

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Menurut Na'am (2020), desain merupakan kegiatan kreatif yang mencakup sebuah perencanaan dan perancangan suatu hal yang umumnya fungsional, dengan tujuan menyelesaikan masalah tertentu dengan dihasilkannya nilai lebih dan lebih bermanfaat. Desain juga dijelaskan sebagai pemecah masalah. Pembentukan desain harus dimulai dengan menggunakan unsur utama.

2.1.1 Unsur Desain

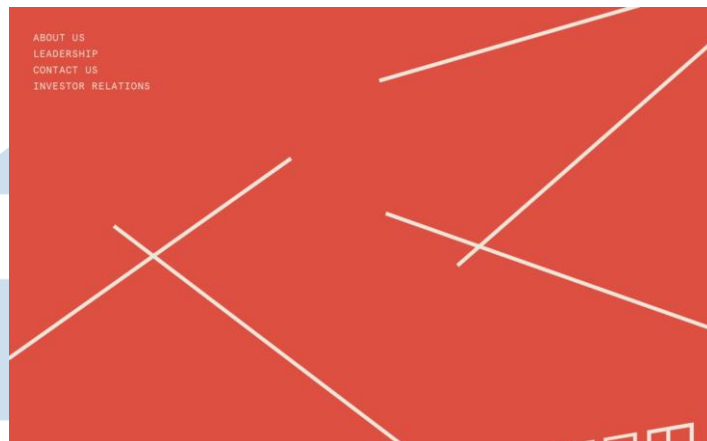
Untuk mewujudkan desain hingga dapat dinikmati oleh orang lain, terdapat unsur-unsur yang digunakan dalam mendesain, melalui unsur tersebut desainer dapat membentuk gambar, ikon, tekstur, pola, diagram dan sistem tipografi.

2.1.1.1 Garis

Sebuah garis memiliki dimensi ukuran serta arah tertentu dan memiliki sifat yang berbeda-beda. Beberapa goresan garis dapat menghasilkan banyak karya, garis juga dapat melahirkan sebuah tekstur, nada, nuansa, ruang, dan volume tertentu untuk melahirkan sebuah karakter (Na'am, 2020, hlm. 80). Garis merupakan kumpulan titik-titik dan dimulai dengan titik yang kemudian digoreskan ke arah yang lain. Variasi garis akan menimbulkan kesan yang berbeda dan kesan tersebut dapat dimanfaatkan untuk keperluan desain (Na'am, 2020, hlm. 80). Berikut merupakan beberapa variasi garis:

1) Garis Lurus

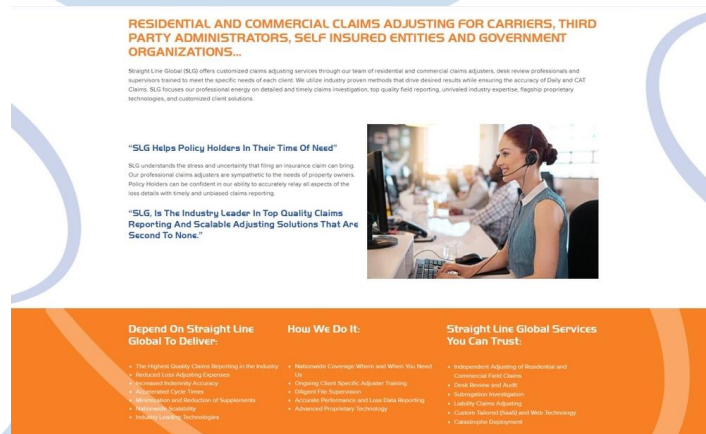
Garis lurus adalah jarak ujung dan pangkal dengan mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus dijelaskan sebagai garis buatan manusia karena dalam keadaan alam semesta pun tidak ada yang memiliki garis lurus (Na'am, 2020, hlm. 81).



Gambar 2.1 Contoh Garis Lurus
 Sumber: <https://siteinspire.s3.us-east-1.amazonaws.com/screngrabs/images/000/016/339/medium.jpg> (2023)

2) Garis Lengkung

Dalam sebuah garis lengkung terdapat irama dan ritme yang tidak dimiliki oleh garis lurus. Ketika sebuah garis lengkung dihubungkan dengan garis lengkung berikutnya, akan terbentuk garis lengkung ganda (Na'am, 2020, hlm. 81).



Gambar 2.2 Contoh Garis Lengkung
 Sumber: <https://www.elykinnovation.com/new-website-launched-for-straight-line-global/> (2023)

3) Garis-garis yang Lain

Terdapat garis lain, yang dimana unsur pokok terbentuknya adalah garis lurus dan lengkung, Seperti garis patah, bergigi, berombak dan ikal (Na'am, 2020, hlm. 82).



Gambar 2.3 Contoh Garis Lain-lain

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/100802605/Rebranding-Casa-dos-Rapazes> (2020)

2.1.1.2 Bentuk

Bidang kecil yang terbentuk akibat dibatasi oleh sebuah garis ataupun warna diartikan sebagai sebuah bentuk, bentuk memiliki macam rupa dan juga wujud tertentu (Na'am, 2020, hlm. 94). Macam-macam bentuk diantaranya adalah:

1) Bentuk 2 dimensi

Bentuk 2 dimensi hanya dapat dilihat dari satu sudut saja, seperti sebuah foto dan juga tulisan pada buku.



Gambar 2.4 Bentuk 2 Dimensi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/7362481-Vectober-10-Pattern> (2019)

2) Bentuk 3 dimensi

Bentuk yang dapat dilihat dan diraba atau dipegang. Selain itu memiliki ruang atau volume dengan panjang dan lebar serta tekstur. Contohnya seperti bola, balok, dan sepatu.



Gambar 2.5 Bentuk 3 Dimensi

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/140421637/Flower-and-girl> (2022)

3) Bentuk geometris

Bentuk yang menggunakan bangun-bangun ruang sebagai sebuah dasar. Seperti kotak jahit dengan bentuk dasar balok.



Gambar 2.6 Bentuk Geometris

Sumber: <https://dribbble.com/shots/11445578-Spring-Colors> (2020)

4) Bentuk bebas

Bentuk ini merupakan bentuk yang bergerak secara bebas dan tidak terikat oleh bentuk apapun.



Gambar 2.7 Bentuk Bebas

Sumber:

<https://i.pining.com/564x/40/51/aa/4051aa023772bd4cb5526c6c3857200c.jpg>
(2020)

2.1.1.3 Warna

Berdasarkan KBBI, warna merupakan sebuah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang terpantul oleh benda-benda. Ernawati (2008) mengatakan warna merupakan unsur desain yang paling mencolok dan mengungkapkan suatu suasana atau perasaan benda yang dirancang.

Na'am (2020), menyebutkan bahwa fungsi warna dibagi kedalam 3 macam. Warna dapat menjadi sebuah penanda berdasarkan sifatnya, sebagai sebuah lambang atau sebuah simbol kesepakatan, dan terakhir sebagai sebuah ikon. Warna kemudian dibagi kedalam tiga dimensi, yaitu *hue*, nilai (*value*), serta intensitas. Kelompok warna menurut Na'am (2020), yaitu:

1) Warna Primer



Gambar 2.8 Warna Primer

Sumber: <https://thepaintbar.com/wp-content/uploads/2022/05/2.png> (2022)

Primer merupakan warna dasar yang tidak dapat diperoleh melalui pencampuran warna lainnya dan terdiri dari merah, kuning, serta biru. Warna ini sering disingkat sebagai CMY (*Cyan, Magenta, Yellow*).

2) Warna Sekunder



Gambar 2.9 Warna Sekunder

Sumber: <https://www.instagram.com/p/CottZlwsFwH/> (2023)

Hasil pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder yang terdiri dari oranye, hijau, dan ungu.

3) Warna Intermediat



Gambar 2.10 Warna Intermediat

Sumber: <https://www.instagram.com/p/CFRrQh0j3Zf/> (2020)

Intermediat diperoleh melalui dua cara, yaitu pencampuran warna primer dan sekunder atau pencampuran dua warna primer dengan

perbandingan 1:2. Hasil warna yang dicampurkan adalah kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu, merah oranye, dan kuning oranye.

4) Warna Tertier



Gambar 2.11 Warna Tertier

Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/65/d3/8a/65d38aafe87c27031c6641f932d93779.jpg>

Tertier merupakan warna yang terbentuk dari pencampuran dua warna sekunder. Warna terbagi menjadi tiga yaitu tertier biru, tertier merah, dan tertier kuning.

2.1.1.4 Grid

Sebuah *grid* tidak hanya membantu elemen pada sebuah laman, namun juga membantu dalam proporsi. Sebuah komposisi yang terbagi dengan garis proporsional menggunakan *golden ratio*. Sebuah desain yang dirasa “tidak terlihat sempurna” cenderung dapat diperbaiki dengan memindahkan elemen serta mengubah ukuran berdasarkan *grid* yang digunakan (Beaird, Walker, & George 2020). Terdapat beberapa jenis *grid* dalam desain, menurut Ellen (2015) jenis-jenis tersebut adalah:

1) *Single-column grid*

Standar buku narasi didesain menggunakan *single-column grid*.

Satu blok digunakan sebagai *body copy* yang dikelilingi oleh *margin* sebagai sebuah bingkai untuk sebuah konten.



Gambar 2.12 *Single-column Grid*

Sumber:

<https://shannonwilliamsonnewmedia.files.wordpress.com/2015/03/singlecolumn1.jpg?w=290&h=310&zoom=2> (2015)

2) *Two-column grid*

Penggunaan *two-column grid* dapat terlihat pada *textbook*, kamus, referensi manual, serta buku yang memiliki penulisan yang cukup banyak. Dengan membagi ruang, sebuah halaman akan menjadi lebih nyaman bagi pembaca.



Gambar 2.13 *Two-column Grid*

Sumber: https://uploads-ssl.webflow.com/5e3de80322b300854230f11f/5f368068dfec4e3d0e31423_list_compressed-p-2000.jpeg

3) *Multiple-columns grid*

Multiple-columns grid menjadi petunjuk peletakkan untuk teks, judul, *captions*, gambar, dan elemen lainnya. Majalah umumnya menggunakan sekitar tiga pembagian kolom atau bahkan lebih.



Gambar 2.14 *Multiple-columns Grid*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/d2/94/88/d294882562f7c3cfa16a00d4d23b3c80.jpg>
(2019)

2.1.1.5 Ilustrasi

Berdasarkan Houston (2016), ilustrasi adalah gambar yang dapat membantu menyampaikan konsep. Sebuah ilustrasi sering disandingkan dengan artikel. Ilustrasi dapat memberikan beberapa tujuan, diantaranya:

- 1) Mengkomunikasikan informasi lebih baik dengan memperkuat konsep pada konten.
- 2) Meringkas sebuah informasi.
- 3) Untuk menarik perhatian pembaca dan menggerakkan mereka pada konten.

Menurut Beaird, Walker, dan George (2020), dalam beberapa kasus sebuah desain lama *website* membutuhkan tingkatan ilustrasi tertentu. Ilustrasi tidak perlu memiliki desain yang kompleks untuk dapat menyalurkan pesan yang ditujukan pada target. Ilustrasi digunakan untuk menekankan hiburan dan pendekatan pada target.

Dalam bukunya, Houston (2016) menjabarkan beberapa tipe dalam ilustrasi, yaitu:

1) Naratif

Ilustrasi naratif merupakan sebuah gambaran yang menunjukkan suatu momen yang terjadi dalam konten penulisan. Gambar dapat menunjukkan aksi dengan latar serta karakter yang disebut.



Gambar 2.15 *Book Illustration by Tubik*

Sumber:

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/format:webp/0*EljaVxsZPOXJOTJE.jpg (2022)

2) Konseptual

Secara konseptual, ilustrasi menggambarkan kualitas akan sebuah konten, namun tidak spesifik pada setiap bagian. Melalui gambar, pembaca bisa menangkap keseluruhan ide yang disampaikan.



Gambar 2.16 *Zero Inbox? By Kouzou Sakai*

Sumber: <https://dribbble.com/shots/15787248-Inbox> (2021)

3) *Stand alone*

Ilustrasi dapat berdiri secara individual. Sebuah cerita dapat tersampaikan melalui satu buah ilustrasi namun dengan objek-objek pada gambar yang menjelaskan situasi tertentu.



Gambar 2.17 DDCP Cover by Greg Houston

Sumber:

https://www.greghoustonillustration.com/ee_uploads/artwork/11/new104__large.jpg (2016)

4) *Sequential*

Contoh utama dalam ilustrasi *sequential* adalah sebuah komik, baik komik pendek atau *full-length* komik yang biasanya menceritakan sebuah kejadian.



Gambar 2.18 SPARROWHAWK #1 by Matias Basla

Sumber:

https://64.media.tumblr.com/96af518b3f798e8ab6b1dd5092cf9236/tumblr_pev8ujLwhm1r5yapeo4_1280.jpg (2018)

5) Dekoratif

Ilustrasi bisa memiliki sebuah fungsi dekoratif, dengan tujuan menarik perhatian. Seperti halaman depan buku harus dapat berlomba mencari perhatian dari buku-buku lain.



Gambar 2.19 *Garden Cats* by CatFinnie

Sumber:

<https://pbs.twimg.com/media/D4wMoeJWkAIUbDC?format=jpg&name=medium> (2019)

2.1.1.6 Tipografi

Tipografi merupakan proses menyusun huruf, kata, dan kalimat untuk segala konteks yang ada, hal ini menjadi unsur penting yang dikuasai oleh desainer untuk dapat menyalurkan komunikasi visual yang efektif. Dalam desain, tipografi dijelaskan sebagai manifestasi visual dari bahasa, dan menjadi penghubung antar seni, sains, dan komunikasi (Dabner, Stewart, & Vickress, 2020).

Penggunaan tipografi menjadi salah satu kunci komunikasi dan bagian penting dalam perancangan sebuah *website*. Tujuan utama sebuah *website* adalah untuk memberikan informasi dan melakukan komunikasi. Pemilihan *font* menjadi peran penting dalam persepsi target akan identitas sebuah *website*. Gunakan setidaknya 2 dan tidak lebih dari 4 jenis *font* dalam mendesain *website* (Beaird, Walker, & George, 2020).

Menurut Dabner, Stewart, & Vickress (2020), tipografi dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) *Old-style serif typefaces*

Font ini digunakan sejak awal mula percetakan abad ke-15 dan dianggap menjadi *font* yang humanis karena desain yang memiliki karakteristik manuskrip seperti gambaran tangan. Tipe *font* ini memberikan kesan klasik pada sebuah desain.



Gambar 2.20 Karakteristik Garamond

Sumber: <https://www.toducate.com/wp-content/uploads/2015/01/garamond-features.jpg> (2015)

2) *Transitional Roman Fonts*

Dalam beberapa kasus, *font* memiliki kontras dalam tebal dan tipis sebuah goresan, serif yang dimiliki juga tajam. *Font* ini telah terpengaruhi oleh bentuk goresan pena.



Gambar 2.21 Karakteristik Baskerville

Sumber: <http://www.toducate.com/wp-content/uploads/2015/01/baskerville-features.jpg> (2015)

3) *Modern Serif Faces*

Hampir memiliki kesamaan dengan *transitional roman fonts*, namun *font* ini memiliki kontras yang terbilang kasar dalam tebal dan tipis sebuah goresan.



Gambar 2.22 Karakteristik Bodoni

Sumber: <https://www.toducate.com/wp-content/uploads/2015/01/bodoni-features.jpg> (2015)

4) *Sans-Serif Typefaces*

Tipe *sans-serif* memiliki kesan yang industrial dan lebih “berani” dalam tampilannya. Huruf-huruf juga terlihat tebal dan dikenal sebagai *fat faces*.



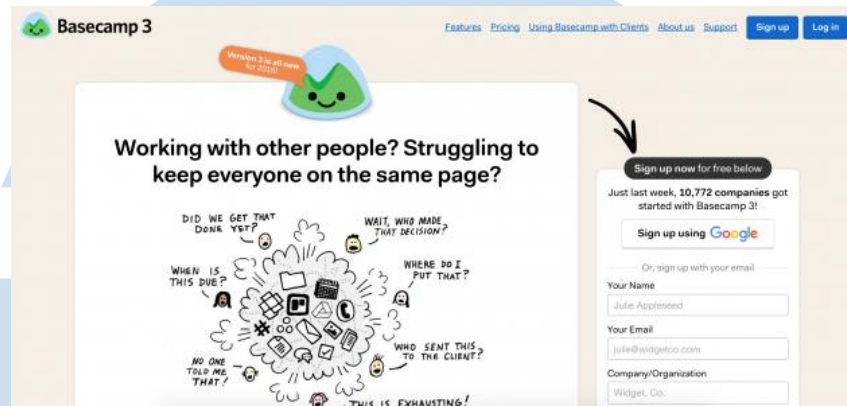
Gambar 2.23 Karakteristik Helvetica

Sumber: <https://www.toducate.com/wp-content/uploads/2015/01/helvetica-features.jpg> (2015)

2.1.2 Teori Gestalt

Menurut Pettersson, *Gestlat* merupakan sebuah kata dari bahasa Jerman yang memiliki arti “keseluruhan bentuk” atau “konfigurasi”. Melalui teori ini, desainer dapat membantu para target dalam mengarahkan fokus, menekankan sebuah pengelompokkan tertentu, dan mengatur urutan dalam memahami sebuah konten (Pettersson, 2017, hlm. 428). Berikut merupakan beberapa prinsip yang membantu para desainer:

1) Figure/ground

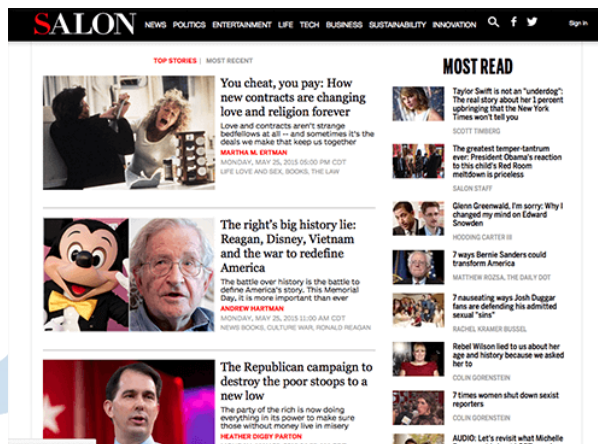


Gambar 2.24 Figure and Ground

Sumber: https://www.usertesting.com/sites/default/files/inline-images/basecamp-figure-ground-630x300_1.png (2023)

Seorang desainer grafis dapat menggunakan prinsip ini untuk membentuk persepsi yang efektif. Sebuah konten dan pesan yang ingin disampaikan harus dapat lebih mencolok dan terlihat jelas dibandingkan dengan dasarnya.

2) Similarity



Gambar 2.25 Similarity

Sumber: <https://archive.smashing.media/assets/344dbf88-fdf9-42bb-adb4-46f01eadd629/929689cc-10da-4c96-890d-d975b5970da4/similarity-salon-opt.png> (2016)

Berdasarkan prinsip ini, manusia cenderung melihat dan mengelompokkan suatu hal atas dasar kesamaan sifat sebuah objek tertentu. Dalam mengorganisasikan sebuah data, prinsip ini merupakan salah satu yang sangat memiliki kegunaan.

3) *Contrast*



Gambar 2.26 *Contrast*

Sumber: <https://www.usertesting.com/sites/default/files/inline-images/instacart-focal-point-630x302.png> (2023)

Desainer dapat menggunakan prinsip kontras untuk membantu membentuk sebuah persepsi. Menggunakan elemen visual yang berbeda dapat membantu menyorot sebuah pesan penting dan membimbing target pada pusat perhatian.

4) *Continuity*



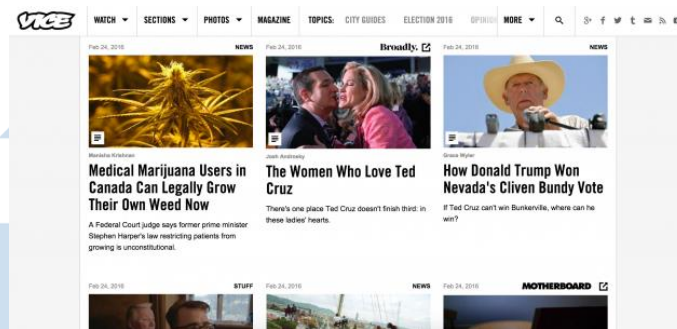
Gambar 2.27 *Continuity*

Sumber: <https://www.usertesting.com/sites/default/files/inline-images/credit-karma-benefits-630x301.png> (2023)

Prinsip *continuity* membantu target mengetahui hubungan antara elemen desain yang digunakan, walaupun memiliki gambaran yang berbeda.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5) Proximity



Gambar 2.28 Proximity

Sumber: https://www.usertesting.com/sites/default/files/inline-images/vice-media-630x301_0.png (2023)

Berdasarkan prinsip ini, kita melihat sebuah elemen individu, namun secara persepsi mengelompokkan elemen tersebut berdasarkan kedekatan antara elemen yang satu dengan lainnya. Elemen yang berdekatan akan dihitung sama namun yang berjauhan akan dianggap berbeda.

2.2 Media Digital Interaktif

Sebuah media digital dijelaskan sebagai pengalaman berbasis komputer yang memfasilitasi interaksi antara media dengan pengguna. Pengembangan media interaktif menggunakan bahasa yang berbeda-beda dan menawarkan kegunaan yang berbeda-beda. Hal terpenting dari media interaktif yaitu adanya konservasi dua arah antara sistem dan pengguna (Griffey, 2020, hlm. 3).

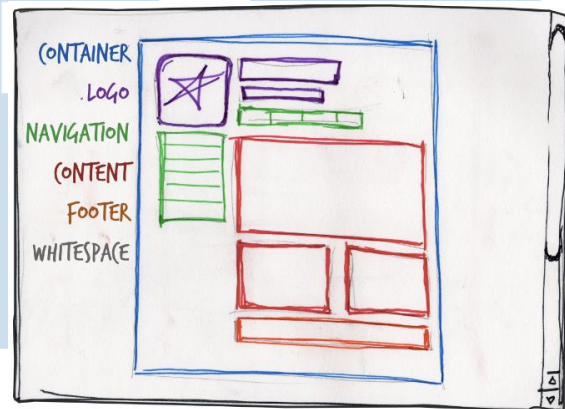
Media digital interaktif memperluas dan memperkaya media tradisional dengan memungkinkan audiens terlibat, berbagi, berkomentar, dan berinteraksi dengan konten. Desain interaktif telah menjadi bagian penting pada setiap media, sebagai sebuah merek dan media, perusahaan akan ingin berkoneksi dengan para konsumen melalui cara yang lebih berarti (Salmond & Ambrose, 2013, hlm. 10).

2.2.1 Website

Griffey (2020), mengatakan website merupakan kombinasi dari *web pages* yang saling berhubungan dibawah nama *domain* yang sama dan ditampilkan dalam *web browser* yang bisa diakses melalui segala komputer dengan koneksi internet. Menurut Zein dan Eriana (2022) hal yang

menentukan kualitas dan estetika akan sebuah *website* merupakan desain dari laman tersebut. Desain memiliki dampak yang besar dalam penilaian pengunjung akan bagusnya sebuah *website*.

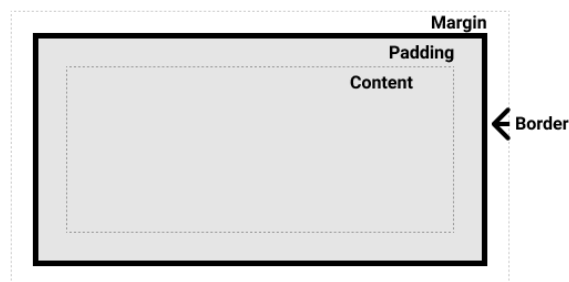
2.2.1.1 Anatomi Website



Gambar 2.29 *Web Page Anatomy*
Sumber: Beaird, Walker, & George (2020)

Menurut Beaird, Walker, dan George (2020), ada berbagai cara untuk membentuk sebuah susunan konten, namun hanya susunan tertentu yang dapat memiliki arti. Dalam sebuah *website* dibutuhkan komponen-komponen yang sesuai dengan ukuran dan subjek dari situs tersebut. Banyak dari *website* memiliki komponen sebagai berikut:

1) *Containing Block*



Gambar 2.30 *Containing Block*
Sumber: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/Containing_block/box-model.png (2023)

Setiap *website* memiliki *containing block*, tanpa adanya sebuah *container* desainer tidak akan memiliki tempat untuk meletakkan

konten dan desain dari laman tersebut. Sebuah elemen dapat terletak jauh dari batas seharusnya dan terletak pada *empty space* (Beaird, Walker, & George, 2020, hlm. 14).

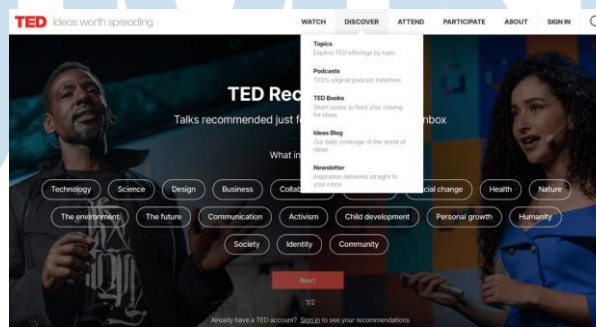
2) Logo



Gambar 2.31 Peletakkan Logo Facebook pada Website
Sumber: <https://d3ui957tjb5bqd.cloudfront.net/uploads/2016/10/Screen-Shot-2016-10-06-at-11.41.33-PM.jpg> (2021)

Penggunaan logo atau nama yang biasanya terletak pada setiap bagian atas sebuah laman *website*. Komponen ini bertugas menjadi sebuah “identitas” yang memperkenalkan merek dan menginformasikan pengguna bahwa laman yang dilihat merupakan bagian dari sebuah *website* tersebut (Beaird, Walker, & George, 2020, hlm. 14).

3) Navigation

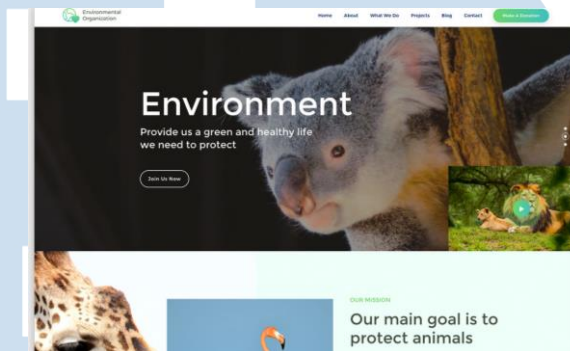


Gambar 2.32 Ted Website Navigation
Sumber: <https://xd.adobe.com/ideas/wp-content/uploads/2019/12/ted-1536x823.png.webp> (2019)

Sangatlah penting bahwa sistem navigasi *website* dapat ditemukan dan digunakan dengan mudah. Bagaimanapun sebuah

navigasi akan digunakan, baik secara vertikal maupun horizontal, navigasi harus terdapat pada bagian “*above the fold*” (Beaird, Walker, & George, 2020, hlm. 15).

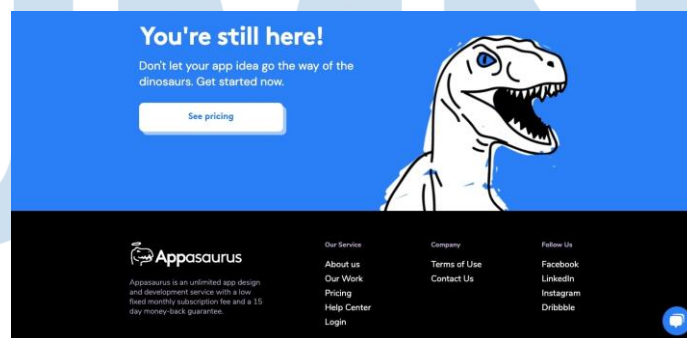
4) Content



Gambar 2.33 Contoh Konten *Website Environmental Organization*
Sumber: <https://colorlib.com/wp/wp-content/uploads/sites/2/environmentalorganization-free-template.jpg>.webp (2023)

Sebuah konten meliputi tulisan, gambar, atau video yang dapat ditemukan dalam sebuah *website*. Penting untuk membuat konten utama sebagai *focal point*, karena jika pengguna tidak dapat menemukan apa yang diinginkan, mereka tidak akan berfikir panjang untuk meninggalkan *website* (Beaird, Walker, & George, 2020, hlm. 15).

5) Footer

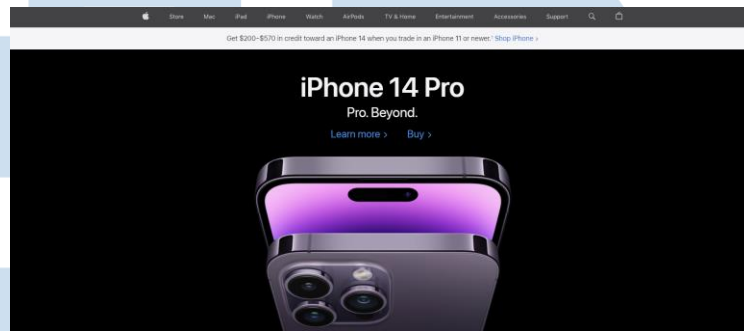


Gambar 2.34 *Footer Website Appasaurus*
Sumber: https://assets-global.website-files.com/6009ec8cda7f305645c9d91b/60107ec833e669273e33f4bc_6002086f72b7275f0b01e78c_appasaurus-footer.jpeg (2020)

Terletak pada bagian bawah sebuah laman, *footer* biasanya mencakup *copyright*, kontak, dan informasi legal. Selain itu

footer juga berfungsi sebagai sebuah indikasi bahwa pengguna berada pada bagian terbawah sebuah laman (Beaird, Walker, & George, 2020, hlm. 16).

6) *Whitespace*



Gambar 2.35 Contoh *Whitespace* pada *Apple Website*
Sumber: <https://www.apple.com/> (2023)

Secara desain sebuah *whitespace* memiliki maksud sebagai sebuah area tanpa adanya tulisan maupun ilustrasi. Walaupun banyak dari desainer merasa bahwa sebuah laman harus dipenuhi oleh konten, namun ada baiknya meninggalkan area kosong. Tanpa adanya *whitespace* desain akan terasa padat (Beaird, Walker, & George, 2020, hlm. 16).

2.2.1.2 *Wireframe*

Wireframe merupakan sebuah sketsa awal halaman, dengan menunjukkan kerangka sistem navigasi sebuah desain visual atau informasi dasar yang dibutuhkan pada sebuah halaman. Tujuan utama penggunaan *wireframe* adalah untuk menangkap tata letak halaman (Kalbach, 2007). Beberapa aspek penting dalam membentuk *wireframe* adalah:

1) *Fidelity*

Dalam prototipe, terdapat *low-fidelity*, yang bahkan belum menunjukkan tata letak hanya saja daftar tipe navigasi, konten, serta kegunaan pada setiap halaman. *High-fidelity*, dapat

menunjukkan jelas kemiripan dengan desain akhir, termasuk ukuran dan posisi elemen navigasi.

2) *Display of labels and text*

Penggunaan ini membantu dalam menunjukkan struktur sebuah halaman tanpa harus fokus dengan konten yang dibawah, namun bisa terjadi isu tata letak bila label yang digunakan terlalu panjang dan tidak sesuai dengan hasil akhir.

3) *Format*

Banyak format yang dapat digunakan dalam pembentukan, biasanya akan digunakan kertas sebagai sketsa yang kemudian dibentuk kembali menggunakan program.

Terdapat 3 sumber utama informasi yang harus dapat dikoordinasikan terlebih dahulu sebelum membentuk *wireframe*:

1) *Sitemap*

Adanya *sitemap* membantu menunjukkan navigasi pada setiap halaman, ini menjadi kunci utama untuk memulai merencanakan navigasi dalam *wireframe*.

2) *Requirements*

Pikirkan kembali syarat-syarat yang dibutuhkan dalam layar desain, seperti logo yang harus muncul pada setiap halaman atau syarat dan ketentuan, maupun fitur pencarian. Syarat-syarat ini harus dapat tergambarkan dalam *wireframe*.

3) *Content analysis*

Analisis kembali konten yang akan digunakan dalam desain, seperti adanya video atau tautan PDF pada halaman. Semua hal tersebut harus digambarkan dalam pembuatan *wireframe*. Melalui analisis, dapat diketahui seberapa banyak ukuran informasi yang dapat dimuat dalam sebuah halaman.

2.3 *Storytelling*

Menurut Dahlstrom (2019), *storytelling* merupakan sebuah media yang kuat dengan adanya awal mula, pertengahan, serta akhir dari sebuah cerita. Sebuah narasi cerita akan dapat menarik perhatian dan menahan mereka dengan membangun antisipasi bagaimana cerita akan berakhir.

2.3.1 Peran *Storytelling*

Kilas balik dalam sejarah, cerita memiliki peran penting dalam kehidupan, cerita memiliki peran tertentu (Dahlstrom, 2019, hlm 4) yaitu:

- 1) Cerita digunakan untuk menyebarkan informasi antar generasi untuk dapat membentuk sejarah, dengan menghubungkan masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Melalui cerita, orang lain mendapatkan gambaran yang telah terjadi.
- 2) Pada masanya, cerita fabel yang menggunakan hewan, tanaman, dan makhluk mitikal, digunakan sebagai cerita yang mengajarkan nilai moral.
- 3) Sebagai sebuah profesi, kemampuan untuk dapat melakukan presentasi melalui *storytelling* menjadi kemampuan dalam membangun karir.
- 4) *Storytelling* dapat membentuk identitas yang dapat dimengerti oleh orang-orang. Adanya penggunaan karakter dengan kepribadian dan latar cerita, peningkatan akan sebuah produk dapat terjadi.

2.3.2 Karakter

Tanpa adanya karakter, sebuah cerita tidak akan bisa diceritakan, karakter memiliki cerita naik dan turun yang akan diikuti oleh para pengguna atau pembaca. Karakter menjadi aspek utama seseorang mengikuti sebuah cerita dan terus menanti untuk mengetahui akhir dari ceritanya (Dahlstrom, 2019, hlm 159-160).

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 2.36 Karakter dalam Cerita *(Un)Trafficked*
Sumber: <http://bharatyatra.online/untrafficked/> (2018)

Berikut merupakan peran dari sebuah karakter, yaitu:

- 1) Membentuk dan berbagi pengertian yang sama, meyakinkan bahwa karakter yang dibentuk memiliki pemikiran yang sama dengan target dari sebuah produk menjadi hal yang kritikal.
- 2) Membentuk sebuah empati, ketika emosi dari sebuah karakter direalisasikan ke dalam cerita, hal tersebut menjadi pendorong yang kuat untuk menjangkau target. Karakter perlu memiliki hubungan secara emosi dengan target desain.
- 3) Membantu membentuk naratif sebuah produk, sebuah skenario yang dimiliki karakter akan membantu dalam menyampaikan informasi melalui sebuah naratif.

2.4 *Hoarding Disorder*

Hoarding disorder merupakan sebuah kondisi dimana penderitanya memiliki kesulitan untuk membuang harta benda tertentu, diluar nilai yang dimiliki benda tersebut. Sebagai hasilnya, akan terjadi penumpukan harta benda dalam ruang lingkup hidup dan menyebabkan kesulitan aktivitas sehari-hari (Nakao & Kanba, 2019).

Dalam bukunya yang berjudul *CBT for Hoarding Disorder*, Tolin (2017) mengatakan bahwa *hoarding disorder* memiliki kriteria diagnosis sebagai berikut:

- 1) Kesulitan untuk membuang atau berpisah dengan barang tertentu akibat sebuah dorongan untuk menyimpan barang atau menghilangkan stress akibat membuang barang tersebut.

- 2) Tumpukkan yang mengganggu aktivitas sekitar lingkungan tempat tinggal yang ditempati.
- 3) Gangguan signifikan yang dialami akibat penimbunan barang.

2.4.1 Gejala Hoarding

Tolin (2017), menyebutkan 3 gejala yang terdapat pada para pengidap *hoarding disorder*, diantaranya:

- 1) Kesulitan membuang

Gejala utama dalam *hoarding* adalah kesulitan membuang harta benda pribadi, termasuk barang yang mungkin bagi orang lain adalah barang tidak berguna atau tidak memiliki nilai. Upaya untuk membuang akan menyebabkan sebuah tekanan emosional oleh karena itu sering dihindari.

- 2) Berantakan Berlebih

Fitur yang sangat terlihat dari *hoarding* adalah kondisi tempat yang sangat berantakan bahkan berlebihan. Tidak seperti kondisi “berantakan” biasanya, penderita *hoarding* menjelaskan kesulitan untuk menggunakan lingkungan tempat tinggal akibat tumpukan.

- 3) Memiliki Barang Berlebih

Penelitian menunjukkan bahwa penderita *hoarding* melakukan pembelian barang yang berlebihan. Barang-barang yang menjadi berlebihan ini bisa termasuk dalam pembelian kompulsif, koleksi barang gratis, barang pemberian, dan bahkan barang curian.

2.4.2 Dampak Hoarding

Hoarding memiliki dampak baik kepada diri sendiri secara fisik dan mental dan bahkan kepada lingkungan sekitar, yang berdampak pada kesehatan, psikologis, serta sosial (Tolin, 2017, hlm. 5). Kondisi lingkungan yang berantakan dapat menjadi pemicu terjadinya kebakaran, menurut studi yang membahas mengenai kebakaran dalam kurun waktu 10 tahun, mengindikasikan bahwa 24% kebakaran adalah hasil dari penimbunan barang. Individu lansia yang menempati lingkungan tempat tinggal memiliki kemungkinan terjatuh akibat barang yang tersebar. Pada anak-anak,

penimbunan barang dapat memicu terjadinya kesulitan dalam pernafasan seperti asma akibat munculnya jamur. Berdasarkan dampak sebelumnya, Otoritas perumahan juga memiliki hak untuk melakukan penggusuran akibat kondisi penimbunan.



Gambar 2.37 Contoh Lingkungan Pengidap *Hoarding Disorder*
Sumber: <https://cdn2.tstatic.net/bogor/foto/bank/images/sampahs.jpg> (2020)

Individu pengidap *hoarding disorder* cenderung rentan mengalami isolasi. Rasa malu akibat tumpukkan barang atau menghindari kritikan, banyak penderita tidak ingin mengundang temannya, keluarga, atau bahkan tukang ke rumahnya dan menimbulkan isolasi sosial. *Hoarding* juga meningkatkan kemungkinan terjadinya konflik terutama dalam lingkungan keluarga, baik akibat pengeluaran yang besar akibat barang yang dibeli atau penumpukkan barang yang sudah berlebih. Kondisi *hoarding* juga dapat menimbulkan dampak psikologi negatif bagi anak yang hidup dan tumbuh di lingkungan pengidap, dengan menimbulkan rasa malu akan tempat tinggalnya yang berantakan.

Disamping kondisi kesehatan, *hoarding* menimbulkan risiko tinggi pada finansial. Individu pengidap *hoarding* cenderung menggunakan layanan medis, kesehatan mental, serta kesejahteraan sosial. Dalam salah satu studi, sekitar 64% dari survei petugas kesehatan masyarakat melaporkan setidaknya 1 kasus keluhan mengenai penimbunan dalam periode 5 tahun.

2.4.3 Komorbiditas dalam *Hoarding Disorder*

Kasus *hoarding disorder* cenderung memiliki komplikasi dengan tingginya kemunculan masalah kesehatan mental dan medis yang terjadi

secara bersamaan. Gangguan mental yang banyak ditemukan dalam penderita *hoarding* adalah depresi serta kecemasan. *Hoarding* juga dapat dikaitkan dengan gangguan kepribadian yang tinggi serta sifat kepribadian maladaptif. Akibat kasus yang beragam dalam *hoarding*, sangat disarankan bagi pengidap untuk memikirkan kembali apakah adanya kemungkinan diagnosa alternatif yang dapat menjelaskan lebih baik mengenai permasalahan *hoarding* yang dialami (Tolin, 2017, hlm. 6).

2.5 Remaja

Menurut Muri'ah dan Wardan (2020), remaja merupakan mereka yang berusia mulai dari 12 tahun sampai dengan 21 tahun. Ditinjau secara teoritis, perkembangan remaja terdiri dari remaja puber (awal pubertas, pubertas, dan akhir pubertas) dan remaja adolesen (awal adolesen, adolesensi, dan akhir adolesensi), yang merupakan sebuah transisi dari masa anak-anak ke dewasa.

2.5.1 Ciri-Ciri Remaja

Muri'ah & Wardan (2020), mengatakan bahwa ada beberapa ciri-ciri remaja yang harus diketahui, terutama bagi orang tua dan pendidik.

1) Pertumbuhan fisik

Fisik remaja mengalami perubahan yang cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan dewasa, mereka membutuhkan jumlah makanan dan masa tidur yang lebih banyak daripada umumnya.

2) Perkembangan seksual

Perkembangan seksual pada laki-laki dan perempuan akan terlihat berbeda, pada laki-laki contohnya akan tumbuh jakun dan menghasilkan nada suara yang pecah. Pada perempuan, akibat produksi hormon, wajahnya akan berjerawat dan buah dadanya mulai tumbuh.

3) Cara berfikir kausalitas

Remaja mulai berfikir secara kritis sehingga mereka bisa saja melawan, terutama saat lingkungan sekitarnya masih menganggap mereka sebagai anak kecil.

4) Emosi yang meluap-luap

Remaja cenderung memiliki emosi yang tidak stabil akibat perkembangan hormon, emosi yang dimiliki juga lebih kuat dan dapat menguasai dirinya dibandingkan dengan pikiran yang realistis.

5) Ketertarikan akan lawan jenis

Dalam kehidupan sosialnya, remaja akan mulai memiliki ketertarikan dengan lawan jenisnya, keadaan ini dapat terus berlangsung sampai dengan jenjang perkuliahan.

6) Menarik perhatian lingkungan

Pada masanya, remaja akan mulai mencari perhatian dari lingkungan di sekitarnya, hal ini dilakukan untuk mendapatkan status tertentu dan mendapatkan sebuah peran.

7) Terikat dengan kelompok

Remaja akan tertarik kepada kelompok yang sebaya dengan dirinya, hal yang dilakukannya akan diinginkan sama dengan teman-teman sekelompoknya untuk menjaga harga dirinya.

2.5.2 Perkembangan Psikologi Remaja

Secara intelegensi, remaja akan dapat berfikir secara logis dengan pemikiran yang teoritis berdasarkan proporsi serta hipotesis dalam mengambil sebuah kesimpulan lepas. Remaja akan mulai menyukai membuat teori-teori tertentu dan mulai berfikir mengenai sesuatu yang akan mendatang. Dapat disimpulkan bahwa secara mental, remaja dapat berfikir logis atas gagasan sebuah abstrak (Muri'ah & Wardan, 2020, hlm. 176).

Untuk memahami remaja, dibutuhkan juga pengetahuan mengenai apa yang mereka rasakan selain yang ada di pikirannya. Puncak emosionalitas muncul pada masa ini dengan perkembangan emosi yang tinggi. Proses kematangan emosional remaja sangat dipengaruhi oleh kondisi sosio-emosional lingkungan, terutama dalam keluarga dan pertemanan. Remaja harus dapat membicarakan permasalahan pribadinya dengan orang lain dan

belajar memperoleh gambaran mengenai situasi yang menimbulkan kemunculan reaksi emosional (Muri'ah & Wardan, 2020, hlm. 178-179).

Remaja yang memiliki gangguan mental dan emosional akan lebih bersifat menghukum dan mendasarkan sebuah penilaian moral pada konsep kekuasaan mutlak dibandingkan dengan mereka yang sehat. Mereka yang bertindak berdasarkan moral adalah yang dapat mendasarkan tindakan melalui penilaian baik dan buruknya suatu hal. Menurut Kohlberg, remaja terdapat pada tahap moralitas pasca-konvensional yang meliputi kelenturan dalam keyakinan moral sehingga adanya perbaikan standar moral dan menyesuaikan diri dengan standar sosial dan ideal (Muri'ah & Wardan, 2020, hlm. 181-182).

Kepribadian seorang remaja merupakan sejumlah ciri-ciri dan sifat sebagai seseorang atau cara untuk semua hal diintegrasikan ke dalam hidupnya. Dapat dikatakan bahwa remaja memiliki identitas yang matang ketika mereka memiliki pemahaman serta kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan diri sendiri, peran sosial, serta nilai-nilai agama. Hal ini dapat mendorong perasaan menerima diri dan menimbulkan kebahagiaan tertentu (Muri'ah & Wardan, 2020, hlm. 184-185).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA