#### **BAB II**

# TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain

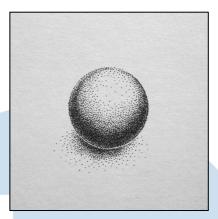
Melalui desain, seseorang dapat memecahkan sebuah masalah dengan memanfaatkan variasi metode pengaplikasian yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan sedangkan proses mendesain adalah sesuatu yang direncanakan atau disengaja (Lauer & Pentak, 2016). Desain dapat hadir dalam bentuk dua dan tiga dimensi seperti gambar, animasi, film, dan lain-lain. Menurut Landa, desain grafis merupakan metode menyampaikan informasi atau pesan secara visual kepada audiens yang dituju atas dasar proses kreasi dan organisasi elemen desain yang ada.

#### 2.1.1 Elemen Desain

Penciptaan sebuah desain memerlukan kesinambungan atau keselarasan antar elemen desain untuk membentuk sebuah fondasi yang kokoh (Lauer & Pentak, 2011). Dibalik penciptaan sebuah karya, masingmasing elemen desain dapat digunakan untuk mempertegas ekspresi atau pesan yang disampaikan oleh karya tersebut.

#### 2.1.1.1 Titik

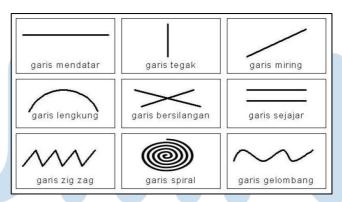
Di dalam sebuah desain, titik adalah elemen yang paling dasar yang terkecil dan cenderung memiliki bentuk lingkaran (Landa, 2014, Gambar. 19). Berbeda dengan dalam bidang digital, elemen desain yang terkecil adalah *pixel* yang berbentuk persegi. Meskipun titik hadir dalam berbagai ukuran, titik pasti memiliki pusat. Titik yang berukuran besar akan dikategorikan sebagai sebuah bentuk. Namun, bentuk tersebut tetaplah diidentifikasi sebagai sebuah titik (Samara, 2020).



Gambar 2. 1 Teknik Gambar Menggunakan Titik Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2014)

# 2.1.1.2 Garis

Landa berpendapat bahwa garis terbentuk dari kesatuan titik yang tersusun dan memiliki berbagai variasi bentuk seperti lurus, melengkung, dan melingkar. Garis juga bisa dikategorikan menjadi tiga yaitu garis penglihatan, garis tipis, dan juga garis tebal. Menurut Lauer dan Pentak (2016, Gambar.129) garis bukan hanya berperan sebagai pembatas, namun juga dapat menggambarkan mood atau perasaan seperti gugup, tenang, bebas, dan lain-lain.



Gambar 2. 2 Jenis-Jenis Garis Sumber: https://idseducation.com/memahami-elemendesain/ (2021)

# 2.1.1.3 Bentuk

Bentuk bisa terbentuk dari ujung garis yang menemui ujung garis lainnya, perubahan warna, atau *value* yang membedakan antara bentuk tersebut dengan sekitarnya (Lauer & Pentak, 2016). Sedangkan menurut Landa, bentuk adalah objek dua dimensi yang

dapat diukur dengan menggunakan dua satuan (panjang dan lebar). Seluruh bentuk bisa berasal dari alterasi kotak, lingkaran, dan juga segitiga (Landa, 2014). Beberapa pengembangan bentuk menurut Landa adalah sebagai berikut:

# 1. Geometric shape

Bentuk geometris bersifat kaku dan memiliki lengkungan yang presisi, tepi yang lurus, sudut yang dapat diukur, dan sisi yang lurus. *Curvalinear*, Organik, atau Biomorfik *shape*. Bentuk *curvilinear*, organic, *atau* biomorfik cenderung memberikan kesan natural dan kurva bisa digambarkan secara presisi atau halus.



Gambar 2. 3 Kompilasi Bentuk *Geomteris* Sumber: https://unsplash.com/photos/jbywvpa9vH8 (2020)

# 2. Rectilinear shape

Bentuk *rectilinear* adalah bentuk yang terbentuk dari beberapa sudut atau garis lurus.

# 3. Irregular shape

Bentuk *irregular* atau bentuk yang tidak beraturan adalah bentuk yang terdiri dari gabungan garis melengkung dan garis lurus.

# 4. Accidental shape

Bentuk *accidental* terbentuk dari proses tidak sengaja seperti tinta yang jatuh di atas kertas atau gesekan.

# 5. Non-objective/Non-representational shape

Bentuk *non-objective* atau *non-representational* adalah bentuk yang dalam proses penciptaanya tidak mengambil referensi dari objek apapun

# 6. Abstract shape

Bentuk abstrak merujuk pada alterasi, pengaturan ulang, atau distorsi yang sederhana maupun kompleks dari tampilan alami benda atau objek rujukan. Tujuan dari hal tersebut adalah memberikan ciri khas atau menyampaikan pesan tertentu.

# 7. Representational shape

Bentuk *representational* atau juga disebut bentuk figuratif adalah bentuk yang bisa dikenali atau diidentifikasi berdasarkan penglihatan di dunia nyata oleh pengamat bentuk tersebut.

#### 2.1.1.4 Warna

Menurut Landa, warna terbentuk dari gelombang cahaya yang hanya bisa dilihat dengan bantuan dari cahaya. Saat cahaya mengenai sebuah objek dan sebagian dari cahaya tersebut terserap, sisa cahaya yang tidak terserap terpantul dan terlihat sebagai warna di mata manusia. Objek berwarna yang dilihat sehari-hari oleh manusia juga merupakan refleksi dari cahaya atau warna. Warna digolongkan menjadi tiga yaitu warna primer (merah, kuning, dan biru), sekunder, dan juga tersier (Lauer & Pentak, 2016). Definisi golongan tersebut adalah sebagai berikut:

# 1) Warna primer

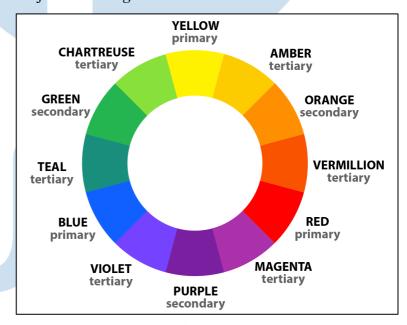
Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan kuning. Seluruh warna dapat dihasilkan dengan menggabungkan dua dari tiga warna tersebut. Jika digabungkan, ketiga warna tersebut akan menghasilkan cahaya putih.

# 2) Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari penggabungan dua warna primer seperti merah dan kuning, kuning dan biru, dan biru dan ungu.

# 3) Warna tersier

Warna tersier adalah warna yang didapatkan dengan menggabungkan warna primer dengan warna sekunder seperti penggabungan warna biru dan hijau yang menghasilkan warna biru-hijau atau *blue green*.

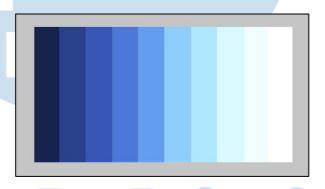


Gambar 2. 4 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier Sumber: https://Gambar.color-meanings.com/primary-secondarytertiary-colors/ (2022)

Selain tergolong menjadi beberapa kategori warna, warna juga memiliki tiga elemen yaitu *value, hue*, dan *saturation* (Landa, 2014).

# 1) Value

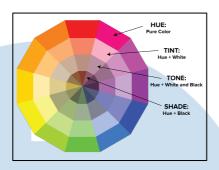
Value adalah tingkat terang atau gelap dari sebuah warna seperti kuning muda dan merah muda. Value dari sebuah warna dapat diubah dengan mencampurkan warna tersebut dengan warna hitam (untuk menggelapkan) atau putih (untuk menerangkan). Fungsi dari pengaturan value adalah memberikan efek yang berbeda baik secara visual atau emosional.



Gambar 2. 5 *Color value* Warna Biru Sumber: https://Gambar.pinterest.com/pin/453737731181927981/ (2020)

# *2) Hue*

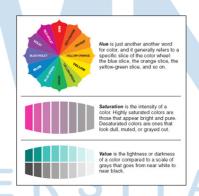
Hue adalah nama dari warna yang terdapat dalam satu spektrum hue. Sebagai contoh, ada warna violet, cobalt blue, mustard yellow, dan lain-lain. Pada abad delapan belas, dibuatlah color wheel dengan dasar hubungan antara warna atau hue yang pada abad kedua puluh diperbaiki oleh Johannes Itten. Dalam color wheel tersebut warna dibagi menjadi tiga kategori yaitu warna primer, sekunder, dan tersier sedangkan suhu warna dibagi menjadi dua yakni warna dingin dan warna panas atau hangat.



Gambar 2. 6 Color Palette Hue
Sumber: http://tuitmarketing.com/color-theory-101-how-to-choose-the-right-colors-for-your-designs/ (2021)

# 3) Saturation

Saturasi adalah kecerahan atau kepudaran sebuah warna dan dapat diatur dengan mencampurkan warna tersebut dengan warna netral seperti hitam, abu-abu, dan putih atau mencampurkan warna tersebut dengan warna komplementer (Lauer & Pentak, 2013). Hal tersebut dikarenakan pasangan warna komplementer memiliki suhu warna yang berlawanan sehingga saat dipertemukan maka akan terbentuk sebuah warna yang lebih netral. Warna yang memiliki saturasi cerah terlihat lebih menonjol saat dipasangkan bersama dengan warna yang memiliki saturasi rendah.



Gambar 2. 7 Perbandingan *Hue, Saturation*, dan *Value*Sumber:

https://Gambar.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2262893&seqNum= 2 (2014)

Dalam proses pencampuran warna, tidak ada peraturan yang harus dipatuhi. Meskipun begitu, ada sebuah pedoman yang lebih dikenal dengan sebutan *color harmonies*. Pedoman tersebut didasarkan pada pendapat Eiseman (2017) di dalam buku yang berjudul "*The Complete Color Harmonies, Pantone Edition*" yang membagi kompatibilitas warna menjadi beberapa kategori, yaitu:

## a) Monotone

Menurut Eiseman, skema monoton mengacu pada pemakaian warna netral dalam beberapa *shades* dan *tint*. Skema ini tidak terbatas pada suhu atau *tint* warna, namun dibatasi oleh pemakaian warna netral. Untuk menunjang pemakaian warna yang monoton, desainer dapat melengkapi karya dengan menambahkan tekstur dan variasi bentuk.



Gambar 2. 8 Skema Warna Monoton Pada Foto Pegunungan Sumber: https://Gambar.pinterest.com/pin/alps-in-austria-color-scheme-from-colorhuntercom--446911963008750265/ (2020)

# b) Analogous

Warna *analogous* menggunakan penggabungan tiga warna yang bersebelahan di dalam *color wheel* untuk mendapatkan kesan yang nyaman dan harmonis di mata audiens. Di dalam satu skema warna *analogous*, terdapat satu warna dominan dan dua warna sekunder.

#### c) Monochromatic

Warna *monochromatic* adalah pemakaian satu golongan atau keluarga *hue* di dalam berbagai variasi *tone, tint,* dan *shade.*Skema *monochromatic* digunakan untuk menambah kesan dramatis sesuai dengan keperluan desainer. Contoh dari pemanfaatan skema *monochromatic* adalah penggunaan dalam *film* atau pentas.

# d) Complimentary

Warna *complimentary* atau komplimenter adalah pencampuran dua warna yang behadapan di dalam *color wheel*. Kedua warna tersebut saling melengkapi lantaran penggabungan dari warna dingin dan panas akan menciptakan kontras yang meningkatkan intensitas warna lain di dalam karya tersebu.

# e) Split-compllimentary

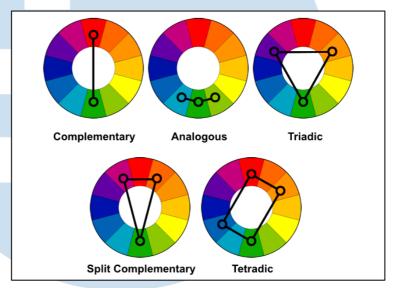
Skema *split-complimentary* adalah skema yang menggabunkan tiga warna di dalam *color wheel*. Sebagai contoh, warna kuning akan digabungkan dengan warna yang berada di sebelah kiri dan kanan warna ungu (warna biru dan merahungu. Skema ini menciptakan sebuah keselarasan warna yang beragam dan harmonis namun tidak terlalu tegang jika dibandingkan dengan skema *complimentary*. Meskipun begitu, kontras visual yang dihasilkan sama dengan skema komplimenter.

# f) Triads

Saat tiga *hue* yang membentuk segitiga digabungkan maka akan terbentuk skema warna *triad*. Skema warna *triad* adalah sebuah variasi dari skema *warna split-complimentary* dimana tercipta sebuah keharmonisan warna tanpa dominasi. Ketiga warna memiliki hierarki yang sama dengan warna lainnya. Contoh dari skema ini adalah penggabungan warna hijau, oranye, dan ungu.

# g) Tetrads

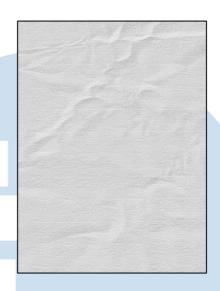
Jika skema triad menggabungkan tiga *hue* yang membentuk segitiga di dalam *color wheel*, skema tetrad menggabungkan empat warna yang membentuk sebuah persegi panjang di dalam *color wheel*. Skema ini menghasilkan karya dengan warna yang bervariasi tanpa warna dominan.



Gambar 2. 9 Skema Warna *Triadic*, *Split Complementary*, dan *Tetradic* Sumber: http://Gambar.adso.pt/blog/todos/learn-the-basics-of-color-theory-to-know-what-looks-good (2019)

#### 2.1.1.5 Tekstur

Tekstur adalah kualitas dari permukaan sebuah benda yang melibatkan indra peraba. Walaupun tidak berinteraksi secara langsung, tekstur dapat dirasakan oleh indra peraba manusia. Hal tersebut disebabkan oleh daya ingat otak manusia yang menghasilkan reaksi sensorik atas tekstur yang ditangkap oleh mata manusia (Lauer & Pentak, 2016). Tekstur terlihat nyata lantaran diasosiasikan dengan ingatan manusia mengenai tekstur yang pernah diraba atau dilihat sebelumnya. Dengan begitu, tekstur terlihat nyata.



Gambar 2. 10 Ilusi Tekstur Kertas Kusut Sumber: https://id.pinterest.com/pin/175499716719660029/?nic v3=1a1bgZ6xJ (2016)

# 2.1.1.6 Ruang

Menurut Lauer & Pentak (2016), di dalam karya seni seperti ukiran, sketsa, dan cetakan, seorang desainer harus bisa menggambarkan ruang atau kedalaman dari ruang tiga dimensi untuk memberikan ilusi ruang di atas media rata seperti kertas, kanvas, atau papan.

# 2.1.1.7 Ukuran

Menggambarkan variasi ukuran adalah metode yang paling banyak digunakan untuk menimbulkan ilusi jarak dan ruang. Semakin jauh sebuah objek, maka semakin kecil objek tersebut terlihat dari sudut pandang pengamat. Perbedaan ukuran yang signifikan memaksa pengamat untuk berpikir bahwa benda yang digambarkan jauh lebih besar berada jauh didepan benda yang digambarkan lebih kecil (Lauer & Pentak, 2016).

# **2.1.1.8** Gerakan

Menurut Lauer & Pentak (2016), mayoritas dari implikasi gerakan dihasilkan dari ingatan dan juga pengalaman pengamat yang mengetahui adanya posisi tubuh yang tidak stabil dan temporer. Hal tersebut mengindikasikan bahwa terjadi sebuah perubahan yang sedang di antisipasi.

Salah satu metode yang seringkali digunakan untuk menandakan gerakan adalah repetisi figur atau kemunculan tokoh dalam berbagai posisi yang mengindikasikan bahwa tokoh tersebut telah berubah posisi. Hal tersebut juga dilakukan dengan tujuan menambahkan sudut pandang audiens untuk lebih menekankan pergerakan.



Gambar 2. 11 Ilusi Gerakan Pada Gambar 2D Sumber: https://id.pinterest.com/pin/536843218079794282/?nic v3=1a1bgZ6xJ (2015)

# 2.1.2 Prinsip Desain Grafis

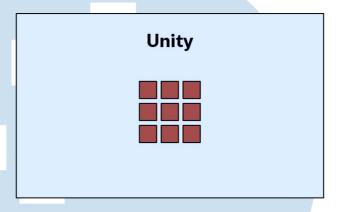
Prinsip dalam desain grafis saling berkaitan dan penerapannya mempengaruhi hasil dari perancangan desain. Penulis akan memaparkan prinsip desain secara umum menurut Lauer dan Pentak serta prinsip desain *user interface* aplikasi *mobile*.

# 2.1.2.1 Prinsip Dasar Desain

# 1. Unity

Unity atau kesatuan adalah bagaimana seluruh elemen desain yang terintegrasi dalam sebuah karya terlihat harmonis. Kesatuan dapat ditangkap oleh pengamat melalui kesamaan kategori objek, warna, dan repetisi bentuk tergantung dari komposisi yang dirancang oleh desainer. Masing-masing elemen harus bisa dilihat setelah pengamat melihat seluruh desain secara keseluruhan. Jika pengamat hanya melihat

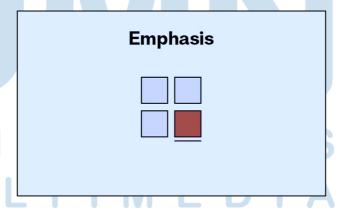
potongan-potongan kecil dari desain tersebut maka bisa dikatakan bahwa tidak ada kesatuan di dalam karya tersebut (Lauer & Pentak, 2016).



Gambar 2. 12 Kesatuan yang Terbentuk dari Kotak Sumber: https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962 (2019)

# 2. Emphasis and focal point

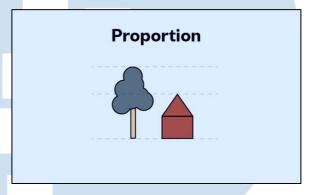
Dengan menerapkan prinsip *emphasis* dan *focal point*, seorang desainer dapat menarik perhatian audiens. Sebuah karya bisa memiliki lebih dari satu focal point. Meskipun begitu, *focal point* berikutnya atau *focal point* sekunder memiliki *emphasis* yang kurang dibandingkan dengan *focal point* utama. Emphasis dan focal point dapat diterapkan melalui kontras ukuran, warna, atau isolasi objek yang ingin ditonjolkan.



Gambar 2. 13 Penekanan Pada Salah Satu Kotak Sumber: https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962 (2019)

# 3. *Scale and proportion*

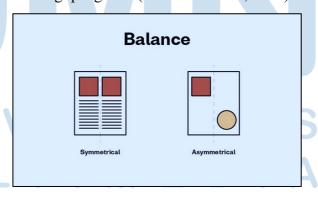
Skala dan proporsi adalah prinsip desain yang saling berkaitan. Meskipun begitu, skala lebih mengacu pada ukuran sebuah objek sedangkan proporsi mengacu pada ukuran relatif sebuah benda (perbandingan ukuran benda terhadap ukuran benda lain atau ukuran normal benda tersebut). Kedua prinsip tersebut juga berkaitan erat dengan *emphasis* dan *focal point*.



Gambar 2. 14 Perbandingan Proporsi Antar Benda Sumber: https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-kzqp-principles-of-design-proportion (2019)

#### 4. Balance

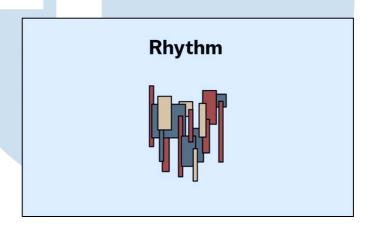
Balance atau keseimbangan adalah prinsip yang bertujuan menciptakan adanya keseimbangan melalui elemen visual yang tertata secara rata di dalam sebuah karya. Keseimbangan dalam sebuah karya meningkatkan keharmonisan dan menimbulkan rasa nyaman bagi pengamat (Lauer & Pentak, 2016).



Gambar 2. 15 Keseimbangan Antar Elemen Desain Sumber: https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-8j8g-principles-of-design-balance (2019)

#### 5. Rhythm

Rhythm adalah prinsip desain yang didasari pada repetisi elemen yang sama atau mengalami sedikit modifikasi. Ritme tidak hanya bisa dihasilkan oleh bentuk non-objektif namun juga dapat dihasilkan oleh repetisi benda organik seperti pohon. Selain itu, ritme juga dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan mata pengamat sesuai dengan keinginan desainer. Salah satu contoh dari penggunaan ritme pada zaman dahulu adalah kuil Yunani.



Gambar 2. 16 Kotak yang Membentuk Sebuah Irama Sumber: https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962#toc-opgs-principles-of-design-rhythm (2019)

# 2.1.3 Tipografi

Menurut Landa, *Typeface* adalah sekelompok karakter yang digolongkan sebagai satu kelompok berdasarkan properti visual seluruh karakter. Satu kelompok *typeface* biasanya mencakup angka, huruf, symbol, tanda, aksen, dan tanda baca. Di dalam dunia percetakan, *typeface* diukur menggunakan poin dan pica (unit yang dapat dikonversikan menjadi inci). Dalam proses pembuatan sebuah *typeface*, seorang desainer harus memperhitungkan *readability* dan juga *legibility* atau keterbacaan *typeface* tersebut dalam perancangan desain.

#### 2.1.3.1 Anatomi huruf

Huruf adalah simbol yang merepresentasikan sebuah bunyi tertentu dan setiap huruf memiliki ciri khas tertentu yang harus dipertahankan agar tetap bisa dikenali oleh pembaca sedangkan *type* mengacu pada kumpulan huruf dengan karakter sama yang berkelompok. Anatomi huruf memiliki banyak pedoman pembuatan untuk menjaga konsistensi sebuah *typeface*. Beberapa dari pedoman tersebut adalah sebagai berikut:

# a) Ascender

Ascender adalah bagian dari sebuah huruf yang melebihi batas dari x-height. Beberapa huruf yang jatuh dalam kategori ini adalah huruf b, d, f, Gambar, k, l, dan t (Landa, 2014).

# b) Descender

Descender adalah bagian dari huruf yang melewati batas baseline. Beberapa huruf yang jatuh dalam kategori ini adalah g, j, p, q, dan Gambar (Landa, 2014).

#### c) Baseline

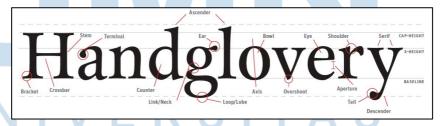
*Baseline* adalah pembatas yang meratakan seluruh bagian bawah huruf dan hanya bisa dilewati oleh *descender* (Landa, 2014).

# d) Cap Height

Cap height atau capline adalah tinggi yang terbentuk dari jarak antara baseline sampai dengan batas atap cap (Landa, 2014).

# e) X-Height

X-height adalah tinggi dari huruf kecil tanpa turut menghitung ascender dan descender (Landa, 2014).



Gambar 2. 17 Anatomi Huruf

Sumber: http://belajargrafisdesain.blogspot.com/2011/07/anatomi-huruf-1.htmlhttp://belajargrafisdesain.blogspot.com/2011/07/anatomi-huruf-1.html (2018)

# 2.1.3.2 Klasifikasi *Type*

Type terbagi menjadi beberapa klasifikasi berdasarkan gaya dan sejarah (Landa, 2014). Klasifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

# a. Old Style or Humanist

Type old style atau humanist berasal dari abad kelima belas dan digambarkan menggunakan pena dengan ujung yang lebar. Ciri khas dari type ini adalah stress yang condong ke kiri dan serif yang miring. Salah satu contoh dari type in adalah Times New Roman dan Hoefler Text.

#### b. Transitional

Berawal dari abad kelima belas, *type transitional* adalah simbol representatif dari transisi gaya lama ke modern yang memiliki karakteristik dari kedua gaya tersebut. Contoh dari *type* ini adalah Baskerville dan Century.

#### c. Modern

Type modern lahir setelah type transitional dan memiliki bentuk yang lebih geometris dibandingkan dengan type-type terdahulu. Bentuk tersebut merekat erat dengan bentuk huruf yang tercipta dari pena dengan ujung pahat. Sebagai hasilnya, type ini memiliki karakteristik kontras tebal-tipis pada stroke, stress vertikal, dan lebih simetris dibandingkan dengan typeface Yunani. Contoh dari type ini adalah Didot dan Walbaum.

# d. Slab Serif

Sesuai dengan namanya, karakteristik dari *slab serif* adalah serif yang tebal dan mudah dibaca dalam ukuran besar. *Contoh dari typeface* ini adalah *American Typewriter* dan *Bookman*.

# e. Sans Serif

Sans serif adalah serif yang tidak memiliki serif. Contoh dari typeface sans serif Franklin Gothic, Futura, dan Grotesque.

# f. Blackletter

Typeface blackletter atau gothic adalah typeface yang didasari pada manuskrip abad pertengahan. Ciri khas dari typeface ini adalah stroke weight yang berat dan sedikit lengkungan. Contoh dari typeface ini adalah Fraktur dan Rotunda.

# g. Script

Script typeface adalah typeface yang mirip dengan tulisan tangan dan mayoritasnya bersambungan antara satu huruf dengan lainnya. Hasil dari typeface ini bisa menyerupai pena berujung lancip, pensil, pena fleksibel, dan kuas, Contoh dari script typeface adalah Brush Script dan Snell Roundhand Script.

# h. Display

Typeface display dirancang untuk digunakan dengan skala besar seperti headline dan dapat digolongkan dalam kategori lainnya. Typeface ini dapat dilihat dari jarak jauh lantaran ukurannya yang besar.



Gambar 2. 18 Klasifikasi Tipe Sumber: https://untilsundaypost.wordpress.com/classification/ (2017)

# 2.1.3.3 Type Family

Type family adalah variasi dari sebuah typeface yang tidak menghilangkan ciri khas utama dari typeface tersebut. Variasi terletak pada weight (light, medium, bold), sudut (roman dan

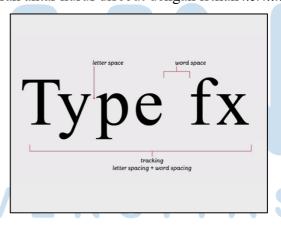
italic), dan lebar (*regular*, *extended*, *condensed*) dari *typeface* tersebut. Mayoritas dari *typeface* memiliki variasi *light*, *medium*, dan *bold* (Landa, 2014).

Myriad Pro Light
Myriad Pro Light Italic
Myriad Pro Regular
Myriad Pro Italic
Myriad Pro Bold
Myriad Pro Bold Italic
Myriad Pro Condensed
Myriad Pro Condensed Italic
Myriad Pro Semibold
Myriad Pro Bold SemiExtended

Gambar 2. 19 Variasi *Typeface* atau *Type Family*Sumber: https://alexanders.com/additional-resources/font-types-styles-and-families/ (2016)

# **2.1.3.4 Spacing**

Menurut Landa, jarak antar huruf atau *spacing* dapat meningkatkan komprehensi dan *experience* pembaca. Jika pembaca tidak nyaman, maka pembaca akan kehilangan ketertarikan secara perlahan dan berhenti membaca. Maka dari itu, transisi antar huruf, kata, baris, dan paragraf sangat penting. Proses pengaturan jarak antar huruf disebut dengan istilah *kerning*.



Gambar 2. 20 Jenis-Jenis Spasi *Typeface*Sumber: https://graphicdesignjunction.com/2019/05/improve-your-typographyon-mobile-and-web/spacing\_in\_typography/ (2019)

NUSANTARA

# 2.1.4 Sistem Proporsi dan *Grid*

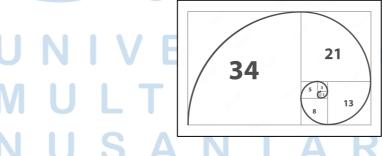
Menurut Landa, *Grid* adalah pedoman yang menggunakan garis horizontal dan vertikal untuk menjaga struktur dan komposisi sebuah desain dengan membagi sebuah *layout* menjadi *margin* dan kolom. *Grid* digunakan untuk penyusunan konten media seperti majalan, brosur, buku, aplikasi, dan lain-lain. *Grid* memiliki enam komponen utama yaitu:

# 2.1.4.1 Proporsi

Bagi seorang desainer, proporsi adalah hubungan yang harmonis antara satu elemen dengan elemen lainnya di dalam sebuah komposisi terkait dengan ukuran dan pengaturan tata letak. Untuk menciptakan keharmonisan di antara elemen-elemen desain, ada beberapa pedoman yang dapat dijadikan acuan pada saat proses perancangan. Pedoman-pedoman tersebut adalah sebagai berikut:

# 1) Fibonacci

Fibonacci atau golden ratio adalah sekuens angka yang digunakan sebagai landasan konstruksi proporsi dimana angka selanjutnya di dalam sekuens adalah hasil dari penjumlahan angka belakang pertambahan dan hasil dari pertambahan tersebut. Sebagai contoh, untuk sekuens 1, 1, 2, dan 3 maka perbandingan panjang sisi masing-masing kotak di dalam halaman adalah 1:1:2:3. Fibonacci terbentuk dengan menggambarkan seperempat lingkaran di dalam setiap kotak fibonacci dengan perbandingan panjang sisi sesuai rumus tadi.

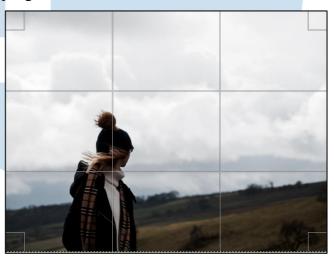


Gambar 2. 21 Spinal Fibonacci

Sumber: https://Gambar.freepik.com/vectors/fibonacci-spiral (2021)

# 2) Rule of third

Teknik *rule of third* menempatkan dua garis vertikal dan dua garis horizontal pada sepertiga halaman. Dengan begitu, terciptalah sembilan kotak berukuran sama. Tujuan dari peletakkan empat garis tersebut adalah untuk menjadikan titik pertemuan empat garis tersebut sebagai acuan untuk penempatan objek atau subjek. Sebagai hasilnya, akan tercipta sebuah keseimbangan visual yang lebih nyaman di mata pengamat.



Gambar 2. 22 Contoh Pengaplikasian *Rule of Third* Sumber: https://asalkata.com/komposisi-fotografi/rule-of-thirds/ (2022)

#### 3) *Modularity*

Modularity atau modularitas adalah prinsip struktural yang membagi sebuah format menjadi beberapa bagian berukuran sama. Sebagai contoh, pixel dalam sebuah gambar digital, unit dalam kertas grafik, dan kotak unit dalam sebuah sistem adalah modul. Modularitas membantu desainer dalam pengaturan konten dan kompleksitas unsur dan elemen di dalam gambar.

# 4) Chunking

Chunking adalah teknik yang berhubungan dengan modularitas dimana konten dikelompokan menjadi bagianbagian. Tujuan dari *chunking* adalah membagi konten agar lebih mudah dimengerti oleh pembaca.

#### 2.1.4.2 Grid

Menurut Landa, *Grid* adalah pedoman yang menggunakan garis horizontal dan vertikal untuk menjaga struktur dan komposisi sebuah desain dengan membagi sebuah *layout* menjadi *margin* dan kolom. *Grid* digunakan untuk penyusunan konten media seperti majalan, brosur, buku, aplikasi, dan lain-lain. *Grid* memiliki empat komponen utama yaitu:

#### 1) Flowline

Flowline adalah garis yang membagi halaman menjadi beberapa barisan horizontal dan umumnya digunakan sebagai landasan pembaca memindai halaman tersebut. Dalam penggambaranya, flowline dapat digambarkan pada interval reguler atau ireguler.

# 2) Grid modules

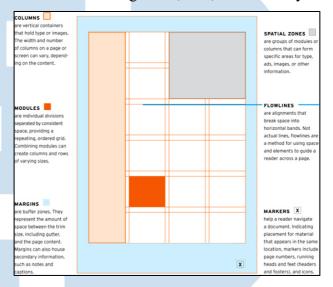
*Grid modules* adalah unit individual yang diciptakan dari pertemuan kolom vertikal dan *flowline* horizontal. Sebuah gambar atau teks dapat diposisikan pada lebih dari satu modul sesuai dengan kebutuhan desainer.

#### 3) *Modular grids*

Grid modular terdiri dari beberapa modul dan biasanya digunakan untuk menempatkan informasi yang banyak ke modul terpisah atau zona tertentu. Jenis grid tersebut menyediakan fleksibilitas yang paling tinggi saat menggunakan ilustrasi dalam ukuran besar. Meskipun begitu, dalam perancangannya desainer tetap harus mempertimbangkan hirarki visual.

# 4) Spatial Zone

Spatial zone terbentuk dari pengelompokan modul untuk mengorganisir penempatan dari elemen-elemen grafis dan dapat dikhususkan untuk gambar, teks, atau keduanya.

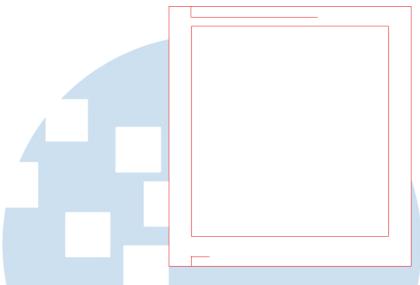


Gambar 2. 23 Komponen Utama *Grid* Sumber: https://Gambar.glorify.com/learn/grids-in-designing (2020)

Desainer bisa memilih *grid* sesuai dengan tujuan komunikasi, jumlah gambar atau teks, dan audiens yang dituju. Menurut Landa, *grid* terbagi menjadi dua kategori yaitu *single-column grid* dan *multicolumn grid*. Penjelasan dari kedua *grid* tersebut adalah sebagai berikut:

# 1) Single-column grid

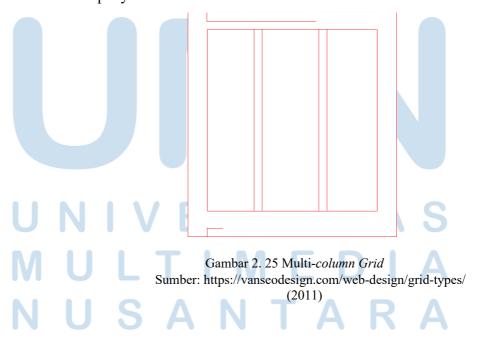
Single-column grid adalah grid yang paling simpel lantaran hanya terdiri daru satu kolom teks yang dikelilingi oleh margin. Fungsi dari margin tersebut adalah menjaga struktur frame dari tipografi atau elemen visual di dalam sebuah halaman. Tujuan utama dari margin adalah agar desainer mengetahui jarak teks dengan ujung halaman. Single-column grid umumnya digunakan dalam pembuatan buku namun juga cocok digunakan untuk layar mobile.



Gambar 2. 24 *Single Column Grid*Sumber: https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/
(2011)

# 2) Multicolumn grid

Dibandingkan dengan single-column grid, multicolumn grid memberikan desainer fleksibilitas lebih dalam variasi layout. Multicolumn grid biasanya digunakan dalam desain yang lebih kompleks dan membutuhkan kebebasan lebih dalam penyusunan konten.



#### 2.2 Ilustrasi

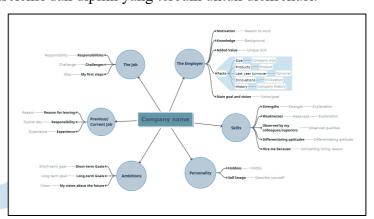
Menurut Male di dalam bukunya yang berjudul "Illustration, A Theoretical and Contextual Perspective", ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan konteks tertentu kepada audiens. Ilustrasi hadir dalam berbagai bentuk seperti lukisan, ukiran, seni komersial, gambar, dan kartun. Ilustrasi bukan desain grafis dan seni murni karena didasarkan pada kebutuhan objektif untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan.

# 2.2.1 Proses Konseptual

Menurut Male (2017), dengan riset yang mendalam serta penyusunan aspek-aspek penting dari subjek, proses penyelesaian masalah komunikasi visual dapat dimulai. Proses konseptual dibagi menjadi dua tahap yaitu:

# 1) Brainstorming dan creative processing

Metode yang paling umum digunakan dalam proses *brainstorming* adalah dengan menuliskan seluruh pemikiran kedalam sebuah media seperti kertas. Dengan begitu, akan muncul ide-ide yang nantinya akan diseleksi dan dipilih yang terbaik untuk dieksekusi.



Gambar 2. 26 Pembuatan *Mindmap* Sebagai Salah Satu Contoh *Brainstorming* Sumber: https://Gambar.mindomo.com/c/mind-map-examples/ (2022)

# 2) Completion

Proses *completion* atau penyelesaian dimulai dengan evaluasi dari beberapa ide atau konsep yang dihasilkan dari tahap *brainstorming* dan dilanjutkan dengan visualisasi yang lebih kompleks dari ide

tersebut. Tanda dari akhir proses ini adalah persetujuan dari klien terkait dengan konsep yang dipilih. Konsep harus menggambarkan dengan jelas gaya ilustrasi, komposisi, warna, dan juga posisi *text*.

# 2.2.2 Gaya Ilustrasi

Meskipun setiap ilustrator memiliki gaya penggambaran sendiri, secara garis besar ilustrasi dapat digolongkan menjadi dua kategori yaitu ilustrasi literal dan ilustrasi konseptual. Ilustrasi literal adalah ilustrasi yang menggambarkan sesuatu secara realistis atau sesuai dengan aslinya sedangkan ilustrasi konseptual adalah ilustrasi yang mengembangkan teori, bentuk, atau ide menjadi sesuatu yang baru. Male (2017) membagi kedua kategori tersebut menjadi dua kategori lagi yaitu *metaphoric* dan *pictorial truth* dimana kategori metafora kemudian dibagi menjadi tiga kategori sebagai berikut:

# 1) Ilustrasi surealis atau konseptual

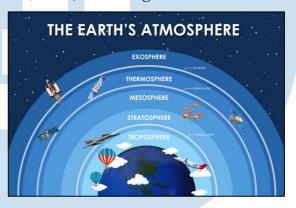
Ilustrasi surealis mulai berkembang sekitar tahun 1950 di Amerika yang diawali oleh pemikiran bahwa diperlukan sebuah penggambaran yang dapat memancing pengamat untuk berpikir lebih dalam. Ilustrasi surealis adalah ilustrasi yang bersifat imajinatif namun tidak nyata atau literal. Kategori ilustrasi ini mendeskripsikan konten dengan memanfaatkan berbagai ide dan metode ilusi, komunikasi, dan simbolisme. Ilustrasi surealis biasanya digunakan untuk merepresentasikan masalah ekonomi, politik, dan sosial.



Gambar 2. 27 Ilustrasi Surrealisme

# 2) Diagram

Ilustrasi diagram adalah ilustrasi yang harus diiringi oleh informasi atau konteks. Diagram biasanya digunakan untuk mendeskripsikan fitur dari sebuah objek, sistem, dan proses buatan atau organik. Penggunaan diagram tidak hanya terbatas pada buku edukasi atau literasi akademis namun juga dapat dikembangan dan diinovasikan menjadi visual yang menunjang informasi. Beberapa contoh diagram adalah *grafik, tabel, chart*, dan *cladogram*.



Gambar 2. 28 Diagram Lapisan Atmosfir Bumi Sumber:

https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2020)

# 3) Abstraksi

Ilustrasi abstrak adalah lawan dari ilustrasi pictorial dimana karya yang dibuat oleh seniman tidak memiliki keterkaitan apapun dengan realita. Bentuk-bentuk yang dihasilkan adalah ciptaan seniman tersebut dan Sebagian besar dihasilkan menggunakan teknik kolase. Ilustrasi abstrak bisa terdiri dari bentuk geometris formal atau informal, tekstur, dan elemen-elemen yang tidak literal. Biasanya, ilustrasi abstrak didampingi oleh teks dan digunakan untuk melengkapi sampul buku, iklan, atau poster.

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

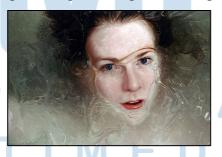


Gambar 2. 29 Lukisan *Abstrak*Sumber: https://Gambar.pexels.com/search/abstract%20painting/ (2022)

Sama dengan kategori metafora, kategori *pictorial truth* juga dibagi menjadi tiga kategori sebagai berikut:

# 1) Hyperrealism

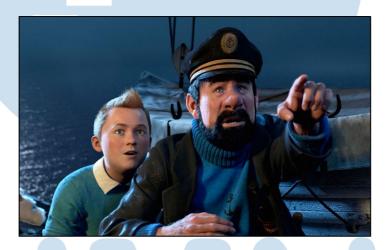
Hyperrealism atau hyper-realisme adalah ilustrasi yang bertujuan menggambarkan kehidupan sehari-hari, pemimpin politis, agama, atau budaya secara detail dan realistis. Biasanya, jenis ilustrasi ini digunakan di dunia komersial lantaran depiksi yang realistis dapat meningkatkan kredibilitas gambar tersebut. Gaya hyperrealism juga banyak digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang sulit untuk direalisasikan dengan fotografi. Hal tersebut dikarenakan melalui ilustrasi hyperrealism, ketajaman dan detail setiap elemen dalam gambar lebih dapat disesuaikan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dibandingkan dengan hasil gambar fotografi.



Gambar 2. 30 Lukisan *Hyper-realistis*Sumber: https://merahputih.com/post/read/mengenal-hyperrealism-representasi-artistik-dengan-penampakan-identik (2020)

# 2) Stylised realism

Stylised realism adalah gaya ilustrasi yang memiliki hasil akhir realistis namun tetap bisa disesuaikan dengan gaya ilustrasi ilustrator. Pada hasil akhirnya, beberapa elemen di dalam gambar seperti proporsi, *figure*, atau bentuk sebuah objek di alterasi secara sengaja. Sebagai contoh, proporsi dan bentuk dapat dibuat secara realistis namun dapat menghadirkan variasi pada kontras dan tekstur untuk mendukung kesan pergerakan. Stylised realism dapat digunakan sebagai hiburan maupun penekanan pada informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2. 31 Contoh *Stylized Realism* Pada Film the Adventures of Tintin Sumber: https://Gambar.tintin.com/en/news/5709/what-ever-happened-to-the-adventures-of-tintin-2 (2021)

# 3) Sequential imagery

Sequential imagery umumnya memberikan ilusi bahwa ilustrasi merepresentasikan ruang nyata atau tiga dimensi. Esensi dari sequential imagery adalah menggambarkan sebuah kejadian melalui serangkaian gambar yang berhubungan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Sequential imagery dapat digunakan untuk pemasaran, promosi, memberikan informasi dan edukasi, hiburan, komentari editorial, dan lain-lain. Gaya ilustrasi ini juga dapat digunakan dalam pembuatan komik atau novel grafis.



Gambar 2. 32 Contoh Sequential Imagery
Sumber:

https://Gambar.pinterest.com.au/pin/372039619227896009/?mt=login&nic\_v3=1a1bg Z6xJ (2016)

# 2.2.3 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2017), ilustrasi memiliki beberapa peran atau fungsi yaitu:

# 1) Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan tidak harus terlihat realistis baik dalam bahasa visual ataupun subjek. Hal tersebut dikarenakan referensi, edukasi, dan penjelasan yang digunakan sangat luas dan dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan seniman. Secara general, informasi dapat diterima dengan lebih baik menggunakan bantuan ilustrasi. Ilustrasi bisa digunakan dalam pembuatan ensiklopedia, buku non-fiksi anak, dokumentasi televisi, gim edukasional, dan lain-lain.





Gambar 2. 33 Ensiklopedia Bawah Laut

Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2019)

## 2) Commentary

Esensi dari ilustrasi editorial adalah komentari visual. Secara historis dan kontemporer, ilustrasi berperan besar dalam dunia publikasi. Tujuan dari ilustrasi editorial adalah mendampingi jurnalisme majalah dan koran. Industri media meliput beragam topik dan tema setiap harinya sehingga potensi penggunaan dan pengaplikasian ilustrasi editorial sangat luas.

# 3) Storytelling

Ilustrasi naratif atau *storytelling* banyak digunakan untuk buku anakanak, novel, ilustrasi fiksi, dan komik. Di dalam sebuah cerita fiksi, ilustrasi tidak hanya menjaga perhatian pembaca namun juga membantu menggambarkan naratif dengan memicu reaksi emosional dan imajinatif pembaca.



Gambar 2. 34 Contoh Ilustrasi *Storytelling* Buku Cerita Anak Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2020)

# 4) Persuasi

Persuasi erat hubungannya dengan dunia *advertising*. Mayoritas dari pemasaran tidak bertujuan untuk menyinggung melainkan untuk menjual. Namun, hal tersebut tidak menutup kemungkinan desainer berhadapan dengan dilema moral saat proses perancangan desain. Perancangan desain pemasaran harus memikirkan batasan moral yang berlaku di wilayah tersebut, agama, atau masalah etis lainnya.



Gambar 2. 35 Contoh Ilustrasi Persuasif Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2018)

# 5) Identitas

Identitas merujuk pada *brand recognition* atau rekognisi public terhadap sebuah brand. Korporat atau brand umumnya akan berusaha untuk meningkatkan rekognisi brand dengan melakukan pemasaran BTL (*below the line*) dan ATL (*above the line*). Selain itu, perusahaan juga menerapkan penggunaan simbol atau gambar khusus yang diasosiasikan dengan perusahaan tersebut. Simbol atau gambar tersebut disebut dengan logo. Logo bisa hadir dari bentuk yang rumit hingga geometri sederhana. Beberapa logo lainnya merupakan alterasi dari sebuah *typeface*.



Gambar 2. 36 Contoh Logo yang Merupakan Variasi *Typeface* Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2021)

#### 2.3 Media Informasi

Di dalam bukunya yang berjudul "Media Today: An Introduction to Mass Communication", Turrow (2017) berpendapat bahwa media adalah wadah atau medium yang diciptakan dengan tujuan menyediakan tempat bagi industri untuk menyampaikan informasi atau pesan. Pesan tersebut akan disebarluaskan dengan menggunakan teknologi. Teknik tersebut dikenal dengan komunikasi massa sedangkan wadah penyebarluasan informasi disebut dengan media massa.

Dengan banyaknya media informasi yang tersedia, seseorang dapat memilih dari berbagai sifat dan karakteristik masing-masing media yang ada untuk digunakan sesuai kebutuhan dan tujuan. Pemilihan media yang berbeda dapat mempengaruhi penyampaian dan arti dari pesan yang ingin disampaikan.

Komunikasi terdiri dari dua unsur yaitu informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada audiens dan komunikasi. Esensi dari komunikasi adalah memahami bagaimana orang berinteraksi hingga mencapai sebuah pengertian mutual atau memahami sebuah informasi. Informasi atau pesan adalah kata, tanda, atau simbol yang ditata sedemikian rupa agar orang yang menerima pesan tersebut dapat memahami maksud dari pengirim pesan.

Secara umum, ada empat alasan utama bagi seseorang untuk menggunakan media massa. Namun, seseorang dapat memiliki lebih dari satu alasan saat menggunakan media massa sesuai dengan kebutuhan. Empat alasan tersebut adalah kepuasan, mengawasi sesuatu, mengamati, dan menambah koneksi. Dalam penggunaanya, pengguna dapat memberikan respon balik atau feedback kepada pembuat media dan sebaliknya. Hal tersebut disebut dengan istilah interaktivitas.

# 2.3.1 Genre Penyampaian

Penyampaian informasi umumnya dikategorikan menjadi empat kategori agar bisa menyampaikan pesan atau informasi dengan tepat ke target audiens. Empat kategori tersebut adalah:

#### 1) Hiburan

Untuk kategori hiburan, media ditujukan untuk menimbulkan rasa terhibur atau tertarik pada audiens agar atensi audiens terjaga pada konten yang disajikan. Kategori ini dapat digunakan untuk memberikan informasi atau persuasi kepada audiens.

#### 2) Berita

Kategori berita dan hiburan sama-sama menyampaikan informasi dalam bentuk narasi atau cerita yang terstruktur (terdiri dari awal, tengah, dan akhir). Kategori ini juga biasanya disertai dengan video sebagai pendukung penyampaian informasi.

# 3) Edukasi

Di dalam media massa, kategori edukasi sangat banyak digunakan untuk menyajikan informasi mengenai sebuah pelajaran atau latihan mengenai topik tertentu.

#### 4) Iklan

Kategori iklan menggunakan media massa untuk menyampaikan pesan yang bisa menarik atensi audiens kepada sebuah brand, produk, atau jasa yang disediakan oleh perusahaan tersebut. Kategori ini terbagi menjadi dua yaitu iklan komersiil dan iklan non-komersiil. Iklan komersial adalah iklan yang bertujuan mempersuasi audiensnya untuk membeli sebuah produk atau jasa milik perusahaan yang diiklankan sedangkan iklan non-komersial adalah iklan yang hanya bertujuan memperkenalkan sebuah acara.

#### 2.3.2 Jenis-Jenis Media Informasi

Media digital banyak digunakan sebagai aktivitas bermedia lantaran mampu mengakses bermacam data seperti tulisan, pesan, media sosial, lagu, dan lain-lain.

#### 1) Internet

Internet adalah sebuah sistem yang terhubung secara global dan bisa menghubungkan seorang individu dengan individu lainnya menggunakan jaringan kecil. Sebagian besar media massa bergantung pada internet untuk berfungsi dan internet juga berperan besar dalam memperkenalkan masyarakat kepada media-media lainnya dalam bentuk digital. Beberapa platform yang menggunakan internet adalah sebagai berikut:

# a) Media Sosial

Media sosial adalah media yang memungkinkan individu di seluruh dunia saling memberi kabar, menghibur, menukar informasi, dan lainlain sesuai dengan kepentingan masing-masing. Media ini memungkinkan pengguna untuk membagikan teks, foto, dan video melalui koneksi internet.

## b) Website

Website dapat dimanfaatkan oleh perusahaan untuk menghasilkan uang melalui penjualan produk atau jasa dan menyiarkan iklan. Untuk mempermudah navigasi *user*, website memiliki fitur *search engine*. Website bisa digunakan untuk beberapa hal seperti menjual produk dan jasa, mendapatkan uang, dan mempromosikan produk.

# c) Aplikasi

Berbeda dengan website, aplikasi adalah perangkat lunak yang memerlukan koneksi internet untuk bisa mengunduh aplikasi tersebut agar bisa menyajikan informasi kepada pengguna. Beberapa perangkat yang memungkinkan penggunaan aplikasi adalah *smartphone*, tablet, dan laptop.

#### 2) Buku

Buku adalah media yang hadir sebelum adanya perkembangan teknologi dan dapat dikategorikan ke dalam dua jenis yaitu:

#### a) Buku edukasi

Buku edukasi adalah buku yang dibuat dengan tujuan pengajaran atau pelatihan dalam bentuk pembekalan informasi, pertanyaan, dan lain-lain yang dapat melatih kompetensi pembaca terkait dengan subjek tersebut. Buku edukasi banyak digunakan pada masa pembelajaran sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas.



Gambar 2. 37 Buku Pembelajaran Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2018)

# b) Buku konsumer

Buku konsumer adalah buku yang berisikan informasi informal dimana target audiens utama dari buku ini adalah individu yang tertarik untuk mempelajari subjek di luar profesi atau kewajibannya.

# 3) Koran

Koran adalah media yang disebarluaskan pada jadwal tertentu sesuai dengan masing-masing perusahaan koran. Perusahaan koran biasanya memiliki dua jenis subskripsi yaitu subskripsi koran harian dan koran mingguan. Pada koran mingguan, konten biasanya lebih mengarah pada konten yang sesuai diwartakan setiap minggu.

#### 4) Majalah

Majalah adalah media yang memuat beberapa materi seperti iklan, cerita, puisi, dan lain-lain dengan tujuan menarik atensi atau ketertarikan pembaca. Materi yang dimuat dalam majalah berada di dalam kendali editor. Majalah dikategorikan menjadi lima yaitu:

# a) Majalah konsumer

Majalah konsumer adalah majalah dengan target audiens utama masyarakat umum. Sesuai dengan Namanya, majalah konsumer ditujukan untuk memanjakan mata pembeli dan menawarkan jasa atau produk yang dibeli. Biasanya, perusahaan yang menyebarluaskan majalah ini juga didukung dengan website atau aplikasi dengan lebih dari satu pilihan subskribsi.



Gambar 2. 38 Majalah yang Menjual Pakaian dan Aksesoris Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2017)

# b) Majalah bisnis

Majalah bisnis atau *business-to-business magazine* memuat topik mengenai perkembangan sebuah pekerjaan dalam industri tertentu. Majalah ini biasanya diterbitkan oleh kelompok bisnis atau perusahaan swasta dengan tujuan memberitakan perkembangan bisnis yang ada.



Gambar 2. 39 Contoh Majalah Bisnis Sumber: https://id.pinterest.com/pin/514114113723749439/?nic\_v3=1a1bgZ6xJ. (2022)

#### c) Jurnal

Jurnal adalah dokumen akademis yang memuat berbagai topik akademis. Topik-topik tersebut bisa berasal baik dari hasil penelitian peneliti maupun profesor dengan dukungan instansi pendidikan. Berbeda dengan jenis majalah lain yang dibuat dengan tujuan mengambil keuntungan, perancangan jurnal tidak meraup keuntungan.

## d) Buletin

Berbeda dengan kategori majalah lain yang memiliki banyak halaman, *bulletin* atau *newsletter* hanya terdiri dari empat hingga delapan halaman. Selain itu, konten dari buletin juga relatif lebih sederhana dan umumnya dibagikan melalui email atau website.

#### e) Komik

Komik menggabungkan gambar dan tulisan dalam penyampaian konten atau cerita dalam berbagai genre yang ingin disajikan. Kini, komik telah berkembang dan dikenal dengan sebutan *graphic novel* atau novel grafis. Novel grafis umumnya memiliki isi yang lebih panjang dibandingkan dengan komik.

#### 5) Film

Film adalah gambar bergerak yang berkembang seiring dengan perkembangan zaman dimana pengaruh perkembangan tersebut terlihat pada proses penyajian film kepada penonton. Sebagai contoh, pada akhir tahun 1920 dan awal tahun 1930, film yang hanya berdurasi sepuluh menit berkembang menjadi kurang lebih dua jam pada masa kini.

## 6) Televisi

Televisi hadir sebagai kompetitor film untuk hiburan rutin. Sama halnya dengan film, *channel* televisi juga berkembang dari yang hanya memiliki tiga *network* penyiaran menjadi lebih dari enam. Media informasi ini menyebarluaskan informasi

menggunakan audio visual dalam bentuk gelombang. Gelombang tersebut kemudian diterima dan dapat ditonton oleh audiens.

# 7) Video game

Video game adalah media yang dikenal luas dan hadir dalam beragam perangkat seperti smartphone, PC, dan lain-lain. Selain hadir dalam beragam perangkat, video game juga memiliki beberapa genre seperti aksi, simulasi, kasual, strategi, dan lain-lain. Umumnya, konten yang terdapat di dalam video game dapat menjadikan video game sebuah media informasi.

# 2.4 Mobile Application

Mobile application atau aplikasi seluler adalah media digital interaktif yang harus diunduh melalui toko aplikasi seperti App Store pada IOS atau Play Store pada Android yang ada pada smartphone (Griffey, 2020). Dalam kata lain, apllikasi bergantung pada interaktivitas atau interaksi antara user dengan media aplikasi. Aplikasi bisa diunduh secara gratis atau berbayar dan banyak digunakan oleh perusahaan lantaran jangkauan yang luas serta fasilitas yang mempermudah perusahaan mengelola bisnis.

## 2.4.1 Interface

Menurut Mulligan di dalam bukunya yang berjudul "UI/UX Design 2021-2022 Tutorial, The Complete Step by Step Guide", user interface atau UI adalah sebuah alat yang bisa digunakan oleh user untuk berinteraksi dengan sebuah komputer atau mesin. Dalam kata lain, UI adalah interface grafis yang berperan sebagai penghantar atau penghubung antara manusia dengan alat elektronik seperti komputer, smartphone, atau website.

Dalam proses perancangannya, *user interface* kemudian dibagi menjadi dua berdasarkan tujuan yaitu *user experience* atau bagaimana user berinteraksi dengan *interface* dan *user interface* itu sendiri atau bagaimana *interface* terlihat secara desain (Mulligan, 2021). Menurut Mulligan, walaupun sama pentingnya, desain *user experience* lebih penting

dibandingkan dengan *user interface* lantaran kunci keberhasilan sebuah aplikasi adalah *user experience*.

#### 2.4.1.1 User Interface / UI

User interface adalah desain visual dari aplikasi yang digunakan untuk menyediakan informasi atau memberikan akses kontrol pada user. User interface design meliputi perancangan layout untuk aplikasi, website, dan juga aplikasi desktop.

## 2.4.1.2 User Experience / UX

User experience mengacu pada pengalaman yang user dapatkan ketika berinteraksi dengan sebuah produk atau jasa yang mengacu pada kebutuhan atau ekspektasi dari user. User experience bersifat subjektif dan memuat elemen interaksi seperti informasi, alat, dan juga konteks. Tujuan utama dari UX adalah menghadirkan pengalaman yang baik bagi user saat sedang menggunakan aplikasi. Pengalaman yang baik mengacu pada kemudahan yang user rasakan dalam penggunaan.

User experience design diawali oleh riset yang dilakukan sebelum proses desain. Tujuan dari dilakukannya riset tersebut adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mungkin muncul terkait dengan audiens. Selain itu, riset juga dapat membantu memilih tipe user apa yang harus dipilih, kapan harus membuat prototype, dan pertanyaan apa yang harus ditanyakan.

## 2.4.2 Perancangan UI/UX

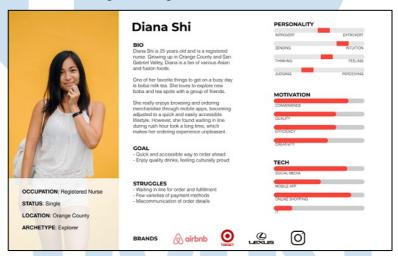
Perancangan UI/UX melibatkan beberapa unsur dan proses agar bisa merancang UI/UX yang efektif dan dapat menjawab permasalahan *user*. Beberapa unsur dan proses tersebut adalah *user persona, user flow, wireframe*, dan *prototype*.

## 2.4.2.1 User Persona

Salah satu metode menentukan desain user experience adalah dengan merancang sebuah user persona. User persona

adalah analisa mengenai cara kerja pikiran seorang individual yang dapat digunakan untuk berkomunikasi secara efektif dengan *user*. Tujuan utama dari dibuatnya sebuah *user persona* adalah agar bisa lebih memahami tipe calon *user* yang mungkin menggunakan aplikasi yang dirancang. Persona bisa diperoleh dengan cara mengobservasi atau mendengarkan kebutuhan audiens yang dituju (Mulligan, 2021).

User persona memiliki banyak fungsi yaitu menciptakan produk atau jasa yang sukses dan user-friendly serta lebih memahami kebutuhan dan kekhawatiran audiens. User persona biasanya dibagi menjadi empat kategori yaitu demografis, perilaku atau behavioral, experience persona, dan user role.



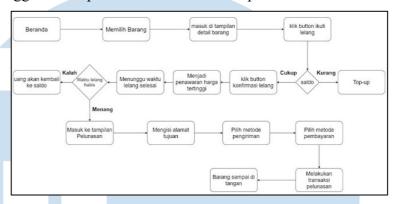
Gambar 2. 40 Contoh User Persona

Sumber: https://glints.com/id/lowongan/user-persona-adalah/#.YyDm OxBy3I (2021)

# **2.4.2.2 User Flow**

Mulligan (2021) berpendapat bahwa *user flow* adalah metode yang membantu desainer merancang *user journey* dengan baik. Dasar dari *user flow* adalah pemahaman lebih mengenai *user* dan perjalanan *user*. Dengan begitu, desainer dapat lebih memahami apa yang penting dan sebaliknya saat *user* berpindah dari satu halaman ke halaman lain. Dalam kata lain, *user flow* 

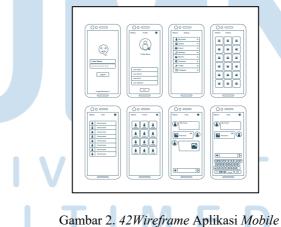
adalah perjalanan yang ditempuh oleh seorang user saat menggunakan aplikasi dan *sub-domain* aplikasi tersebut.



Gambar 2. 41 *User Flow* Sebuah Aplikasi Sumber: https://Gambar.pengadaanbarang.co.id/2021/11/contoh-user-flow-dan-caramembuatnya.html (2021)

# 2.4.2.3 Wireframe

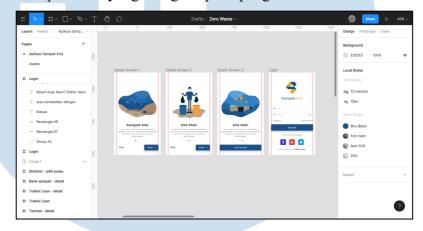
Wireframe adalah gambaran awal dari aplikasi yang akan didesain dan dibuat dengan tujuan memperjelas sebuah *layout* dari interface secara visual. Melalui pembuatan wireframe, desainer dapat melihat hierarki dan hubungan antara masing-masing halaman (Mulligan, 2021). Perancangan wireframe dapat dibuat dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti Axure, Balsamiq, Adobe XD, dan Figma.



Sumber: https://Gambar.vecteezy.com/free-vector/wireframe (2019)

# **2.4.2.4** *Prototype*

Menurut Mulligan, perancangan *prototype* adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi ide, menentukan solusi, dan menguji coba solusi tersebut secara nyata. Proses perancangan tidak jauh dari kebutuhan *user* dan *prototype* harus bisa merepresentasikan dan menyelesaikan masalah yang ada di dunia nyata. Fokus utama dari perancangan *prototype* adalah *user experience* yang mengacu pada pengalaman *user*.



Gambar 2. 43 Contoh Prototype Aplikasi Sumber: https://medium.com/javanlabs/cara-membuat-prototyping-di-figmaa618ed273091 (2021)

## 2.4.3 Prinsip Desain Visual dalam Desain User Interface

# 2.4.3.1 Balance dalam Interface

Prinsip terpenting di dalam sebuah desain UI/UX adalah balance atau keseimbangan. Selain itu, ada tiga prinsip lain yang penting dalam perancangan visual user interface. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

# 1) Visual Balance

Visual balance adalah prinsip yang menjaga kesatuan dari keseluruhan desain agar desain terlihat sebagai satu kesatuan yang menyatu secara harmonis dan tidak terlihat berantakan. Kunci utama dari keseimbangan visual adalah pengaturan hierarki judul, body copy, dan headings yang baik.

Sebagai contoh, jika desainer meletakan terlalu banyak tombol atau elemen pada satu bagian maka hal tersebut bisa merusak keseimbangan yang ada.

Visual balance mengacu pada ukuran, kontras warna, ruang antar elemen, dan bentuk masing-masing elemen yang ada dimana elemen yang berukuran kecil dan terlihat mirip lebih baik. Selain itu, ukuran dan warna dari teks juga harus berkesinambungan antar halaman. Menurut Mulligan, teks adalah elemen yang paling penting lantaran seorang user akan kemungkinan besar membaca teks terlebih dahulu.

# 2) Composition

Menurut *Landa (2014)*, komposisi terbagai menjadi empat yaitu sebagai berikut:

## a) Text heavy

Jika sebuah halaman memiliki komposisi teks yang besar, desainer dapat menggunakan typeface yang lebih dapat dibaca dan memiliki banyak variasi untuk meningkatkan readability sekaligus menjaga kesatuan.

#### b) Text and images

Jika sebuah halaman memiliki perbandingan gambar dan teks yang sama, desainer harus memilih *typeface* yang dapat menunjang atau terintegrasi secara estetis dengan gambar.

#### c) Image heavy

Jika halaman memiliki proporsi gambar yang lebih banyak, maka jenis *typeface* yang direkomendasikan adalah *display* type dengan ukuran dan juga spasi yang lebih besar untuk meningkatkan keterbacaan.

## d) Caption heavy

Jika sebagian besar halaman terdiri dari caption atau tabel, maka pemilihan *typeface* harus mempertimbangkan keterbacaan *type* tersebut dibandingkan dengan ukuran gambar. Hal tersebut ditujukan untuk menjaga keselarasan perbandingan antar elemen di dalam sebuah karya.

#### 3) Aesthetics

Aesthetics atau estetika adalah prinsip yang mengacu pada keindahan dari sebuah karya dan bagaimana perasaan serta pengalaman seorang user saat berinteraksi dengan produk tersebut (Lauer & Pentak, 2016).

# 2.4.3.2 Kontras Interface

Menurut Mulligan, kontras adalah perbedaan visual antara dua elemen yang berada di dalam halaman yang sama. Biasanya, elemen yang ingin diletakan di atas elemen lainnya memiliki warna yang kontras untuk menonjolkan elemen tersebut.

Dalam perancangan sebuah *user interface*, kontras dapat menonjolkan teks atau grafis, membedakan satu tipe teks dengan lainnya, dan membuat halaman lebih mudah dibaca. Mulligan menyebutkan bahwa ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menonjolkan kontras seperti:

# 1) Gambar background

Saat meletakkan sebuah gambar dibelakang teks, sangat penting bahwa gambar memiliki ukuran dan warna yang berbeda dari teks untuk meningkatkan kontras dan membuat teks lebih mudah dibaca. Desainer juga harus memastikan bahwa warna dari gambar background sama dengan *background* halaman untuk menghindari adanya terlalu banyak warna di dalam sebuah halaman.

# 2) Menggelapkan halaman

Jika halaman memiliki warna yang gelap, maka sebaiknya desainer menggunakan skema warna yang sederhana untuk teks utama.

# 3) Penggunaan font

Dalam pemilihan sebuah *typeface*, desainer harus memilih *typeface* yang memiliki kontras tinggi antar karakternya. Kontras tinggi tersebut terletak pada kapital, huruf kecil, dan juga angka *typeface* tersebut. Selain itu, harus ada variasi ukuran untuk mempertegas hierarki antara elemen di dalam halaman.

## 4) Warna teks

Saat memilih warna untuk teks, warna yang direkomendasikan untuk teks utama adalah warna gelap sedangkan warna yang direkomendasikan untuk *heading* adalah warna terang. Hal tersebut ditujukan agar teks lebih menonjol dibandingkan dengan latar atau gambar.

## 5) Skema warna

Warna yang cerah dapat menarik perhatian *user*, namun juga berpotensi menjadi distraksi dan membuat teks lebih sulit dibaca. Kontras pada skema warna teks juga dapat membantu user membedakan antara teks utama dan teks lainnya. Meskipun begitu, desainer tidak boleh menggunakan terlalu banyak warna.

#### 2.4.3.3 Layout Interface

Setelah merancang elemen desain, desainer akan menyusun elemen-elemen tersebut ke dalam sebuah *layout* yang dibagi menjadi beberapa bagian. Dalam proses ini, penting bagi desainer untuk memastikan bahwa seluruh elemen dapat dibaca, jelas, dan konsisten dengan spasi yang layak. Guna menandakan penyelesaian dari sebuah proses, desainer biasanya menyediakan *feedback* visual (Mulligan, 2021).

# 2.4.3.4 Hierarki Visual Interface

Hierarki visual adalah metode pengaturan elemen di dalam sebuah *interface* yang dapat membantu *user* lebih memahami konten dan penggunaan masing-masing elemen. Dalam pengaturan hierarki, desainer biasanya mengacu pada komponen yang ada,

pengaturan visual masing-masing elemen, dan hierarki informasi yang ingin diprioritaskan. Sebagai contoh, menu yang ingin diprioritaskan diletakkan pada paling atas diikuti dengan menumenu lainnya. Dalam penentuan, *user* dan kebutuhan *user* adalah dasar yang paling penting saat membuat navigasi menu.

# 2.4.3.5 Alignment dan Margin Interface

Alignment digunakan untuk memastikan teks dan icon dalam desain user interface terlihat proporsional walaupun menggunakan alat yang berbeda. Salah satu alat yang digunakan untuk menjaga alignment adalah margin. Margin berfungsi sebagai tembok pembatas yang menjaga agar urutan konten terjaga dan biasanya diaplikasikan pada halaman. Margin juga dapat digunakan untuk memisahkan dan menekankan konten di dalam halaman dengan cara memisahkan teks dengan background atau menekankan beberapa elemen.

#### 2.4.4 Readability

Menurut Mulligan (2021), readability atau keterbacaan adalah bagaimana seorang user dapat membaca sebuah aplikasi. Jika tingkat keterbacaan sebuah aplikasi rendah, maka user mungkin bisa berpaling dan tidak mempercayai aplikasi tersebut. Sebagai contoh, ketika user harus scroll secara horizontal maka user akan menghabiskan lebih banyak waktu dan kemungkinan besar akan menurunkan traffic pada aplikasi yang dibuat.

User interface yang baik adalah user interface yang mudah dibaca dan dimengerti oleh user tanpa harus mengerahkan usaha yang berlebih (Mulligan, 2021). Beberapa cara untuk meningkatkan keterbacaan adalah dengan meminimalisir jumlah elemen, mempersingkat teks, dan memanfaatkan white space antar elemen untuk meningkatkan kenyamanan user. Selain itu, menjaga ratio antar elemen juga dapat membantu meningkatkan keterbacaan teks.

# 2.4.5 Psikologi Warna Aplikasi

Perbandingan rasio skema warna untuk sebuah aplikasi adalah 60-30-10 untuk warna utama, warna sekunder, dan warna aksen secara berurutan (Mulligan, 2021). Dalam rasio tersebut, warna aksen harus berupa warna yang paling menonjol karena akan digunakan untuk elemenelemen terpenting. Mulligan berpendapat bahwa beberapa penggunaan paling umum untuk masing-masing warna di dalam *user interface* adalah sebagai berikut:

#### a) Merah

Merah adalah warna yang digunakan ketika desainer ingin menarik perhatian *user* kepada bagian spesifik di dalam aplikasi.

## b) Kuning

Kuning adalah warna yang menggambarkan kebahagiaan, matahari, kehangatan, dan biasanya digunakan untuk gambar yang menekankan inspirasi dan tujuan.

#### c) Hijau

Hijau adalah warna yang merepresentasikan alam dan digunakan untuk memberikan penekanan pada gambar atau desain *interface* yang berhubungan dengan alam. Beberapa contoh penggunaan warna hijau adalah untuk makanan dan industri turisme.

#### d) Biru

Warna biru umumnya digunakan untuk menarik atensi *user* kepada interaksi yang lebih profesional dan memberikan kesan percaya diri bagi *brand* utuk pelanggan.

# e) Oranye

Oranye adalah warna yang menyimbolkan semangat, masa muda, dan spiritualisme.

## f) Ungu

Ungu adalah warna yang diasosiaskan dengan kerajaan dan kekaguman. Biasanya, warna ini digunakan pada produk-produk yang lebih mewah.

#### 2.5 Hewan Peliharaan

Menurut Seong-Yun (2019) di dalam bukunya yang berjudul "Job? Akulah Ahlinya Hewan Peliharaan", hewan peliharaan adalah hewan yang sengaja dipelihara oleh manusia. Di dunia, hewan yang paling banyak dipelihara adalah anjing. Meskipun begitu, setiap negara memiliki hewan yang lebih banyak dipelihara dibandingkan hewan lainnya. Sebagai contoh, negara Amerika, Meksiko, dan Brazil paling banyak memelihara anjing sedangkan negara Rusia dan Prancis banyak memelihara kucing. Selain itu, banyak masyarakat Tionghoa yang memelihara ikan.

#### 2.5.1 Manfaat Utama Memelihara Hewan

Walaupun menambah beban secara ekonomi, banyak orang memutuskan untuk memelihara hewan lantaran banyaknya manfaat yang didapatkan (Seong-Yun, 2019). Manfaat-manfaat tersebut adalah:

- 1) Memperkuat kondisi sosial dan emosional
  - Sebuah studi Davis Campus di Kedokteran Hewan University of California, orang yang merawat anjing lebih sehat secara sosial dan emosional. Selain itu, anak-anak dengan peliharaan memiliki kemampuan bersosialisasi dengan sesama yang lebih baik. Memelihara hewan juga dapat meningkatkan
- 2) Mencegah perkembangan penyakit tertentu Menurut penelitian yang sama, keluarga yang memelihara hewan juga bisa memperlambat perkembagan penyakit asma dan eksim.
- 3) Menghilangkan *stress* 
  - Studi Davis Campus juga menunjukan bahwa orang yang memelihara hewan memiliki jumlah kortisol yang lebih rendah dibandingkan orang lainnya, Semakin rendah tingkat kortisol seseorang, maka semakin rendah juga tingkat *stress* orang tersebut. Hal tersebut dikarenakan pemilik dapat bercerita atau berbicara dengan peliharaannya dan merasa lebih nyaman (Seong-Yun, 2019).

# 2.5.2 Pelajaran yang didapatkan dari memelihara hewan

Ada beberapa pelajaran yang didapatkan oleh seseorang saat memelihara hewan. Menurut Seong-Yun (2019), pelajaran-pelajaran tersebut adalah:

# 1) Empati dan kemampuan komunikasi yang lebih tinggi

Orang-orang yang memelihara hewan memiliki empati yang lebih tinggi lantaran terbiasa mengawasi kondisi dan perilaku peliharaan miliknya. Selain itu, orang yang memiliki hewan peliharan juga memiliki kepekaan yang lebih tinggi. Hal tersebut berpengaruh terhadap bagaimana individu tersebut berinteraksi dengan sesama manusia.

## 2) Lebih lihai dalam merawat orang lain

Memelihara hewan hampir sama dengan merawat seorang anak (Seong-Yun, 2019). Maka dari itu, orang-orang yang memelihara hewan lebih pandai merawat orang lain.

# 3) Dedikasi yang lebih tinggi

Memelihara hewan diiringi dengan tanggung jawab dan pengorbanan, maka dari itu orang yang memelihara hewan lebih bisa mengorbankan kepentingan pribadi apabila diperlukan.

#### 2.5.3 Pekerjaan yang Berhubungan Dengan hewan

#### 1) Dokter hewan

Dokter hewan adalah dokter yang bertugas mendiagnosis, melakukan tindak operasi, mengobati, dan membantu kelahiran hewan (Seong-Yun, 2019). Selama masa studinya, calon dokter hewan mempelajari anatomi, histologi, patologi, toksisitas, kesehatan, dermatologi, dan lain-lain yang berhubungan dengan hewan.

# 2) Teknisi veteriner

Tugas utama teknisi veteriner adalah membantu dokter medis dalam melakukan tindak pengobatan atau perawatan. Sebagai contoh, teknisi veteriner biasanya membantu dokter hewan melakukan tes urin dan pertolongan pertama dalam kondisi darurat.

#### 3) Ahli kecantikan hewan

Ahli kecantikan hewan adalah orang-orang yang bertugas membersihkan dan juga mempercantik hewan peliharaan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memandikan, memotong bulu dan kuku kaki, merias, dan lain-lain.

## 4) Konselor perilaku hewan peliharaan

Pekerjaan konselor perilaku hewan peliharaan adalah mengamati, menganalisa, dan memperbaiki perilaku hewan-hewan yang bermasalah. Agar bisa melakukan ketiga hal tersebut, konselor perilaku hewan peliharaan perlu mempelajari psikologi hewan dan mendapatkan lisensi.

# 2.5.4 Pertolongan Hewan Terlantar

Seong-Yun berpendapat bahwa ada beberapa hal yang harus dilakukan saat berhadapan dengan hewan yang terlantar. Beberapa hal tersebut adalah:

## 1) Mengecek kondisi hewan

Cek terlebih dahulu apakah hewan yang ditemukan dalam kondisi bersih dan terawat. Jika demikian, maka besar kemungkinan bahwa hewan tersebut adalah hewan yang kabur atau terpisah dari pemiliknya.

#### 2) Mencari tanda pengenal

Apabila pada hewan tersebut terdapat tanda pengenal, maka tanda pengenal tersebut dapat digunakan untuk menghubungi pemilik atau perlindungan hewan. Jika sebaliknya, maka hewan tersebut bisa dibawa ke tempat perlindungan hewan untuk tindakan berikutnya.

#### 3) Menyebarkan informasi

Guna mempercepat penemuan pemilik hewan tersebut, bisa dilakukan penyebaran selebaran di daerah sekitar hewan tersebut ditemukan. Selain itu, juga dapat menyebarkan informasi melalui media sosial untuk memperluas jangkauan.

# 4) Mempertimbangkan kesehatan hewan

Jika hewan yang ditemukan terlihat kesakitan atau terluka, maka hewan tersebut lebih baik dibawa ke rumah sakit hewan. Meskipun begitu, apabila perilaku hewan tersebut ganas dan tidak bersahabat kepada manusia maka orang yang menemukan dapat menghubungi 911 atau nomor darurat lainnya.

#### 2.6 **Hewan Peliharaan Eksotis**

Grant, R., Montrose, T., & Wills, A. (2017) berpendapat bahwa peliharaan adalah hewan yang dipelihara dan dirawat untuk dijadikan teman oleh pemiliknya. Semakin lama, manusia semakin banyak memelihara hewan non-traditional seperti reptil, hewan eksotis, amfibi, dan burung eksotis. Menurut Blackwell di dalam bukunya yang berjudul "Behavior of Exotic Pets", hewan eksotis adalah hewan yang kurang diketahui perilakunya sebagai bagian dari rumah tangga.

Alasan kebanyakan orang tertarik untuk memelihara hewan hewan eksotis adalah mencari hewan yang bisa diajak berbicara seperti burung Beo, memelihara hewan yang merepresentasikan sampel alam, atau hewan yang bisa membedakan orang tersebut dengan orang lain. Beberapa contoh hewan eksotis adalah ular, tikus, gerbil, sugar glider, chinchilla, landak mini, dan lain-lain.



Gambar 2. 44 Sugar Glider

## 2.6.1 Faktor Pendorong Keputusan Pembelian Hewan Eksotis

Salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk membeli hewan eksotis adalah tujuan mendapatkan pengalaman yang unik (Shukova, 2020). Shukova berpendapat bahwa ada tiga faktor yang berpengaruh terhadap keputusan pembelian hewan eksotis. Faktor-faktor tersebut adalah kepuasan yang lebih besar dibandingkan dengan memelihara hewan tradisional, sudah pernah memelihara hewan tradisional, dan mencari pengalaman baru melalui memelihara hewan eksotis.

Selain ketiga faktor tersebut, ada beberapa hal yang berpengaruh terhadap keputusan pembelian hewan eksotis. Di dalam penelitian Lo (2021) yang berjudul "Analisis Faktor Dalam Keputusan Pembelian Reptil Eksotis CV. Kuraku Indonesia", beberapa alasan yang banyak dijadikan alasan orang-orang memelihara reptil adalah sebagai berikut:

## a. Pengaruh media sosial

Menurut Spee (2019), konten yang beredar secara berkala di berbagai media sosial seperti Youtube, Facebook, Instagram, dan lain-lain dapat mendorong penonton untuk membeli hewan essotis. Hal tersebut dikarenakan penonton terpengaruh oleh konten yang dibuat oleh *influencer* atau teman yang memiliki hewan unik.

#### b. Status sosial

Salah satu alasan bagi orang untuk memelihara hewan eksotis adalah menginginkan pengakuan dan kebangaan yang dihasilkan dari posesi hewan tersebut (Reuter, 2017). Kebangaan berasal dari pemikiran bahwa orang tersebut berhasil membeli hewan yang mahal dan rutin membagikan foto hewan tersebut ke media sosial untuk dilihat oleh orang lain

# c. Superstisi budaya

Reuter berpendapat bahwa keyakinan yang berhubungan dengan memelihara hewan tertentu dapat mendorong seseorang untuk membeli hewan tersebut. Sebagai contoh, Sebagian masyarakat Taiwan percaya bahwa memelihara kura-kura seperti Sulcata bisa membawa kemakmuran. Selain itu, Reuter juga meyakini bahwa faktor agama yang memperbolehkan pemeliharaan hewan tertentu juga berpengaruh terhadap keputusan pembelian.

#### 2.6.2 Pemeliharaan Hewan Eksotis

Memelihara hewan eksotis memerlukan kemampuan dan kebutuhan khusus yang tidak bisa disanggupi oleh banyak pemilik hewan tersebut (Grant, R., Montrose, T., & Wills, A., 2017). Jika pemilik tidak bisa memenuhi kebutuhan hewan tersebut, maka besar kemungkinan hal tersebut akan berdampak pada Kesehatan hewan yang dipelihara. Beberapa kesalahan umum yang sering dilakukan adalah kurangnya informasi perawatan, habitat yang tidak tepat, dan ekspektasi yang tidak realistis dari pemilik.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Grant, R., Montrose, T., & Wills, A., sebanyak 75% dari reptil yang dibeli meninggal dalam kurung waktu setahun setelah dibeli. Mayoritas penyebab kematian tersebut adalah isu-isu yang disebutkan pada kalimat sebelumnya. Sebagai contoh, kategori reptil dan amfibi memerlukan suhu dan kelembaban khusus, trauma dari percobaan kabur, suhu yang salah, makanan yang tidak memenuhi kebutuhan, dan kekurangan kalsium. Kebanyakan dari pemilik hewan tersebut tidak bisa menyediakan fasilitas yang diperlukan untuk menjaga kualitas hidup yang baik. Selain itu, ada juga masalah misinformasi yang banyak beredar terutama mengenai tingkat kesulitan memelihara dan cara memelihara hewan tersebut (Grant, R., Montrose, T., & Wills, A., 2017).

## 2.6.3 Risiko Pemeliharaan Hewan Eksotis

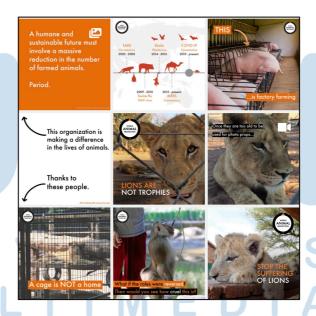
Hewan eksotis memiliki resiko tertentu saat dipelihara oleh manusia. Kategori resiko-resiko tersebut adalah sebagai berikut:

# 2.6.3.1 Kepunahan Sebuah Spesies

Ketua Kelompok Spesialis Berang-Berang di *International Union for Conservation of Nature*, Nicole Duplaix, menyatakan bahwa unggahan foto yang viral di media sosial dapat

meningkatkan minat pengguna untuk memiliki hewan tersebut. Sebagai contoh, terjadi lonjakan minat audiens terhadap berangberang Asia yang terancam punah sejak berang-berang Asia viral di media sosial.

Hal serupa juga dinyatakan oleh Cassandra Koenen selaku koordinator kampanye "Wildlife Not Pets" yang mengatakan bahwa media sosial benar-benar mendorong minat masyarakat untuk memiliki hewan eksotis seperti berang-berang Asia. Kampanye "Wildlife Not Pets" adalah kampanye yang berusaha untuk mengedukasi masyarakat mengenai hewan eksotis yang tidak sepantasnya dipelihara. Kampanye ini berusaha menggalang dana untuk membantu membebaskan serta menyerahkan hewan eksotis yang menderita kepada pihak berwajib dan mengakhiri animal cruelty. Selain itu, kampanye ini juga berusaha untuk menyadarkan masyarakat menggunakan penyebarluasan konten di media sosial.



Gambar 2. 45 Konten Wildlife Not Pets

Kebanyakan orang yang ingin memiliki berang-berang Asia tidak mengetahui fakta bahwa berang-berang Asia adalah satwa yang terancam punah di bawah perjanjian CITES Appendix II dan ingin membeli berang-berang Asia atas dasar kagum pada kelucuan hewan tersebut. Apabila tidak segera dilakukan upaya preventif, berang- berang Asia dapat punah.

## 2.6.3.2 Penularan Penyakit Zoonosis

Menurut Ketua Umum Perhimpunan Dokter Hewan Indonesia, Wiwiek Bagja, hewan eksotis dapat membawa penyakit bagi pemiliknya. Di dalam sebuah pertemuan yang diadakan pada tahun 2004 oleh Wildlife Conservation Society di Amerika, 204 jenis penyakit manusia tergolong dalam kategori zoonosis atau dapat menular dari hewan ke manusia. Sebanyak 143 dari penyakit menular tersebut berasal dari hewan liar. Maka dari itu, masyarakat harus sangat berhati-hati saat memelihara hewan eksotis.

Seekor hamster pernah menyebarkan virus *papovavirus* yang jika terjangkit oleh manusia dapat berujung pada gagal ginjal. Selain itu, *sugar glider* yang sedang tren belakangan ini juga dapat menularkan leptospirosis yang bisa menyebabkan radang selaput otak pada manusia. Pemeliharaan reptil juga dapat menyebabkan kelumpuhan, salmonella, dan tifus. Salah satu penyakit yang berbahaya, yaitu tuberculosis, juga dapat ditularkan oleh kera kepada manusia (Perdana, 2013). Maka dari itu, pemimpin dari Pecinta Sugar Glider Indonesia, Suryo Adilaksono, menyarankan masyarakat untuk tidak menangkap hewan eksotis langsung dari alam untuk menghindari kemungkinan lebih besar hewan pembawa penyakit.