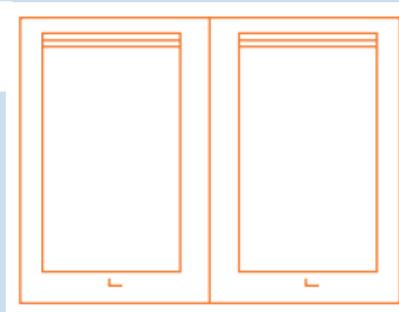
2.1.4.1 Sistem Grid

Menurut Poulin (2018), sistem *grid* yang teratur dapat memberikan komposisi halaman yang rapi. Sistem *grid* terdiri dari elemen-elemen yang selaras yang bertujuan untuk menjadi panduan dalam menyusun dan menampilkan visual pada sebuah komposisi tata letak dalam sebuah halaman.

Struktur *grid* terdiri dari 5 jenis struktur, diantaranya sebagai berikut (Tonderau, 2009, hlm 11).

1. *Single-Column Grid*

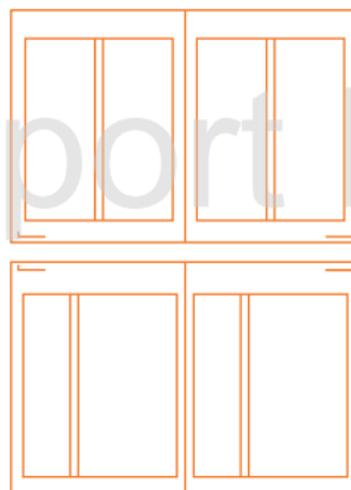
Single-column grid pada umumnya digunakan untuk tulisan teks seperti laporan, esai dan buku. Bentuk utama dari sistem *grid* ini adalah blok teks pada halaman.



Gambar 2.8 *Single-column grid*
Sumber: Tonderau (2009)

2. *Two-Column Grid*

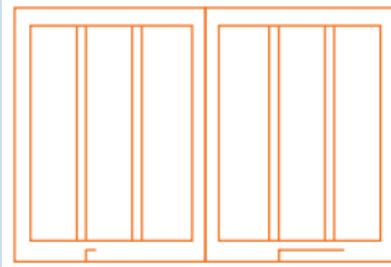
Two-column grid digunakan untuk mengontrol banyak teks serta untuk menyajikan banyak jenis informasi pada kolom secara terpisah. Bentuk kolom ganda yang terdapat pada halaman dapat disusun sama lebar atau tidak sama.



Gambar 2.9 *Two-column Grid*
Sumber: Tonderau (2009)

3. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid memiliki tingkat fleksibilitas yang baik jika dibandingkan dengan grid dengan satu atau dua kolom. Hal ini dikarenakan pada *multicolumn grid* menggabungkan banyak kolom dengan variasi yang beragam lebarnya dan biasanya digunakan untuk kebutuhan situs pada website dan majalah. Pada perancangan ini, penulis menggunakan *multicolumn grid* dikarenakan jenis *grid* ini memiliki tingkat fleksibilitas yang baik untuk menyusun teks dan ilustrasi.

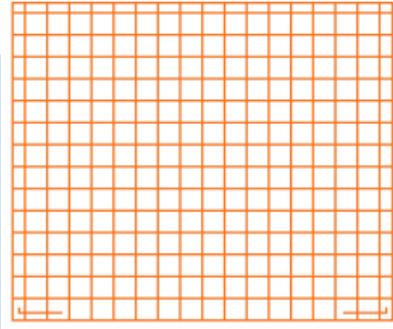


Gambar 2.10 *Multicolumn grid*
Sumber: Tonderau (2009)

4. *Modular Grid*

Modular grid merupakan jenis *grid* yang dapat menyusun dan mengendalikan berbagai jenis informasi yang kompleks yang banyak di temukan pada kalender, grafik, koran dan table dikarenakan jenis *grid* ini yang menggabungkan kolom baik secara horizontal maupun vertikal yang menyusun struktur kolom menjadi ruang yang kecil. Pada perancangan ini, penulis juga menggunakan *modular grid* dikarenakan jenis *grid* sangat sesuai untuk perancangan desain ilustrasi sebagai visual.

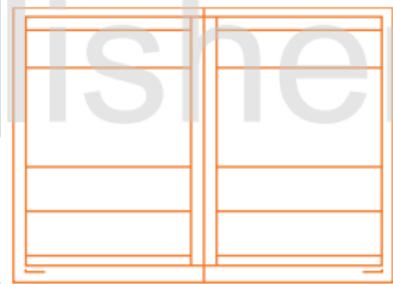
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.11 *Modular grid*
Sumber: Tonderau (2009)

5. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid membagi halaman kedalam beberapa zona area dengan bentuk hierarki *grid* yang tersusun dari kolom-kolom secara horizontal.



Gambar 2 12 *Hierarchical grid*
Sumber: Tonderau (2009)

2.1.5 **Ilustrasi**

Menurut Zeegen (2012), ilustrasi merupakan penggambaran yang menggabungkan representasi visual dan ekspresi untuk menjelaskan sebuah ide. Ilustrasi menggambarkan sebuah imajinasi mengenai momen sejarah perjalanan hidup yang terus melekat pada seseorang (hlm.12). Ilustrasi bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada audiens, mempersuasi, sebagai wadah komunikasi dan edukasi (hlm.87).

2.1.5.1 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi terdiri kedalam beberapa jenis yang di sesuaikan dengan tujuannya, yaitu: (hlm.88).

1. *Editorial Illustration*

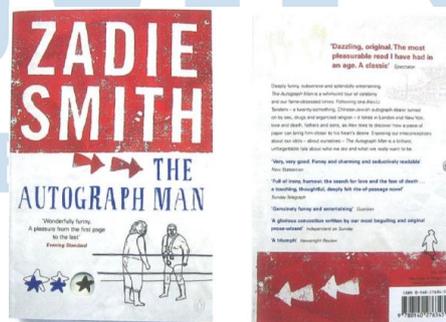
Merupakan jenis ilustrasi yang memberikan kesan dan sensasi bagi editor majalah atau surat kabar dengan menggunakan fotografi untuk memberikan gambar yang berdasarkan fakta yang diterapkan sebagai representasi dari sudut pandang atau ide.



Gambar 2.13 *Editorial illustration*
Sumber: Zeegen (2012)

2. *Book Publishing Illustration*

Merupakan jenis ilustrasi untuk buku yang menampilkan informasi utama kedalam bentuk ilustrasi visual dari sebuah buku.



Gambar 2.14 *Book illustration*
Sumber: Zeegen (2012)

3. *Fashion Illustration*

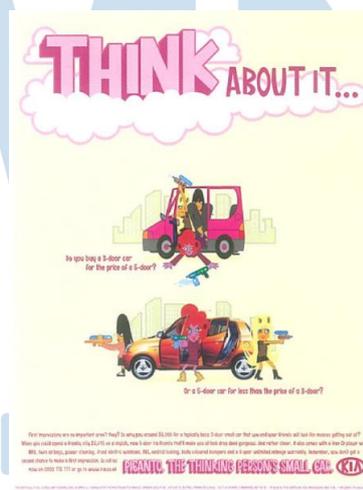
Merupakan jenis ilustrasi yang digunakan oleh perancang busana di dalam dunia *fashion* untuk memvisualisasikan sebuah sketsa gambar ilustrasi untuk pakain yang dirancang.



Gambar 2.15 *Fashion illustration*
Sumber: Zeegen (2012)

4. *Advertising Illustration*

Merupakan jenis ilustrasi yang digunakan dengan tujuan untuk menggambarkan produk melalui kampanye kepada audiens dalam periklanan.



Gambar 2.16 *Advertising illustration*
Sumber: Zeegen (2012)

5. *Music Illustration*

Merupakan jenis ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan identitas dan keunikan dari sesuatu hal yang berhubungan dengan musik menjadi sebuah bentuk visual.



Gambar 2.17 *Music illustration*
Sumber: Zeegen (2012)

6. *Collaboration Illustration*

Merupakan jenis ilustrasi yang digunakan dengan tujuan kolaborasi antara perusahaan dan ilustrator dalam menciptakan ilustrasi untuk keperluan dalam perusahaan.



Gambar 2.18 *Collaboration illustration*
Sumber: Zeegen (2012)

7. *Self-Initiated Illustration*

Merupakan jenis ilustrasi yang digunakan sebagai proyek pribadi seorang ilustrator dalam mengeksplorasi dan menciptakan ide-ide kedalam bentuk visual yang baru.



Gambar 2.19 *Self-Initiated illustration*
Sumber: Zeegen (2012)

2.1.5.2 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi memiliki beberapa peran diantaranya:

1. *Documentation, Reference and Instruction*

Ilustrasi memiliki peran dalam mendokumentasikan, memberikan referensi dan edukasi, menjelaskan dan penyampaian instruksi dengan konteks dan tema yang luas. Ilustrasi yang digunakan sebagai bahasa visual dalam menyampaikan informasi sangat beragam diantaranya sebagai literal, representasi dari gambar, menjadi citra yang sederhana secara sekuensial dan menjadi solusi dengan konsep dan diagram (hlm.86).

2. *Commentary*

Visual Commentary merupakan inti dari ilustrasi editorial yang memiliki fungsi yang berkaitan erat dengan unsur jurnalis yang ada didalamnya seperti majalah dan berita.

Ilustrasi memiliki pengaruh yang signifikan dengan kehadirannya dalam aspek penerbitan baik konteks secara historis maupun kontemporer. Ilustrasi dalam *visual commentary* biasanya menyediakan alternatif opini dari informasi ataupun berita yang ada dalam bentuk visual (hlm 118.)

3. *Storytelling*

Ilustrasi berperan sebagai syarat hasil representasi visual dari narasi fiksi yang ada. Biasanya ilustrasi ini dapat ditemukan di buku anak, novel dan komik dalam bentuk grafik dan strip, serta publikasi yang mencakup kompilasi, cerita fantasi, gothic dan mitologi. Ilustrasi ini memiliki tujuan untuk menarik perhatian audiens yang dilakukan dengan melibatkan imajinasi dan emosional melalui tulisan (hlm.138).

4. *Persuasion*

Ilustrasi mempunyai peran dalam menentukan persuasi dari audiens. Ilustrasi dalam dunia periklanan berperan untuk memberikan gambaran dari produk yang ada untuk memperkenalkan melalui iklan kepada audiens dalam jangkauan skala yang besar (hlm.164).

5. *Identity*

Ilustrasi memiliki peran dalam memberikan gambaran dari identitas *brand* dari sebuah perusahaan. Identitas visual dari perusahaan biasanya digambarkan dalam bentuk logo yang merupakan suatu gambaran visual yang mewakili karakteristik dan sifat utama dari perusahaan sehingga memudahkan audiens untuk mengenali identitas dari brand perusahaan yang ada (hlm.172).

2.2 Media Informasi

Turow (2014) menjelaskan dalam bukunya bahwa media merupakan sebuah wadah yang di bentuk dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi (hlm.03). Pada tingkatan yang paling dasar, informasi merupakan kumpulan fakta yang menyampaikan sesuatu hal tentang dunia dengan informasi yang telah diperoleh kesimpulannya mengenai masyarakat, benda, lokasi ataupun kejadian tertentu (hlm. 71-72). Dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi-informasi yang bersifat fakta kepada penerima informasi atau pesan.

Skinner mengatakan bahwa media informasi dapat digunakan sebagai pembelajaran yang dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku seseorang. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat menurut Kemp & Dyton, diantaranya: (seperti dikutip dalam Susilana & Riyana, 2009, hlm.8-9).

1. Proses penyampaian informasi pembelajaran memiliki standar tertentu.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Proses pembelajaran yang interaktif dalam menyampaikan teori pembelajaran.
4. Durasi yang singkat dalam proses pembelajaran.
5. Meningkatnya kualitas dari proses pembelajaran.
6. Proses pembelajaran yang lebih fleksibel
7. Auidens menjadi lebih tertarik terhadap isi konten dari pembelajaran yang disampaikan.

2.2.1 Tujuan Media Informasi

Dalam bukunya yang berjudul *Media Today* (Turow, 2014), menjelaskan bahwa terdapat 5 tujuan dalam penggunaan media, yaitu: (hlm. 14)

1. Sebagai sarana hiburan

Media digunakan sebagai sarana untuk memberikan konten yang fungsinya untuk memberikan hiburan dan kesenangan yang

menjadi salah satu kebutuhan dasar seperti acara komedi, dan lain sebagainya.

2. Sebagai persahabatan

Media digunakan sebagai sarana untuk membangun hubungan persahabatan bagi orang-orang yang membutuhkan teman.

3. Sebagai sarana pengawasan

Media digunakan sebagai sarana untuk memberikan berita atau sesuatu hal yang sedang terjadi di dunia secara luas seperti cuaca, investasi, saham, iklan pekerjaan dan sebagainya.

4. Sebagai sarana interpretasi

Media digunakan sebagai sarana untuk mempelajari alasan dari banyak hal yang terjadi. Saran ini dapat digunakan untuk menentukan keputusan dan tindakan yang akan diambil oleh seseorang.

5. Sebagai sarana media dengan banyak kegunaan

Media yang mempunyai banyak kegunaan yang tidak terikat dengan hal-hal tertentu baik itu secara *genre* maupun media yang merupakan penggabungan dari semua tujuan media. Biasanya media ini menampilkan seperti film berseri, pertunjukkan musik, ceramah dan sebagainya.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Media informasi dibedakan menjadi 3 jenis media, diantaranya sebagai berikut: (Baer, 2008).

1. *Printed Matter*

Printed Matter adalah media yang dirancang dalam bentuk cetak yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang dapat menarik perhatian pembaca. Contohnya, seperti majalah, buku, poster dan media lainnya (hlm.123).

2. *Screen Based*

Screen based adalah media yang berbasis interaktif yang digunakan untuk mencari konten-konten tertentu, seperti *device interface*, aplikasi *mobile*, website dan media lainnya (hlm.147)

3. *Environmental*

Environmental adalah media yang dirancang untuk menyampaikan informasi mengenai arah ke suatu lokasi. Contohnya, seperti *signage* (hlm.195).

2.2.3 Elemen Desain Media Informasi

Dalam merancang sebuah desain informasi, diperlukan beberapa elemen desain yang harus diterapkan, yaitu: (Baer, 2008).

1. *Color*

Salah satu elemen penting dalam merancang informasi. Warna berguna untuk menyampaikan informasi secara efektif sehingga judul dan teks utama dapat dengan mudah di tangkap oleh pembaca (hlm.90).

2. *Type Styling*

Elemen yang membedakan jenis informasi yang satu dengan yang lain dengan membangun hierarki untuk memberikan kejelasan dari jenis konten yang ada (hlm.94).

3. *Weight & Scale*

Elemen ini digunakan untuk memperjelas bagian informasi utama kepada audiens (hlm.98).

4. *Structure*

Elemen yang menggunakan *grid* sehingga penyampaian informasi menjadi lebih rapi dan efektif (hlm.202).

5. *Grouping*

Elemen yang mengelompokkan informasi-informasi tertentu sehingga mudah ditemukan oleh pembaca (hlm.106).

6. *Graphic Elements*

Elemen yang digunakan untuk membantu audiens memahami isi konten yang ada, seperti arah, garis, tanda baca dan elemen lainnya (hlm.110).

7. *Imagery*

Elemen yang menggabungkan antara tulisan dan gambar untuk membantu audiens menangkap dan mengingat informasi yang disampaikan melalui keterangan dari gambar-gambar yang menarik (hlm.114).

8. *Sound & Motion*

Elemen yang mengkombinasikan *sound* dan *motion* untuk menyampaikan informasi menjadi lebih interaktif sehingga menarik perhatian audiens dan menciptakan kesan yang tidak dapat dilupakan (hlm.118).

2.2.4 **Buku**

Menurut Haslam (2006), buku merupakan sebuah media portabel yang berisi sekumpulan halaman yang telah dicetak serta dijilid yang berguna untuk mengumumkan, menjaga, mentransmisikan serta menguraikan pengetahuan yang ada kepada pembaca tanpa terbatas oleh waktu dan ruang (hlm.9). Buku menjadi salah satu media cetak yang mempunyai pengaruh yang paling kuat dalam menyebarkan ide-ide yang mengubah arah perkembangan intelektual, ekonomi dan juga budaya (hlm.12).

2.2.4.1 **Fungsi Buku**

Dalam kamus *Concise Oxford Dictionary*, menjelaskan bahwa terdapat dua definisi alternatif dari kata buku, yaitu bentuk tulisan yang dicetak portabel dengan komposisi dari sastra yang menjadi referensi untuk penulisan dan literatur dalam satu sel lembaran (hlm.8). Pesan yang tertulis dalam sebuah buku ditulis dengan tujuan untuk menciptakan suatu sirkulasi publik menjadi sebuah wadah atau media yang berisi pengetahuan maupun ide yang

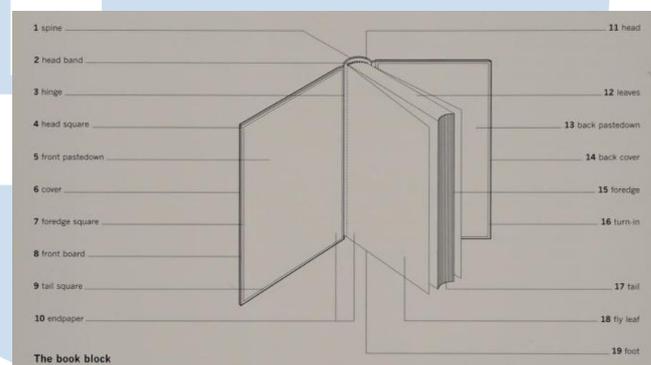
dibagikan kepada masyarakat luas melalui buku yang diproduksi dan di cetak (hlm.8-9).

2.2.4.2 Komponen Buku

Dalam sebuah buku memiliki 3 komponen yang terbagi menjadi 3 garis besar, diantaranya blok buku, halaman dan *grid* (hlm.20-21).

2.2.4.2.1 Blok Buku

Blok buku menurut Haslam (2006), diantaranya:



Gambar 2.20 Komponen buku
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine*

Adalah bagian dari sampul buku yang menutupi tulang punggung pada buku (hlm.20).

2. *Head Band*

Adalah sebuah pita yang diikat pada bagian punggung buku (hlm.20).

3. *Hinge*

Adalah bagian lipatan dari *endpaper* yang terletak di antara *flyleaf* dan *pastedown* (hlm.20).

4. *Head Square*

Adalah bagian pelindung kecil yang diletakkan pada bagian atas buku yang dibuat dengan sampul dan biasanya lebih besar dari daun buku (hlm.20).

5. *Front Pastedown*

Adalah bagian *endpaper* yang diselipkan pada bagian papan depan (hlm.20).

6. *Cover*

Adalah bagian dari sampul terdepan yang berfungsi untuk melindungi isi buku (hlm.20).

7. *Foreedge Square*

Adalah bagian pelindung kecil pada bagian *cover* buku dan sampul belakang (hlm.20).

8. *Front Board*

Adalah bagian penutup yang melindungi bagian *cover* buku (hlm.20).

9. *Tail Square*

Adalah bagian pelindung kecil pada bagian bawah buku yang dibuat dengan sampul dan bagian belakang pada buku. Biasanya bagian ini lebih besar dari daun buku (hlm.20).

10. *Endpaper*

Adalah bagian kertas yang tebal yang digunakan untuk menutupi *coverboard* dan berfungsi sebagai pendukung dari *hinge* (hlm.20).

11. *Head*

Adalah bagian dari kepala atau bagian atas dari sebuah buku (hlm.20).

12. *Leaves*

Adalah bagian lembaran dari kertas yang berada diantara dua slide atau halaman (hlm.20).

13. *Back Pastedown*

Adalah bagian *endpaper* yang diletakkan pada sisipan dari bagian *back board* (hlm.20).

14. *Back Cover*

Adalah bagian penutup yang diletakkan di bagian belakang halaman dari buku (hlm.20).

15. *Foredge*

Adalah bagian tepi depan buku (hlm.20).

16. *Turn-in*

Adalah bagian tepi dari kertas yang di lipat pada bagian luar ke dalam (hlm.20).

17. *Tail*

Adalah bagian ekor atau bagian bawah dari sebuah buku (hlm.20).

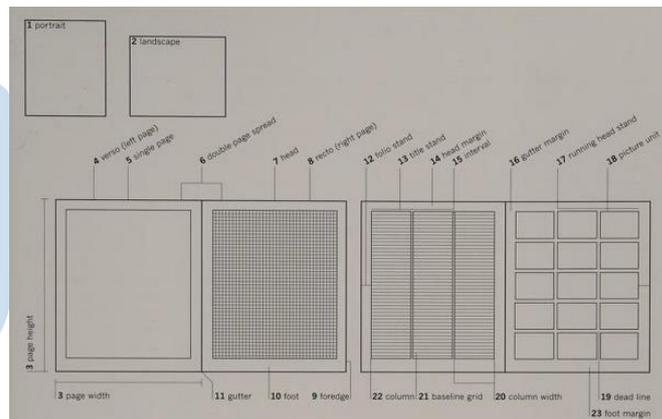
18. *Fly Leaf*

Adalah halaman balik dari bagian *encpaper* (hlm.20).

19. *Foot*

Adalah bagian bawah kaki dari halaman sebuah buku (hlm.20).

2.2.4.2.2 Halaman



Gambar 2 21 Struktur halaman dan *grid*
Sumber: Haslam (2006)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. *Portrait*

Format pada halaman dengan posisi vertikal dimana tinggi pada halaman lebih besar dibandingkan dengan lebarnya (hlm.21).

2. *Landscape*

Format pada halaman dengan posisi horizontal dimana lebar pada halaman lebih besar dibandingkan dengan tingginya (hlm.21).

3. *Page Height and Width*

Ukuran tinggi dan lebar dari sebuah halaman (hlm.21).

4. *Verso*

Bagian halaman kiri pada sebuah buku yang diidentifikasi dengan nomor folio genap (hlm.21).

5. *Single Page*

Halaman *single leaf* yang terletak pada bagian sebelah kiri (hlm.21).

6. *Double-Page Spread*

Halaman ganda yang posisinya menghadap ke arah *gutter* (hlm.21).

7. *Head*

Bagian kepala atau bagian atas dari sebuah buku (hlm.21).

8. *Recto*

Bagian halaman sebelah kanan pada buku yang tidak diketahui nomor folio ganjil (hlm.21).

9. *Foreedge*

Bagian tepi depan pada sebuah buku. (hlm.21).

10. *Foot*

Bagian yang terletak pada bagian bawah kaki dari halaman pada sebuah buku (hlm.21).

11. *Gutter*

Bagian dari *binding* margin pada sebuah buku (hlm.21).

2.2.4.2.3 *Grid* Halaman

Grid halaman dari sebuah buku juga terbagi atas beberapa bagian diantaranya:

12. *Folio Stand*

Sebuah garis yang menentukan posisi dari nomor folio (hlm.21).

13. *Title Stand*

Sebuah garis yang menentukan bagian posisi kiri dari judul (hlm.21).

14. *Head Margin*

Bagian margin yang diletakkan pada bagian atas dari halaman (hlm.21).

15. *Interval/ Column Gutter*

Bagian vertikal yang membagi kolom satu sama lain (hlm.21).

16. *Gutter Margin/ Binding Margin*

Bagian margin (hlm.21).

17. *Running Head Stand*

Bagian garis yang menentukan posisi *grid* dari *running head* (hlm.21).

18. *Picture Unit*

Bagian unit gambar dari sebuah kolom kotak yang dibagi oleh garis dasar dan dipisahkan oleh garis yang tidak terpakai (hlm.21).

19. *Deadline*

Bagian batas waktu antara unit gambar (hlm.21).

20. *Column Width/Measure*

Lebar sebuah kolom yang menentukan panjang garis individual (hlm.21).

21. *Baseline*

Bagian garis dari baris X yang bertumpu pada sebuah halaman (hlm.21).

22. *Column*

Sebuah kotak persegi panjang yang posisinya terletak pada bagian kisi halaman yang digunakan untuk mengatur jenis (hlm.21).

23. *Foot Margin*

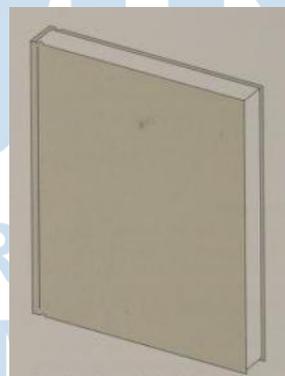
Bagian margin yang posisinya terletak pada bagian kaki halaman (hlm.21).

2.2.4.3 Teknik *Binding*

Menurut Lupton (2008), terdapat beberapa jenis teknik *binding* atau teknik penjiilidan pada buku, diantaranya: (hlm.120-121).

1. *Case (Hardcover)*

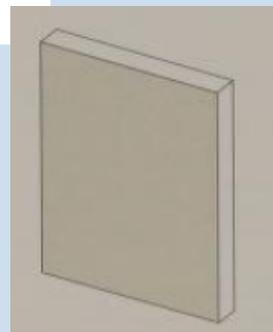
Jenis teknik penjiilidan dengan sebuah halaman yang dijahit dan direkatkan pada pita linen menjadi satu kumpulan untuk fleksibilitas yang kemudian akan di pangkas dan disatukan pada *case* melalui kertas ujung sehingga buku yang telah disatukan pada *case* terletak rata, rapi dan tahan lama.



Gambar 2.22: *Case (Hardcover) binding*
Sumber: Lupton (2008)

2. *Perfect*

Jenis teknik penjilidan dimana bagian halaman yang ada disatukan dengan lem pada bagian sepanjang tepi perekatnya menjadi satu yang kemudian disatukan pada bagian *cover*. Pada perancangan ini, untuk proses akhir buku menggunakan teknik *perfect binding* dikarenakan tekniknya yang cepat dan memiliki harga yang ekonomis.



Gambar 2.23 *Perfect binding*
Sumber: Lupton (2008)

3. *Tape*

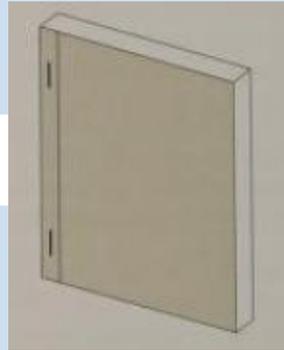
Jenis teknik penjilidan yang dilakukan pada selotip kain yang telah diberikan lem perekat yang panas yang kemudian akan diaplikasikan pada bagian sekitar sampul dan halaman yang sudah di gabungkan.



Gambar 2.24 *Tape binding*
Sumber: Lupton (2008)

4. *Side Stitch*

Jenis teknik penjilidan dimana bagian halaman dan sampul disatukan dan dijepit dari posisi bagian depan hingga belakang dengan menggunakan staples.



Gambar 2.25 *Side stitch binding*
Sumber: Lupton (2008)

5. *Saddle Stitch*

Jenis teknik penjilidan dimana bagian sampul dan halaman dilipat dan direkatkan menjadi satu dengan menggunakan stapler dengan leher yang panjang.



Gambar 2.26 *Saddle stitch*
Sumber: Lupton (2008)

6. *Pamphlet Stitch*

Jenis teknik penjilidan dimana sampul dan halaman disatukan dengan benang seperti jahitan pelana. Jenis teknik ini mirip dengan jenis *saddle stitch*. Biasanya proses

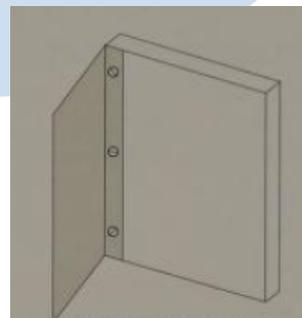
penjilidan ini di publikasi dalam jumlah halaman yang kecil.



Gambar 2.27 Pamphlet stitch
Sumber: Lapton (2008)

7. *Screw and Post*

Jenis teknik penjilidan dimana bagian sampul dan halaman di bor dan kemudian disatukan dengan menggunakan sekrup bergulir.

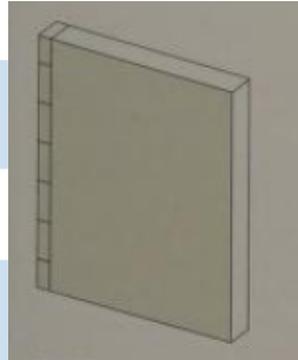


Gambar 2.28 Screw and post
Sumber: Lapton (2008)

8. *Stab*

Jenis teknik penjilidan yang sama dengan jenis *Japanese Stab Binding* dimana lembaran yang ada disatukan dengan benang yang terlihat pada bagian punggung dan sisi buku.

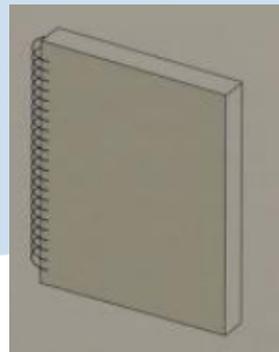
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.29 *Stab binding*
Sumber: Lapton (2008)

9. *Spiral*

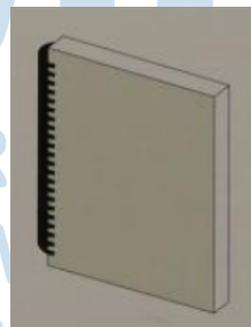
Jenis teknik penjilidan dimana bagian sampul dan halaman disatukan dengan menggunakan gulungan kawat berbentuk spiral.



Gambar 2.30 *Spiral binding*
Sumber: Lapton (2008)

10. *Plastic Comb*

Jenis teknik penjilidan yang menggunakan teknik pengikatan dengan plastik yang mirip dengan spiral.



Gambar 2.31 *Plastic comb*
Sumber: Lapton (2008)

2.2.6 Literasi

Menurut Ferguson (2004), literasi merupakan sebuah pandangan yang menentukan pendidikan secara *modern*. Dalam literasi terdapat istilah literasi informasi yang didefinisikan sebagai kemampuan dalam mengenal dan memahami adanya kebutuhan informasi serta mampu berkomunikasi, mencari, mengevaluasi dan memanfaatkan informasi secara efektif untuk suatu masalah.

2.2.5.1 Jenis Literasi

Terdapat 6 jenis literasi menurut Ferguson (2004), diantaranya sebagai berikut:

1. *Early Literacy*

Kemampuan seseorang dalam memperhatikan dan memahami bahasa-bahasa lisan serta berkomunikasi dengan menggunakan visual gambar yang diciptakan melalui pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungannya.

2. *Basic Literacy*

Kemampuan analisis seseorang dalam memperhitungkan dan mempersepsikan suatu informasi melalui pendengaran, menulis dan membaca, berbicara serta menghitung yang diambil berdasarkan pengetahuannya sendiri.

3. *Library Literacy*

Kemampuan seseorang dalam menyampaikan pengetahuannya mengenai cara dalam membedakan buku, mengkoleksi referensi buku, serta memiliki pemahaman untuk menyelesaikan sebuah penelitian ataupun pekerjaan.

4. *Media Literacy*

Kemampuan seseorang dalam memahami jenis jenis media serta fungsinya, baik itu media cetak, media digital dan juga media elektronik.

5. *Technology Literacy*

Kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu hal yang berhubungan dengan teknologi seperti bagian dalam perangkat komputer (*hardware, software* dan sebagainya) serta memahami fungsi dan cara menggunakan dan mengoperasikan computer.

6. *Visual Literacy*

Tingkat kemampuan seseorang dalam memahami literasi teknologi maupun literasi media secara lebih mendalam dengan memanfaatkan *skill* menghasilkan visual kedalam bentuk media cetak dan digital.

2.3 Masyarakat

Ralp Linton (1936), menyampaikan bahwa masyarakat merupakan bagian dari kelompok sosial yang hidup dan saling bekerja sama dalam rentang waktu yang cukup lama dalam mengelola dan mengatur suatu individu menjadi satu kesatuan sosial. Masyarakat sebagai kelompok sosial memiliki adat, aturan dan kebiasaannya sendiri yang terbentuk dari interaksi-interaksi yang dilakukan. Menurut Soekanto (1993), masyarakat mempunyai ciri atau karakteristik sebagai bagian kehidupan sebagai manusia, diantaranya sebagai berikut: (Seperti dikutip dalam Suryadi, 2012, hlm.54-58).

1. Manusia selalu hidup berdampingan dan tidak ada ukuran yang mutlak untuk menentukan total dari manusia yang ada.
2. Manusia akan selalu berinteraksi secara sosial secara terus menerus
3. Manusia merupakan bagian satu kesatuan dalam masyarakat.
4. Adanya aturan hukum dan nilai yang dipegang oleh masyarakat sehingga menghindari perilaku-perilaku yang menyimpang.
5. Menghasilkan dan terus mengembangkan kebudayaan-kebudayaan yang ada.

2.3.1 Mahasiswa

Berdasarkan tingkatan perkembangannya, mahasiswa termasuk dalam tahapan dewasa awal. Masa tersebut merupakan masa dimana mahasiswa

sedang mencari identitas dan gaya hidup yang mereka inginkan. Pada tingkatan ini, mahasiswa mulai memikul peran, tanggung jawab dan keputusan atas dirinya sendiri. (Santrock, 2011, hlm.416).

Menurut Arnett (2006), terdapat 5 hal yang menandai tanda kedewasaan seseorang, diantaranya: (Seperti dikutip dalam Santrock, 2011, hlm.416).

1. Masa dimana seseorang mencari identitasnya.
2. Masa dimana seseorang masih tidak stabil secara emosi baik dalam hal pekerjaan, pendidikan maupun hubungan asmaranya.
3. Masa dimana seseorang sedang fokus terhadap dirinya sendiri dalam mempertimbangkan tugas dan kewajibannya dalam menjalani hidupnya.
4. Masa dimana seseorang sedang berada ditengah-tengah, transisi antara remaja dan dewasa.
5. Masa dimana seseorang mempunyai pilihan dan kesempatan atas hidup mereka.

2.4 Kesehatan Mental

Menurut Karl Menninger, kesehatan mental atau kesehatan jiwa merupakan seseorang yang mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan serta mampu berinteraksi dengan baik. Selain itu, menurut Clausen orang memiliki jiwa yang sehat adalah seseorang yang mampu untuk menghindari dan mencegah adanya gangguan mental akibat dari stressor yang dipengaruhi dengan agama, intensitas, makna, kepercayaan dan sebagainya (Seperti dikutip dalam Yusuf, PK & Niahayati, 2014, hlm.5). Kesehatan mental sangat penting bagi seseorang dalam hal pengembangan diri dalam masyarakat. Selama perjalanan hidup seseorang, banyak faktor yang mempengaruhi kesehatan mental baik itu secara positif maupun negatif. Salah satu yang termasuk gangguan mental adalah *anxiety disorder* (WHO, 2022).

2.4.1 Kecemasan (*Anxiety*)

Anxiety merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan keadaan atau kondisi yang menyebabkan perasaan khawatir akan prasangka buruk akan terjadi (Yusuf, PK & Niahayati, 2014). Gangguan mental ini memberikan pengaruh terhadap perasaan maupun perilaku sehingga menimbulkan beberapa gejala secara fisik. Menurut *American psychological Association (APA)*, *anxiety* merupakan sebuah perasaan emosi seseorang yang menjadi karakteristik dari perasaan takut dan tegang yang memberikan pengaruh secara fisik seperti tekanan darah yang meningkat. Kecemasan yang masih dalam tahap normal adalah kecemasan yang hanya terjadi sesekali dan tidak sampai menimbulkan dampak atau masalah terhadap perasaan cemas tersebut (Rector, Bourdeau, Kitchen & Massiah, 2005, hlm.4)

Terdapat beberapa faktor- faktor yang menentukan apakah kecemasan tersebut perlu membutuhkan bantuan professional yang menangani kesehatan mental, diantaranya: (Rector, Bourdeau, Kitchen & Massiah, 2005, hlm.6).

1. Kecemasan memberikan penderitaan kepada seseorang.
2. Tingkat kecemasan memberikan efek atau pengaruh terhadap aktifitas keseharian
3. Terdapat konteks pada saat kecemasan tersebut muncul.

2.4.1.1 Faktor Kecemasan

Terdapat beberapa faktor yang mendorong terjadinya kecemasan, diantaranya stres, lingkungan, kejadian di masa lalu dan sekarang dalam kehidupan keseharian, kondisi secara fisik, dan sebagainya. Kecemasan berdasarkan faktor predisposisi, terbagi menjadi 3, diantaranya: (Stuart & Laraia, 2018 seperti dikutip dalam Yusuf, PK & Niahayati, 2014, hlm.86-87)

1. Faktor Biologis

Pada faktor biologis, otak sebagai reseptor khusus menolong untuk menangani kecemasan. Biasanya kecemasan selalu disertai dengan gangguan secara fisik

dan menurunkan kemampuan seseorang untuk mengendalikan dan mengatasi *stressor*.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis terbagi menjadi 3 pandangan dalam mengartikan kecemasan, yaitu:

a. Pandangan Psikoanalitik

Kecemasan merupakan sebuah *problem* yang secara emosional terjadi diantara dua kepribadian, yaitu Id dan superego. Id berperan untuk memberikan dorongan secara impuls dan insting sedangkan superego berperan untuk memberikan cerminan dari lubuk hati seseorang dan mampu dikendalikan oleh norma budaya.

b. Pandangan Interpesonal

Kecemasan muncul dan timbul dari rasa takut akan penolakan dan tidak diterima dengan baik oleh seseorang. Kecemasan ini bisa berhubungan dengan adanya trauma yang memberikan dampak terhadap kelemahan seseorang secara spesifik. Biasanya seseorang yang mempunyai harga diri yang rendah akan rentan mengalami tingkat kecemasan (*anxiety*) yang berat.

c. Pandangan Perilaku

Kecemasan merupakan sebuah perasaan frustrasi dimana mengganggu kapasitas yang dimiliki oleh seseorang dalam mencapai tujuan yang diharapkan oleh seseorang. Biasanya, seseorang dengan perilaku ini akan memosisikannya sebagai motivasi untuk mencapai keinginan dan menghindari perasaan kepedihan.

3. Faktor Sosial Budaya

Kecemasan merupakan sesuatu hal yang biasa ada dalam lingkungan keluarga. Mulai dari faktor ekonomi hingga latar pendidikan memberikan pengaruh terhadap munculnya kecemasan.

2.4.1.2 Tingkatan Kecemasan

Terdapat beberapa rentang respon terhadap tingkat kecemasan, diantaranya: (Yusuf, PK & Niahayati, 2014, hlm.86)

1. Kecemasan Ringan

Tingkat kecemasan ringan memiliki korelasi dengan ketegangan yang muncul dari aktifitas keseharian yang menyebabkan seseorang lebih berhati-hati. Kecemasan ini justru meningkatkan dorongan dan motivasi seseorang untuk belajar dan menghasilkan kreatifitas.

2. Kecemasan Sedang

Tingkat kecemasan sedang mendorong seseorang untuk memfokuskan perhatian pada sesuatu hal yang penting dan memisahkan hal yang lain sehingga seseorang lebih memiliki perhatian yang lebih terarah.

3. Kecemasan Berat

Tingkat kecemasan berat memiliki kecenderungan bagi seseorang untuk memfokuskan pada sesuatu hal lebih rinci dan spesifik tanpa mempedulikan hal yang lain. Semua sikap dilakukan untuk menguangi adanya ketegangan serta dibutuhkannya arahan untuk fokus terhadap hal yang lain.

4. Tingkatan Panik

Pada tingkatan ini, adanya kecemasan berupa takut terhadap sesuatu hal dan merasa terancam sehingga tidak mampu melakukan sesuatu meskipun dengan arahan.

Perasaan panik memberikan pengaruh terhadap penurunan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang disekitar, kehilangan akal sehat dan sudut pandang yang menyimpang.

2.4.2 Gangguan Kecemasan

Gangguan kecemasan (*anxiety disorders*) adalah perasaan cemas yang membuat mereka tidak nyaman dan menimbulkan perasaan takut (Rector, Bourdeau, Kitchen & Massiah, 2005, hlm.7). Biasanya, seseorang yang sudah tidak mampu untuk mengendalikan perasaan cemas dan khawatirnya tanpa penyebab yang jelas, maka kecemasan tersebut dikatakan sebagai gangguan kecemasan (*anxiety disorders*).

2.4.2.1 Bentuk Gangguan Kecemasan

Terdapat beberapa bentuk kecemasan (*anxiety*), diantaranya: (Rector, Bourdeau, Kitchen & Massiah, 2005, hlm.7-13).

1. *Panic Disorder*

Merupakan suatu bentuk serangan panik secara berulang-ulang yang tidak dapat diprediksi yang ditandai dengan jantung yang berdetak dengan kencang dan gemeteran. Namun, serangan panik ini juga ada yang ditandai dengan *agoraphobia*, dimana seseorang yang mengalami perasaan panik karena berada di luar atau di tengah kerumunan sendirian.

2. *Specific Phobia*

Merupakan suatu bentuk perasaan takut yang terus-menerus menyerang seseorang terhadap sesuatu hal secara lebih spesifik.

3. *Social Phobia*

Merupakan suatu bentuk perasaan takut seseorang terhadap situasi dan lingkungannya secara sosial yang

mengharuskan seseorang untuk bergaul dan melakukan interaksi.

4. *Obsessive Compulsive Disorder (OCD)*

Merupakan suatu bentuk obsesi seseorang untuk melakukan suatu tindakan secara terus menerus untuk mengurangi sesuatu hal yang menekan dalam pikirannya.

5. *Acute Stress Disorder*

Merupakan suatu bentuk gangguan yang berupa stress yang secara berlebihan pada seseorang ketika dihadapkan pada sesuatu kejadian atau kondisi tertentu yang menyebabkan kecelakaan atau sesuatu hal yang mengancam baik itu terhadap dirinya sendiri maupun orang lain.

6. *Posttraumatic Stress Disorder*

Merupakan suatu bentuk pengalaman yang menimbulkan trauma pada seseorang secara berulang kali melalui momen atau kenangan yang sebelumnya pernah terjadi.

2.4.2.2 Penyebab Gangguan Kecemasan

Dalam buku *Anxiety Disorders: An Information Guide* (2005), mengatakan bahwa tidak ada penjelasan yang pasti mengenai seseorang yang mengalami gangguan kecemasan, namun penelitian menjelaskan bahwa mungkin terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi. Biasanya gangguan kecemasan disebabkan oleh beberapa faktor baik secara biologis, psikologis maupun dari pengalaman, seperti suatu kejadian yang menimbulkan tekanan dan trauma, faktor keturunan keluarga, masalah tumbuh kembang, obat-obatan terlarang, alkohol dan masalah kesehatan lainnya (hlm.14).

2.4.2.3 Penanganan Gangguan Kecemasan

Telah banyak perawatan yang dilakukan untuk menangani gangguan kecemasan tersebut, seperti melakukan relaksasi, terapi stres, meditasi dan lain sebagainya. Namun, terdapat pengobatan yang sangat efektif bagi penderita gangguan kecemasan menurut para ahli profesional, yaitu: (Rector, Bourdeau, Kitchen & Massiah, 2005, hlm.21).

1. *Cognitive-Behavioural Therapy (CBT)*

CBT merupakan suatu pendekatan yang difokuskan pada masalah yang ada yang didasarkan pada aspek perilaku maupun kognitif yang ditimbulkan dari gangguan kecemasan sebagai pengobatan.

2. *Medication Option*

Berdasarkan penelitian, obat-obatan memberikan pengaruh atau manfaat bagi orang yang memiliki gangguan kecemasan. Obat-obatan yang digunakan dapat memberikan pengaruh terhadap berbagai neurotransmitter, khususnya norepinefrin, serotonin dan gaba. Pada umumnya, dokter akan memberikan resep ssri atau nsri untuk mengurangi gejala-gejala yang dirasakan oleh orang yang menderita gangguan kecemasan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA