

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Perancangan

Perancangan adalah sebuah rangkaian rencana yang dilakukan sebagai “*blueprint*” dari untuk menentukan pertanyaan, cara analisis, data yang relevan, dan teknik pengumpulan data (Yin, 2018:60). Menurut Yin (2018) ada lima komponen perancangan, yaitu pertanyaan dari studi kasus, proposisi, masalah, hubungan data dengan proposisi, dan kriteria untuk menjelaskan penemuan.

#### 2.2 Media Informasi

##### 2.2.1 Pengertian Media Informasi

Media merupakan sarana yang digunakan secara umum oleh masyarakat sebagai bentuk komunikasi, hiburan, atau informasi (Braesel & Karg, 2017). Media berasal dari bahasa Latin, *medium*, yang memiliki arti perantara atau pengantar. Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat (sarana).

##### 2.2.2 Jenis Media Informasi

Menurut Braesel & Karg (2017:20-21), jenis-jenis dari media informasi antara lain:

###### 1) *Newspaper and Magazines*

Koran dan majalah merupakan media cetak, yang sekarang telah berubah ke media digital. Media ini dipublikasi secara teratur, seperti harian atau mingguan. Waktu yang digunakan untuk mempublikasikan media ini adalah satu hari sampai satu bulan, tergantung dari topik yang diangkat.

## **2) Books**

Buku juga merupakan media cetak yang telah beralih ke media digital menjadi *e-book*. *E-book* dapat diakses melalui *smartphone*, tablet, laptop atau komputer. Kategori dari buku didasari dari konten yang dibahas, seperti teks, panduan, fiksi, dan non-fiksi.

## **3) Radio**

Radio merupakan media elektronik, yang sekarang bisa diakses menggunakan internet. Konten dari radio disesuaikan dengan program yang ada, musik, hiburan, dan informasi terkini.

## **4) Movies**

*Movies* merupakan media elektronik yang pertama kali ditunjukkan melalui bioskop, yang kemudian dirilis ke bentuk DVD atau Blu-ray. Media ini bisa diakses melalui internet sekarang, dengan contoh Netflix, dan Disney+. *Movies* dibedakan berdasarkan *genre*, karakter, tampilan visual, acting, dan komponen suara.

## **5) Television**

TV merupakan media elektronik, yang dapat diakses melalui internet sekarang. TV dikategorikan berdasarkan konten, teks, dialog, *host*, dan suara.

## **6) Video Games**

*Video games* merupakan media elektronik yang diakses menggunakan konsol, komputer, atau *gadget* lain. *Video games* dibedakan dari *genre*, *storyline*, tujuan, bahasa, dan latar dari *game*.

### **7) Internet**

Internet merupakan media elektronik yang bisa diakses jika menggunakan komputer, *smartphone*, konsol, atau tablet. Media ini menyampaikan informasi melalui foto, video, gambar, dan suara.

### **8) Social Media (computer or smartphone)**

Media sosial merupakan media elektronik. Media ini dapat diakses melalui komputer atau *gadget* lain, melalui gambar, tulisan, video.

## **2.2.3 Fungsi Media Informasi**

Menurut Turow (2017), fungsi media informasi dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

### **1) Sarana Relaksasi**

Media informasi seperti televisi atau internet dapat memberikan hiburan dan kepuasan bagi pengguna. Hal yang dapat dilakukan seperti, menonton, membaca, berkomunikasi, atau kegiatan lain yang dapat menjadi kepuasan bagi pengguna.

### **2) Mata Uang Sosial**

Konten yang beredar pada televisi atau media sosial dapat memberikan hiburan atau menjadi kebutuhan dasar bagi pengguna.

### **3) Persahabatan**

Media menjadi teman bagi orang yang kesepian dan juga merupakan sarana untuk terhubung ke sekelompok orang atau komunitas.

### **4) Sebagai Hubungan Kelekatan**

Hubungan psikologi yang terbentuk dari pengguna media dengan artis-artis yang dilihat atau dipelajari dari media.

### **5) Sarana Pengamatan**

Sebagai media pembelajaran tentang kejadian atau berita terkini, yang biasanya dilakukan sering tanpa disadari. Pengamatan dapat meluas karena orang tertarik dengan peristiwa yang terjadi di luar sana.

### **6) Sarana Penafsiran**

Media sebagai sarana pembelajaran tentang alasan dari terjadinya suatu hal atau peristiwa. Media menjadi sumber jawaban dari pertanyaan orang-orang, tetapi hal ini dipengaruhi oleh apakah individu atau kelompok setuju dengan nilai atau jawaban yang diterima.

### **7) Media Dalam Berbagai Kegunaan**

Manusia mendapat kepuasan atau hiburan apapun dari semua program melalui pencarian.

### **8) Media Sebagai Sarana Interaksi**

Media dapat menanggapi tindakan yang dilakukan oleh pengguna, sehingga media dapat melacak tindakan dan membangun hubungan atau kepercayaan yang baik.

Media memiliki peran dan manfaat dalam kehidupan penggunanya dalam aspek perilaku, pemikiran, dan kesenangan. Informasi yang disampaikan dengan baik akan menjadi pertimbangan konsumen, sehingga konten yang disampaikan sesuai dengan keinginan audiens.

## **2.3 Desain Grafis**

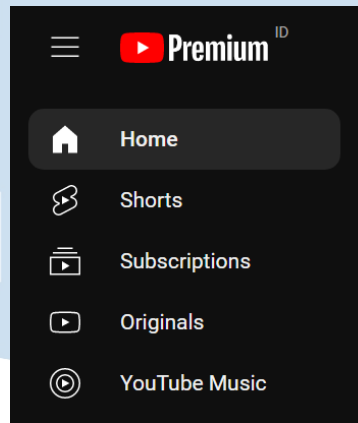
Landa dalam buku *Graphic Design Solutions* (2014) mengatakan bahwa desain grafis adalah media komunikasi yang dibuat dalam bentuk visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens. Fungsi dari desain grafis ini adalah untuk menginformasikan, mempersuasi, memotivasi, mengidentifikasi, memposisikan pandangan, menyampaikan makna, dan menarik perhatian. Desain grafis juga merupakan gambaran atau representatif visual dari ide.

### 2.3.1 Elemen Desain

Ada empat elemen desain menurut Landa (2014:19-28), yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur:

#### 1) Garis

Garis dibentuk oleh banyak titik atau titik yang memanjang. Titik adalah bagian terkecil dari garis yang biasanya berbentuk bulat. Garis dapat berbentuk lurus, melingkar, melengkung, atau bersudut. Garis memiliki peran yang penting dalam komposisi dan komunikasi sebuah pesan.



Gambar 2.1 Garis

Sumber: <http://kreasipresentasi.com/unsur-unsur-desain-grafis/>

#### 2) Bentuk

Bentuk adalah wujud dari garis yang menutup dan merupakan bangun dasar dua dimensi. Bentuk dasar terdiri dari:

##### a. *Geometric Shape*

Bentuk yang memiliki kesan kaku dan presisi.

##### b. *Organic Shape*

Bentuk yang memberikan kesan *natural* dan bebas dengan menggunakan lekukan pada sisi dan sudutnya.

##### c. *Rectilinear Shape*

Bentuk yang memiliki penggabungan dari garis yang bersudut dan lurus yang menghasilkan kotak, segitiga, dan bentuk geometris lainnya.

***d. Irregular Shape***

Bentuk yang memiliki campuran garis lengkung dan lurus.

***e. Accidental Shape***

Bentuk yang memberikan kesan yang tidak terduga dalam prosesnya

***f. Nonobjective or Nonrepresentational Shape***

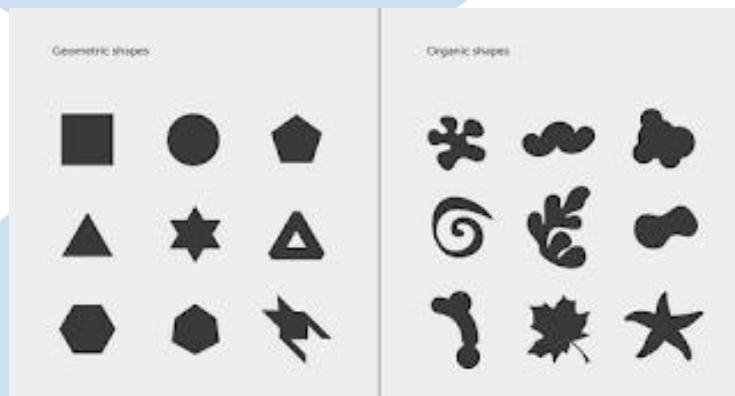
Bentuk tidak memberikan arti atau pesan secara langsung tentang benda, tokoh, atau lokasi terhadap audiens.

***g. Abstract Shape***

Bentuk yang menimbulkan kesan perubahan, pergeseran atau menekankan komunikasi yang berbeda secara alami.

***h. Representational Shape***

Bentuk yang digunakan saat ingin menampilkan objek yang memiliki kemiripan dengan hal fisik di alam.



Gambar 2.2 Bentuk

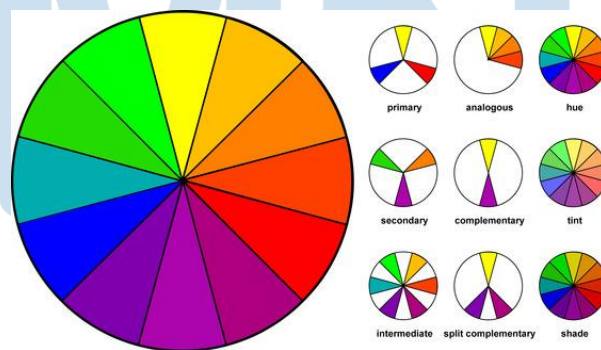
Sumber: <https://www.dafideff.com/2018/05/visual-element-of-graphic-design-shape.html>

**3) Warna**

Warna adalah elemen yang dapat dilihat jika mendapatkan pantulan cahaya (Landa, 2014). Warna yang digunakan akan berbeda dilihat dari media yang digunakan. Jika menggunakan media digital, maka warna yang digunakan adalah warna primer merah, hijau, dan biru (RGB) dan jika

menggunakan media cetak maka warna primer yang digunakan adalah biru, merah, dan kuning (CMYK). Warna juga dikelompokkan ke dalam 7 skema warna, yaitu:

- a) *Monotone*: skema yang menggunakan warna netral dengan memainkan *tints and shades*
- b) *Monochromatic*: skema yang menggunakan satu kelompok hue dengan memainkan *tones, tints, and shades*
- c) *Analogous*; skema yang menggunakan 3 warna yang berdampingan sehingga tercipta warna yang harmonis
- d) *Complementary*: skema yang menggunakan 2 warna yang berseberangan di *color wheel*.
- e) *Split Complementary*: skema yang menggunakan warna kombinasi 2 warna seberang yang bersebelahan
- f) *Triads*: skema yang menggunakan 3 warna yang membentuk bentuk segitiga pada *color wheel*.
- g) *Tetrads*: skema yang menggunakan 4 warna yang berasal dari 2 kelompok warna komplementer



Gambar 2.3 Warna

Sumber: <https://creativemarket.com/blog/10-basic-elements-of-design>

#### 4) **Tekstur**

Landa (2014) mengatakan bahwa tekstur merupakan sebuah permukaan yang dapat dirasakan atau merupakan representasi visual dari sebuah permukaan benda. Tekstur memiliki dua jenis, yaitu tekstur taktil, yang dapat dirasakan melalui sentuhan dan tekstur visual, yang hanya dapat dilihat ataupun berbentuk digital.



Gambar 2.4 Tekstur

Sumber: [https://juliosillet.gumroad.com/l/ufEtG?recommended\\_by=search](https://juliosillet.gumroad.com/l/ufEtG?recommended_by=search)

#### 2.3.2 Prinsip Desain

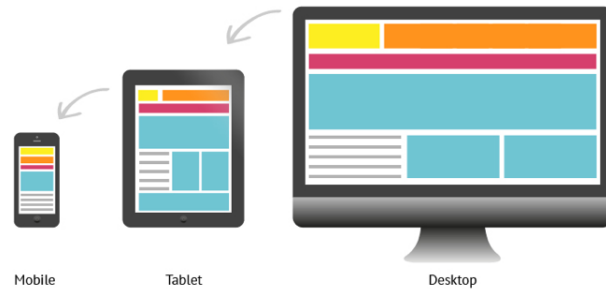
Dikutip dari Landa (2014:29-36) prinsip desain ada 6 aspek, yaitu:

##### 1) *Format*

Format adalah batasan dari bidang pada desain. Setiap format memiliki ukuran yang beragam sesuai kebutuhan, tetapi format juga memiliki ukuran yang telah ditetapkan atau standar, seperti A4, A3, dll. Format juga berlaku pada ukuran



*screen* elektronik, seperti layar komputer, tabel, dan *smartphone*.



Gambar 2.5 Format

Sumber: <https://bluetext.com/blog/responsive-web-design/>

## 2) **Balance**

**Balance** atau keseimbangan adalah peletakan elemen dan visual tersusun rata sehingga tercipta keharmonisan. Menurut Landa (2014) *balance* dibagi menjadi tiga, yaitu:

### a. **Symmetric Balance**

Elemen visual terbagi rata pada kedua sisi atau seperti dipantulkan oleh cermin.

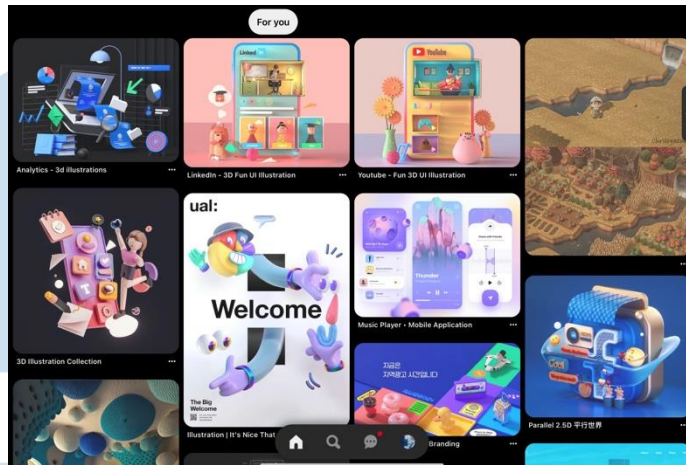
### b. **Asymmetric Balance**

Elemen yang dicerminkan tidak memiliki visual yang sama sehingga tidak terbentuk refleksi cermin.

### c. **Radial Balance**

Elemen disusun dengan menggunakan simetri horizontal dan vertikal untuk membentuk keseimbangan.

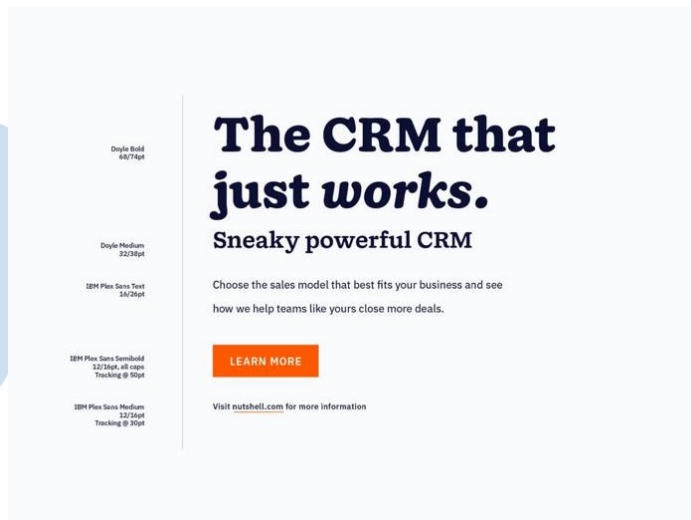
U  
M  
N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.6 Balance  
 Sumber: www.pinterest.com

### 3) *Visual Hierarchy*

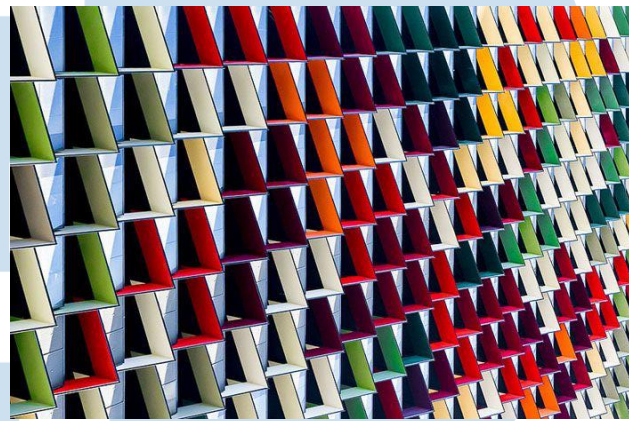
*Visual hierarchy* atau hirarki visual merupakan penekanan (*emphasis*) pada elemen visual untuk membuat pusat perhatian atau urutan dari elemen yang paling penting. Elemen yang penting biasanya akan dibuat memiliki bentuk yang lebih besar atau warna yang berbeda.



Gambar 2.7 *Visual Hierarchy*  
 Sumber: <https://drawer.design/blog/visual-design-principles-in-ux/>

#### 4) *Rhythm*

*Rhythm* atau ritme merupakan repetisi atau susunan elemen visual. Ritme dapat dibentuk dengan warna, *emphasis*, tekstur, figure, dan keseimbangan.

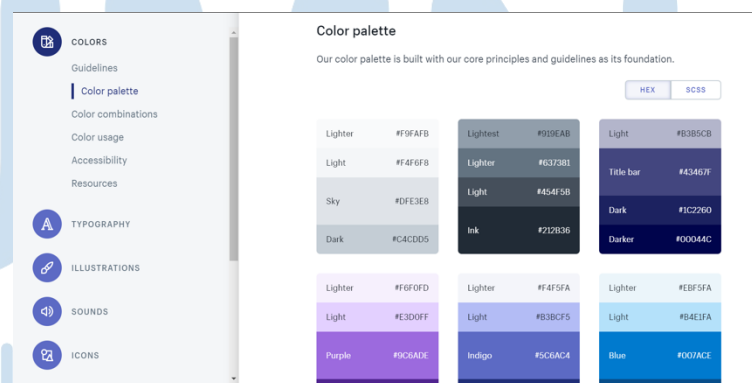


Gambar 2.8 *Rhythm*

Sumber: <https://petapixel.com/2013/05/16/photos-of-patterns-and-repetition-spotted-during-urban-exploration/>

#### 5) *Unity*

*Unity* atau kesatuan merupakan pengelompokan elemen-elemen visual agar menjadi satu kesatuan dari aspek peletakan, orientasi, bentuk, dan warna.



Gambar 2.9 *Unity*

Sumber: <https://uxengineer.com/principles-of-design/unity/>

## 6) *Laws of Perceptual Organization*

### a. *Similarity*

Bentuk, warna, tekstur, atau arah yang mirip sehingga terbentuknya kesatuan.

### b. *Proximity*

Jarak dari elemen-elemen visual yang berdekatan.

### c. *Continuity*

Elemen-elemen yang terlihat seperti sambungan dari elemen sebelumnya yang bermunculan terus menerus.

### d. *Closure*

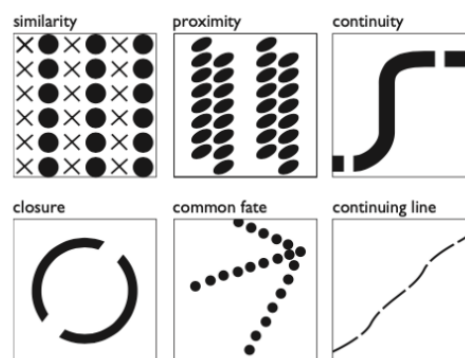
Pengelompokan elemen yang terlihat atau memiliki kesan satu kesatuan atau membentuk pola.

### e. *Common fate*

Elemen visual yang terlihat mengarah ke arah tertentu sehingga terlihat seperti satu kesatuan.

### f. *Continuing line*

Posisi elemen grafis yang terlihat seperti garis putus-putus yang terhubung satu sama lain.



Gambar 2.10 *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: Landa, 2014

### 2.3.3 Typography

Menurut Ambrose (2006) *typography* atau tipografi adalah aspek dasar dalam proses pengembangan kata menjadi tulisan yang dikembangkan menjadi huruf yang digunakan sekarang. Tipografi memiliki peran penting dalam visual di berbagai media, terlebih pada media informasi yang di mana konten harus bisa dibaca dan dimengerti dengan mudah oleh audiens.

#### 1) *Type Families*

*Type families* atau famili huruf adalah sekelompok huruf yang memiliki banyak tipe dan model, seperti perbedaan lebar dan sempit pada huruf yang memiliki tujuan memberikan kesan harmonis dan kejelasan (Ambrose, 2006). Jenis-jenis *type families* adalah sebagai berikut:

##### a. *Roman*

Bentuk didasari dari bentuk dasar huruf pada prasasti di Monumen Romawi.

##### b. *Italic*

Bentuk huruf memiliki kemiringan sudut tertentu pada huruf serif dan memiliki *obliques* pada huruf *sans serif*.

##### c. *Light*

Huruf lebih tipis dibandingkan dengan jenis Roman.

##### d. *Boldface*

*Boldface* terdiri dari huruf *bold*, *boldface*, *medium*, *semi bold*, *back*, dan *super*. Huruf ini merupakan versi tebal dari jenis *Roman*.

##### e. *Condensed*

Huruf yang memiliki bentuk lebih sempit sehingga sering digunakan untuk area pengetikan yang sempit.

f. *Extended*

Huruf yang memiliki bentuk lebih lebar untuk mengisi area yang lebih luas dan juga memberi kesan dramatis.



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 2.11 *Type Families*

Sumber: <https://alexanders.com/additional-resources/font-types-styles-and-families/>

2) *Classifications*

a. *Serif*

Bentuk huruf yang memiliki goresan kecil pada garis horizontal atau vertikal yang berfungsi untuk memfasilitasi audiens saat membaca.

b. *Sans Serif*

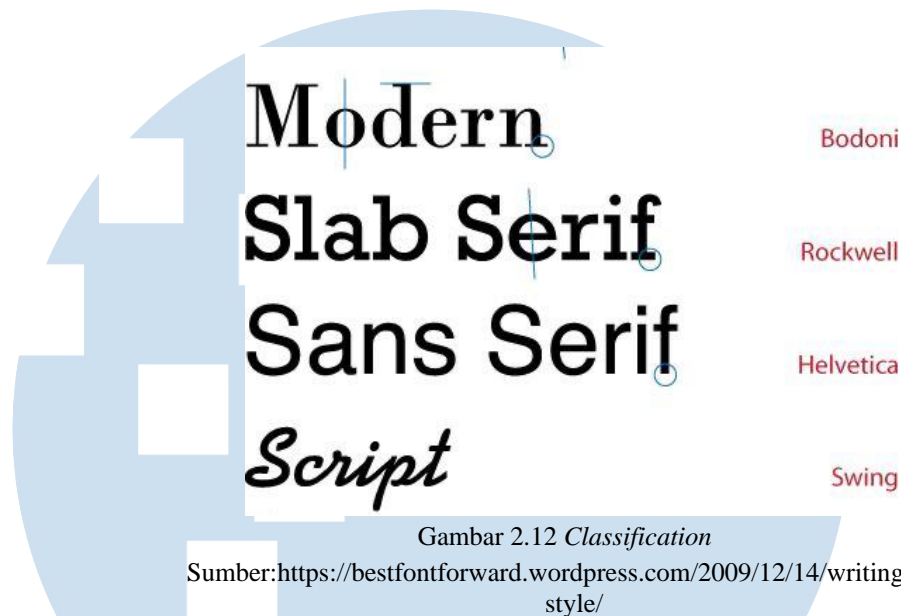
Huruf yang memiliki bentuk modern dan memiliki goresan yang lebih sedikit dibandingkan *serif*.

c. *Script*

Bentuk huruf yang menyerupai kaligrafi atau tulisan tangan.

d. *Modern*

Huruf yang memiliki kontras tebal dan tipis pada goresan huruf.



Gambar 2.12 *Classification*

Sumber: <https://bestfontforward.wordpress.com/2009/12/14/writing-in-style/>

### 2.3.4 Layout

*Layout* menurut Tondreau (2019) memiliki fungsi sebagai struktur dari teks, grafik, atau gambar yang ditampilkan pada sebuah bidang. Dengan adanya *layout*, penataan komponen dan elemen desain sebuah visual dapat terlihat jelas dan rapi. Berikut merupakan komponen-komponen inti dari *layout*:

1) ***Margin***

Batas atau penyangga bidang area desain.

2) ***Column***

Area gambar berbentuk kotak pada area vertikal yang memiliki lebar dan jumlah berdasarkan konten yang tertera.

3) ***Modules***

Bagian yang terpisahkan oleh jarak yang konsisten. *Modules* akan membentuk kolom dan baris yang bervariasi jika digabungkan.

4) ***Spatial Zone***

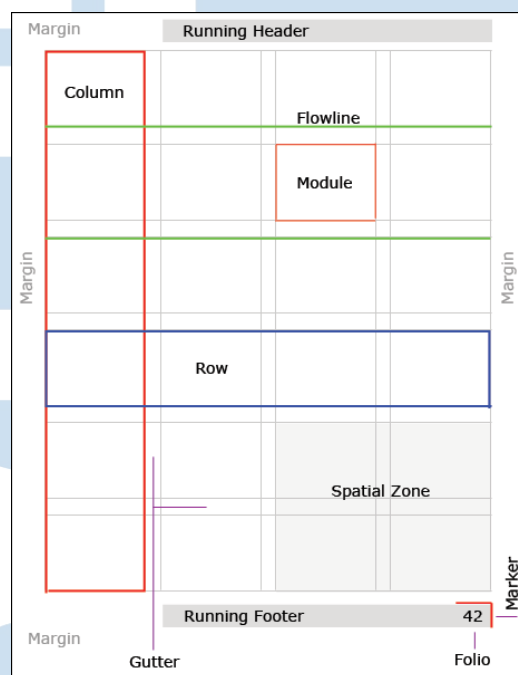
Area khusus untuk gambar atau informasi lain yang terbuat dari kumpulan *modules* atau kolom.

### 5) *Flow lines*

Metode pemisahan barisan untuk memberikan ruang sehingga memudahkan audiens untuk membaca seluruh halaman.

### 6) *Markers*

Tanda yang digunakan untuk penekanan saat membaca, seperti *header* atau *footer*, nomor halaman, dan ikon.



Gambar 2.13 Komponen *layout*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>

## 2.3.5 Grid

*Grid* adalah sistem garis vertikal dan horizontal yang mengatur letak teks dan gambar (Tondreau, 2019:11). *Grid* dibagi menjadi lima berdasarkan jenis strukturnya, yaitu:

### 1) *Single Column Grid*

Digunakan pada kalimat atau paragraf yang panjang seperti laporan, esai, atau buku.



## 2) *Two Column Grids*

Digunakan saat teks harus dibagi menjadi beberapa kolom dengan sama rata atau tidak.

## 3) *Multi Column Grids*

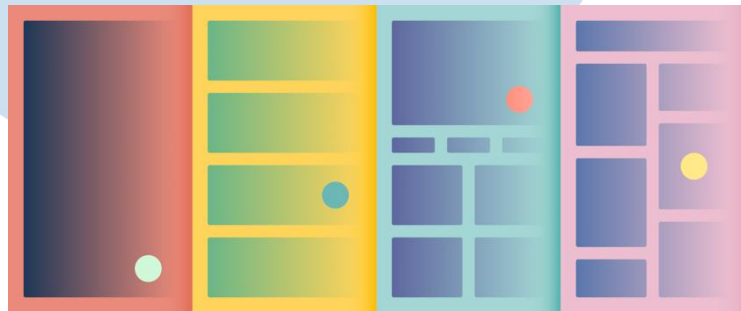
*Grid* yang memiliki bentuk yang variabel dan bervariasi dan biasanya digunakan pada majalah.

## 4) *Modular Grids*

*Grid* ini digunakan pada teks yang kompleks, seperti pada koran dan kalender.

## 5) *Hierarchical Grids*

*Grid* ini memiliki susunan kolom horizontal untuk membagi area pada halaman.



Gambar 2.14 Struktur *grid*

Sumber: <https://infinum.com/blog/mobile-layouts-and-grids/>

## 2.4 *Piercing*

*Piercing* atau tindik adalah sebuah luka yang unik, karena dilakukan dengan sengaja dan dibiarkan sembuh dengan benda asing di dalamnya (Angel, 2021:388).

### 2.4.1 Prosedur *Piercing*

Menurut Angel (2021:146-147), prosedur *piercing* adalah sebagai berikut:

- 1) Membersihkan area yang akan ditindik
- 2) Menandai letak tindik

Area yang akan dilubangi akan diberi tanda menggunakan *alcohol-based pen* atau dengan tusuk gigi yang ujungnya dicelupkan ke *gentian violet*, cairan ungu yang digunakan pada pena bedah. Jika penanda atau pena telah digunakan, maka harus dibuang dan diganti dengan yang baru agar steril.

3) Mengamankan titik yang akan ditindik

Titik atau tanda yang telah dibuat akan diamankan menggunakan jepitan, tabung, atau jari

4) Melubangi

Telinga akan dilubangi menggunakan jarum sekali pakai dan steril. Prosedur harus dilakukan dengan sekali tusukan dan sangat tidak dianjurkan berhenti di tengah tusukan, karena akan menimbulkan ketidaknyamanan dan sakit.

5) Memakaikan anting

Jarum akan didorong keluar dengan menggunakan anting. Proses ini juga harus dilakukan dengan sekali dorongan. Jarum tidak boleh keluar dari lubang tusukan sebelum anting masuk.

6) Menutup anting

Anting ditutup dengan *bead* atau penutup berbentuk bola.

7) Sanitasi

Jika ada terjadi pendarahan, akan dibersihkan menggunakan *saline solution* atau air steril.

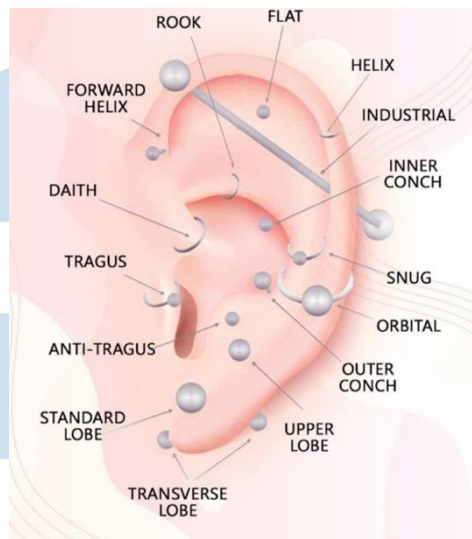
#### 2.4.2 Jenis Piercing

*Piercing* ada 16 jenis berdasarkan area tindik pada telinga (Angel, 2021), yaitu:

- 1) *Standard Lobe*: tindikan berada di tengah cuping telinga
- 2) *Upper Lobe*: tindikan berada di area atas cuping telinga

- 3) *Transverse Lobe*: tindikan berada di cuping dengan posisi horizontal
- 4) *Outer Conch*: tindikan berada di area bawah cekungan telinga
- 5) *Inner Conch*: tindikan berada di area atas cekungan telinga
- 6) *Tragus Piercing*: tindikan berada di cuping dan lubang telinga
- 7) *Anti tragus Piercing*: tindikan yang berlawanan dengan *Tragus*
- 8) *Helix Piercing*: tindikan berada di area cuping atas bagian luar telinga
- 9) *Forward Helix*: tindikan berada di area cuping bagian dalam telinga, berlawanan dengan *Helix*
- 10) *Snug Piercing*: tindikan berada di area lekuk luar telinga
- 11) *Rook Piercing*: tindikan berada di area lekuk dalam telinga
- 12) *Orbital Piercing*: tindikan berada di area sisi cuping, dengan pemasangan melingkari telinga
- 13) *Daith Piercing*: tindikan berada di area yang berlawanan dengan *Rook*
- 14) *Industrial Piercing*: tindikan berada di sisi kanan dan kiri sudut atas telinga yang arah diagonal
- 15) *Flat*: tindikan berada di area cuping tengah
- 16) *Graduate Lobe*: 3 tindik yang berada di area *Standard Lobe*, *Upper Lobe*, sampai dengan *Helix*.

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 2.15 Jenis-jenis *piercing*

Sumber: [https://www.instagram.com/dparis\\_silver/](https://www.instagram.com/dparis_silver/)

### 2.4.3 Metode Piercing

Metode untuk tindik telinga ada dua, yaitu menggunakan jarum dan menggunakan alat yang berbentuk seperti pistol atau metode tembak. Berikut penjelasan tentang tiap metode:

#### a. Prosedur Jarum

1. Area tindik akan dibersihkan menggunakan *saline solution* atau cairan antiseptik non-alkohol.
2. Prosedur tindik dilakukan dengan menandai area telinga yang akan ditindik dan *piercer* akan memastikan letaknya.
3. Selanjutnya telinga akan dijepit menggunakan forsep dan akan dilubangi menggunakan jarum tajam yang memiliki rongga.
4. Anting akan dimasukkan melalui rongga jarum dan didorong bersamaan sehingga anting masuk ke dalam lubang tindik dan jarum keluar dari telinga.
5. Terakhir, bagian belakang anting akan ditutup. Jika ada pendarahan maka akan dibersihkan menggunakan *saline solution* atau cairan antiseptik non-alkohol.

#### b. Prosedur Tembak

1. Area tindik akan dibersihkan menggunakan *saline solution* atau cairan antiseptik non-alkohol.
2. Prosedur tindik dilakukan dengan menandai area telinga yang akan ditindik dan *piercer* akan memastikan letaknya.
3. Anting dan ujung anting akan dipasang ke alat tindik tembak dan akan disesuaikan posisi anting dan tanda pada telinga.
4. Telinga akan dijepit untuk mengamankan posisi tindik dan pelatuk akan ditarik untuk mendorong anting masuk ke dalam telinga..
5. Proses membuat lubang dan masuknya anting terjadi secara bersamaan.

#### c. Yang harus diperhatikan sebelum tindik

1. Pastikan *piercer* mencuci tangan dan menggunakan sarung tangan medis yang baru sebelum menyentuh peralatan untuk tindik.
2. Informasikan alergi yang ada kepada *piercer*, seperti alergi *latex*, logam, atau antiseptik tertentu
3. Menentukan lokasi pada telinga yang ingin ditindik dan bisa dikonsultasikan kepada *piercer* terkait letak, kondisi kulit, dan bentuk telinga.
4. Kondisi tubuh yang sehat. Hindari konsumsi alkohol sebelum melakukan prosedur tindik, karena dapat menyebabkan pendarahan lebih.
5. Sebelum tindik, akan ada formulir yang diisi sebagai bukti usia. Di beberapa tempat tindik tertentu, anak dibawah umur harus didampingi oleh orang tua.

#### 2.4.4 Aftercare

*Aftercare* atau perawatan pasca tindik adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan setelah melakukan prosedur *piercing* atau tindik. Kenapa penting:

1. Terhindar dari infeksi
2. Luka cepat kering
3. Mengurangi kemungkinan untuk terjadinya komplikasi (*prolonged healing, excessive scarring, keloids (overgrown scar tissue), or hypertrophic scars (thickened scars)*)
4. mengurangi sakit karena jika tidak dibersihkan dengan baik akan meningkatkan resiko infeksi dan komplikasi
5. Menjaga bentuk dari tindikan (keloid bisa buat tindik menjadi bengkak atau posisinya miring)

*Aftercare* merupakan bagian penting saat proses penyembuhan luka tindik. Berikut adalah hal yang harus dilakukan dan hindari selama proses penyembuhan:

1. Membersihkan tangan sebelum menyentuh anting atau area sekitar tindik
2. Membersihkan tangan sebelum menyentuh anting atau area sekitar tindik
3. Jangan tidur bersama hewan peliharaan untuk menghindari infeksi atau inflamasi
4. Tidak mengaplikasikan *skincare* pada tindik, karena kandungan dalam *skincare* memungkinkan untuk menimbulkan iritasi
5. Secara rutin membersihkan benda yang dekat dengan tindikan seperti kacamata atau handphone
6. Tisu dan *cotton bud* lebih di rekomendasikan daripada kain karena kebersihan dan kesterilan dari bahan sekali pakai lebih terjamin

7. Menjaga pola hidup yang sehat dapat mempercepat proses penyembuhan luka tindik
8. Membersihkan area tindik menggunakan cairan antiseptik non alkohol
9. Pastikan posisi tidur tidak menimpa tindik agar tidak menyebabkan tekanan lebih pada luka

#### **2.4.5 Infeksi**

Infeksi timbul jika luka tindik tidak dibersihkan atau tidak melakukan perawatan pasca tindik dengan benar. Hal-hal yang bisa memicu timbulnya infeksi adalah:

1. Tidak membersihkan area tindik
  2. Sering menyentuh area tindik
  3. Memainkan anting saat luka belum sembuh or kering
  4. Alergi dengan material anting tertentu atau merupakan respon dari imun tubuh yang bisa mengakibatkan infeksi kedua.
  5. Berenang di kolam renang atau danau atau laut, karena air tersebut dapat mengandung bakteri yang dapat memicu infeksi
  6. Menggunakan aksesoris yang tidak bersih
  7. Prosedur tidak dilakukan menggunakan alat yang steril
- Penyebab

#### **2.5 Website**

*Website* adalah halaman-halaman *web* yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet. Dalam *website* dapat berisi gambar, teks, video, dan elemen lainnya yang dirancang sebagai media untuk menyalurkan informasi atau memiliki tujuan tertentu (Robbins, 2012:10). *User Interface (UI)* adalah bagian paling luar dari sebuah *website* yang melibatkan pembuatan grafik dari sebuah ide desain grafis (Wood, 2014). Fungsi dari UI sendiri adalah meningkatkan perhatian atau ketertarikan dari audiens sebelum menggunakan *website* tersebut.

### 2.5.1 Anatomi website

Menurut Beaird et al (2020:15-16), anatomi sebuah *website* ada enam, yaitu:

**a) *Container***

*Container* adalah komponen yang berisikan konten dan informasi yang akan disampaikan. Ukuran dari *container* dapat menyesuaikan ukuran *browser* atau *window*.

**b) *Logo***

*Logo* pada bagian ini merupakan identitas dari *brand* atau ciri khas. Identitas berupa logo atau warna perusahaan dan harus ada pada halaman *website* agar audiens dapat mengetahui dan mengenal identitas dari *website*.

**c) *Navigation***

*Navigation* berada di bagian atas halaman web. Bentuk dari *navigation* ada horizontal dan vertikal dan harus berada dekat dengan bagian atas *layout* web.

**d) *Content***

*Content* atau konten berisi teks, video, atau gambar. Konten adalah tujuan utama *user* mengunjungi web, sehingga konten harus menjadi titik fokus dari sebuah *website*.

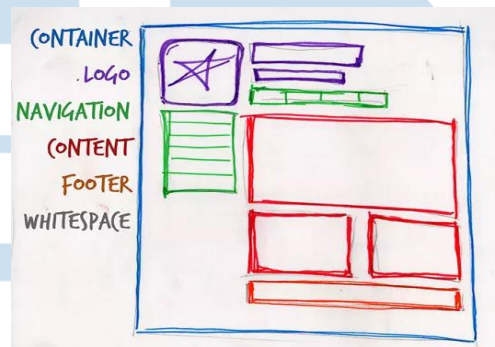
**e) *Footer***

*Footer* berada di bagian paling bawah halaman web dan biasanya berisi informasi kontak, *copyright*, dan *legal information*. *Footer* juga digunakan sebagai tanda *user* telah mencapai akhir halaman web.

**f) *Whitespace***



*Whitespace* atau *negative space* adalah area yang tidak ada teks, video, atau elemen apapun. Fungsi dari *whitespace* adalah sebagai penyeimbang alur konten.



Gambar 2.16 Anatomi *website*  
Sumber: Beaird et al (2020)

### 2.5.2 Website Layout

Menurut Beaird et al (2020), ada tiga jenis pengukuran *layout* dari sebuah *website*, yaitu:

a) ***Fixed Width Layouts***

*Website* dengan lebar yang tetap pada seluruh halaman. Memiliki kelebihan pada layar besar, tetapi akan terpotong jika dibuka dengan gadget yang lebih kecil.

b) ***Fluid Layouts***

Bidang halaman web akan melebar saat mengubah ukuran *browser* atau *adaptive*, karena dirancang berdasarkan persentase. Jenis *layout* ini menggunakan lebar dan tinggi dari CSS.

c) ***Responsive Layouts***

*Layout* dapat mengikuti bentuk *gadget* sehingga desain dari *website* akan selalu terlihat rapi tersusun.



Gambar 2.17 *Layout website*

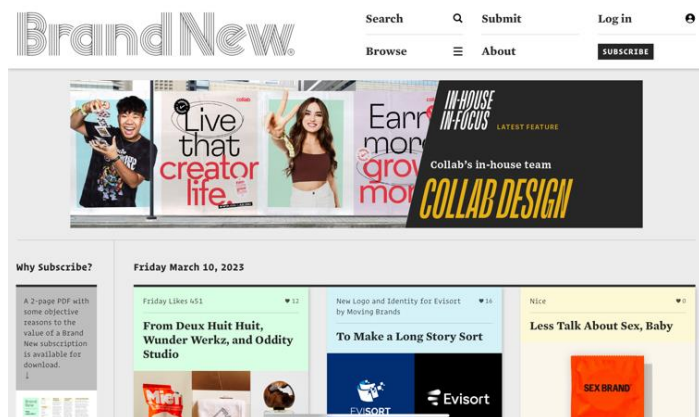
Sumber: <https://www.springboard.com/blog/design/responsive-vs-adaptive-design/>

### 2.5.3 Website Style

Menurut Beaird et al (2020:41-48) ada delapan jenis gaya pada *website*, yaitu:

#### a) *Navigation less Magazine Style*

Jenis *website* ini memiliki navigasi yang cepat dan efisien. Konten dan informasi ditampilkan secara keseluruhan agar *user* tidak melewati halaman.



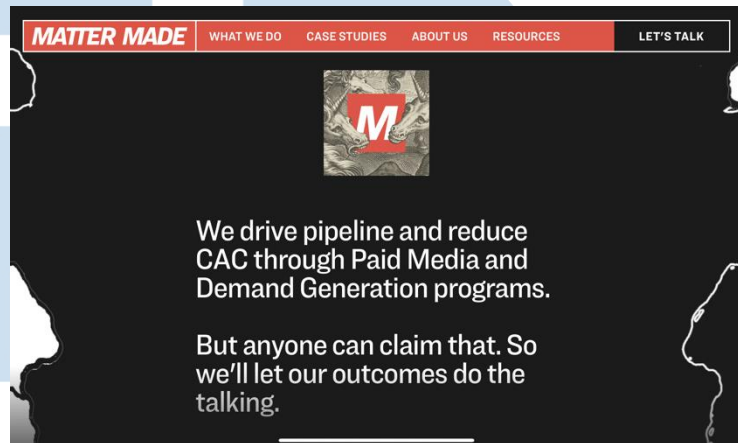
Gambar 2.18 Contoh *Navigationless magazine style*

Sumber: <https://www.underconsideration.com/brandnew/>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### b) *Bare Bones Minimum*

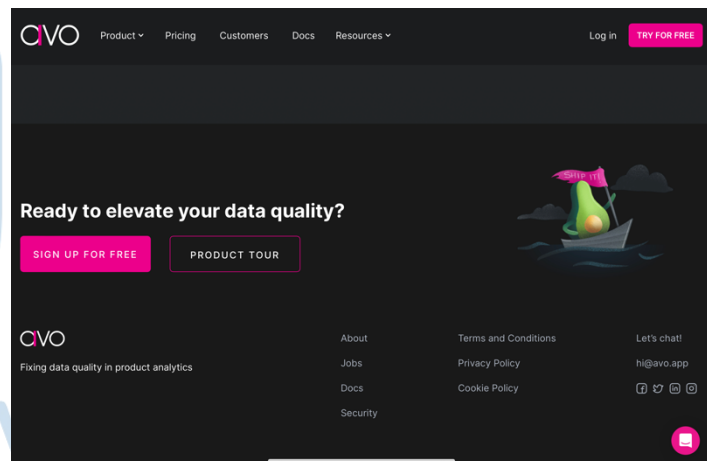
Jenis *website* ini memfokuskan ke gaya minimalis dan digunakan pada *single page website*.



Gambar 2.19 Contoh *Bare Bones Minimum*  
Sumber: <https://www.mattermade.co>

### c) *Expansive Footers*

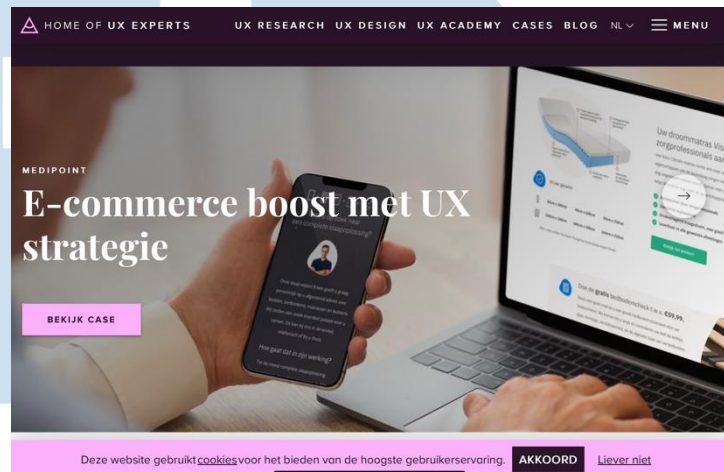
*Footer* biasanya digunakan untuk informasi kontak atau *copyright*, namun pada jenis ini, *footer* dapat berisi navigasi, konten, dan lain-lain.



Gambar 2.20 Contoh *Expansive Footers*  
Sumber: <https://www.avo.app>

### e) *Full Screen Backgrounds*

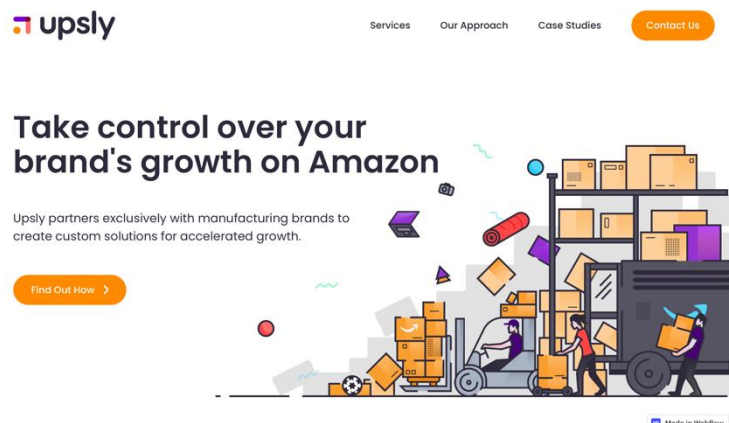
Website menonjolkan letak foto yang besar yang diletakkan pada bagian belakang konten.



Gambar 2.21 Contoh *Full Screen Background*  
Sumber: <https://www.onlinedepartment.nl>

### f) *Flat Design*

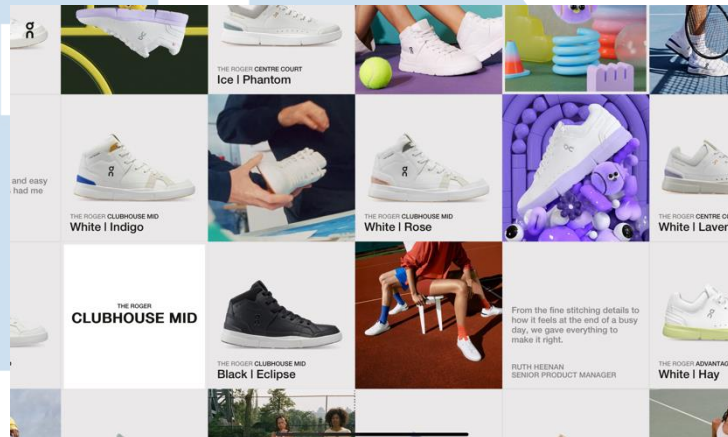
Website ini memiliki kesan yang modern dan simpel. Beberapa elemen memberikan efek dimensional dengan menggunakan *gradient* dan *shadow*.



Gambar 2.22 Contoh *Flat Design* website  
Sumber: <https://www.upsly.com>

### g) Video Background

Video dengan ukuran tertentu atau *full screen* diletakkan di bawah konten yang ada pada *website*.

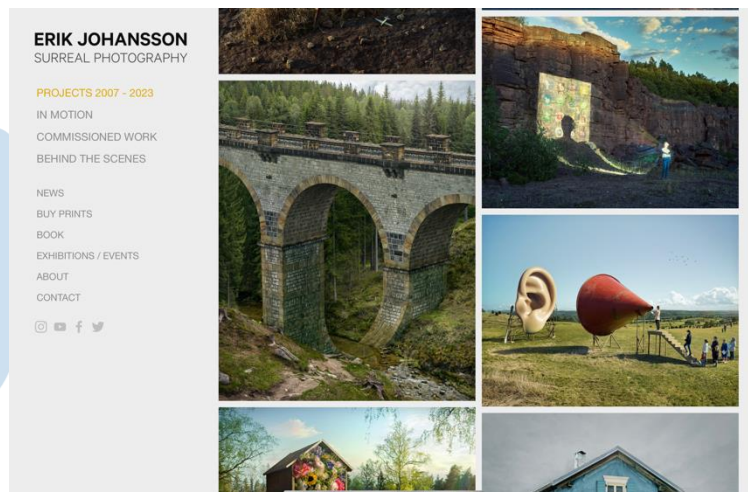


Gambar 2.23 Contoh Video Background website

Sumber: <https://theroger.com/en/products>

### h) Masonry Layout

Konten disusun berdekatan secara vertikal untuk memuat konten sebanyak mungkin dalam satu halaman.

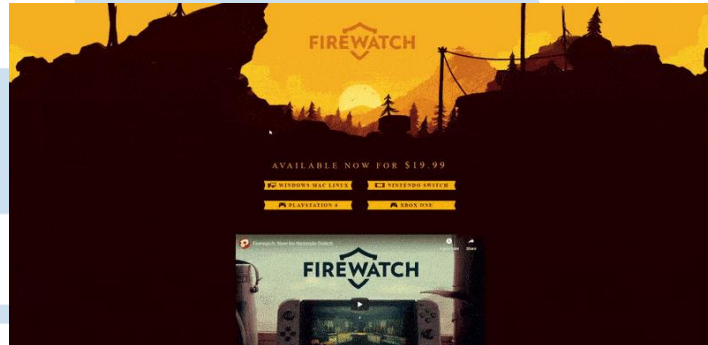


Gambar 2.24 Contoh Masonry layout

Sumber: <https://www.erikjo.com/work>

### i) *Parallax*

*Website* dengan efek dimensional yang membuat gambar menjadi *background* dan semua konten dapat bergeser saat halaman digeser.

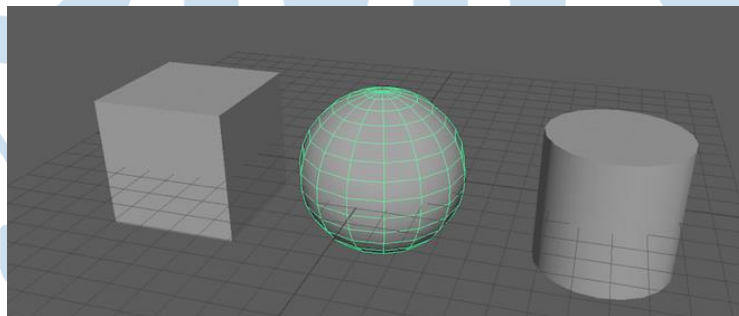


Gambar 2.25 Contoh *Parallax*

Sumber: <https://graphicmama.com/blog/parallax-css-website-examples/>

### 2.6 3D

3D atau tiga dimensi merupakan teknologi yang membuat sebuah grafis dapat dibuat atau ditampilkan dalam tiga dimensi (panjang, lebar, dan tinggi). Penggunaan 3D ini membuat grafis menjadi lebih hidup dan realistis (Bowman et al, 2014). Menurut Bowman (2014), 3D merupakan teknologi yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi dengan dunia digital dengan cara yang lebih alami, karena akan mirip dengan pengalaman di dunia nyata. Oleh karena itu, teknologi 3D merupakan alat yang kuat untuk menciptakan dunia virtual yang lebih memuaskan dan intuitif bagi pengguna.



Gambar 2.26 3D modeling

Sumber: <https://www.idtech.com/blog/an-intro-to-3d-modeling-for-beginners>

### 2.6.1 Animasi 3D

Menurut Beane (2012:1-2), animasi 3D adalah salah satu cabang dari grafik komputer tiga dimensi (3D) dan merupakan istilah dalam industri produksi. Animasi 3D merupakan teknik animasi yang menggunakan *software* komputer dalam membuat gambar bergerak. Konsep dasar dalam pembuatan animasi 3D adalah *software* 3D, tekstur, *lighting*, dan animasi karakter.

### 2.6.2 Industri animasi 3D

Ada tiga industri utama yang menggunakan animasi 3D (Beane, 2012:2-10), yaitu:

#### 1) *Entertainment*

Industri *entertainment* adalah industri yang dikenal oleh masyarakat umum, seperti televisi, film, *games*, dan iklan. Industri ini bertujuan untuk membuat dan menjual hiburan kepada audiens. Penjelasan dari contoh industri *entertainment* adalah sebagai berikut:

##### a) *Film*

Ada 2 jenis film yang dibuat menggunakan teknologi 3D, yaitu film animasi dan film dengan efek visual. Contoh dari film animasi adalah Frozen, Toy Story, dan Monster Inc. Contoh dari film dengan efek visual adalah Jurassic World, Avengers, dan Justice League. Industri perfilman merupakan industri yang paling banyak menggunakan teknologi 3D, dan proses pembuatannya bisa mencapai 4 tahun atau lebih, tergantung dari skala film dan kru produksi.

##### b) *Television*

Penggunaan teknologi 3D pada industri televisi ada pada *series* Mickey Mouse Clubhouse, Paw Patrol,

dan Upin Ipin. Industri televisi hanya memiliki waktu hitungan bulan untuk membuat *final output*, sehingga tidak memiliki waktu dan *budget* yang besar untuk menyamai kualitas dari 3D pada industri perfilman.

**c) Video Games**

Industri *video games* sangat populer dan bisa menyaingi pendapatan industri perfilman. Ada dua aspek utama pada industri ini, yaitu animasi 3D dalam *game*, aspek yang membuat dunia virtual pada *game*, dan *cinematics*, potongan-potongan *scene* yang berjalan sesuai cerita pada *game*.

Industri *game* bekerjasama dengan *computer programming* untuk membuat *game* dapat dimainkan dengan *gadget* atau konsol, seperti Nintendo atau PlayStation.

**d) Advertising**

Industri periklanan menggunakan animasi singkat, biasanya memiliki durasi 10 detik atau 4 sampai 5 menit untuk menunjukkan atau mempromosikan produk dan jasa yang dimiliki.

**2) Scientific**

Pada industri ilmiah, teknologi 3D digunakan sebagai pembelajaran atau simulasi. Hasil akhir dari industri ini jarang dilihat oleh masyarakat umum, karena memiliki target yang sangat spesifik.

**a) Medicine**

Industri perobatan menggunakan 3D sebagai visualisasi dari reaksi biologis, seperti penyumbatan pembuluh darah yang menyebabkan serangan jantung. Selain itu juga, animasi digunakan sebagai bentuk



pembelajaran untuk mendidik masyarakat, seperti tentang prosedur CPR. Animasi 3D memberikan visual yang jelas, sehingga dapat menyalurkan informasi dalam waktu yang singkat.

**b) Law**

Penggunaan 3D pada hukum dibagi 2, yaitu forensik dan reka ulang kejadian. Teknologi 3D digunakan sebagai bukti atau pembantahan bukti saat proses pengadilan. Selain animasi juga digunakan simulasi fisika untuk menampilkan reka ulang kejadian dari pernyataan seseorang.

**c) Architecture**

3D pada arsitektur telah digunakan sejak tahun 80an dengan menggunakan *computer-aided design (CAD)*. Teknologi 3D digunakan untuk menampilkan visualisasi hasil akhir dari sebuah bangunan, ruangan atau struktur kota sehingga mendapatkan gambaran yang jelas.

**d) Product Visualization**

3D digunakan untuk menampilkan bentuk akhir dari sebuah produk. Animasi 3D dibuat untuk menampilkan cara kerja atau cara pemasangan dari produk tersebut. Visualisasi ini membantu saat presentasi kepada perusahaan atau investor tentang produk yang akan dirilis.

**3) Other**

Aspek lain yang menggunakan teknologi 3D adalah *augmented reality (AR)*. AR dapat dilihat melalui kamera dan penanda sebuah objek, yang akan menjadi posisi dari aset 3D yang telah dibuat. Selain AR, juga ada *projection mapping*,

yang menggunakan proyektor untuk menampilkan efek 3D pada bidang tersebut, seperti reruntuhan atau *lighting*,

### 2.6.3 Alur produksi animasi 3D

Ada tiga tahap dalam proses produksi animasi 3D menurut Beane (2012:22), yaitu:

#### 1) *Preproduction*

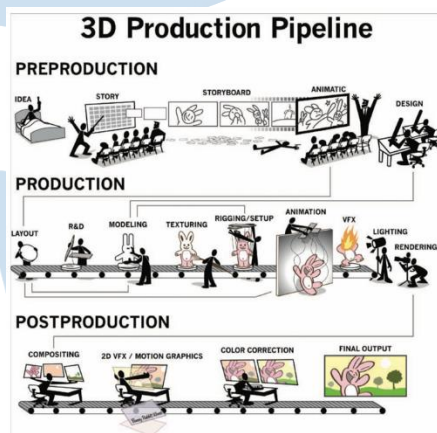
Pada tahap ini dilakukan proses ideasi, pembuatan *storyline*, *script*, *storyboard*, *still-o-matic*, dan desain.

#### 2) *Production*

Pada tahap ini dilakukan proses *layout*, *research and development*, *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animation*, *visual effects (VFX)*, *lighting*, dan *rendering*.

#### 3) *Postproduction*

Pada tahap ini dilakukan proses *compositing*, *2D visual effects*, *motion graphics*, *color correction*, dan *final output*.



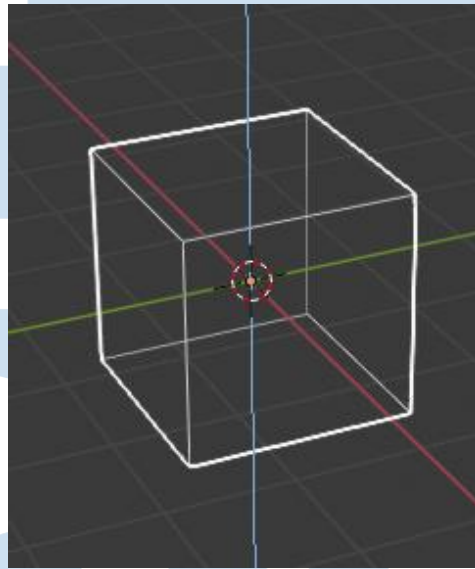
Gambar 2.27 3D Production Pipeline

Sumber: Beane (2009)

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

### 2.6.4 Grid

Grid pada 3D adalah sistem koordinat yang digunakan untuk memvisualisasikan sebuah objek atau ruang dalam tiga dimensi. Tata letak grid pada 3D terdiri dari tiga sumbu atau *axis*, yaitu x, y, dan z yang saling membentuk sudut  $90^\circ$  atau tegak lurus satu sama lain, yang bertemu pada titik pusat (0, 0, 0). Ketiga sumbu ini membentuk *grid* yang berfungsi untuk menentukan lokasi atau ukuran suatu objek pada tiga dimensi dengan akurat.



Gambar 2.28 3D Grid

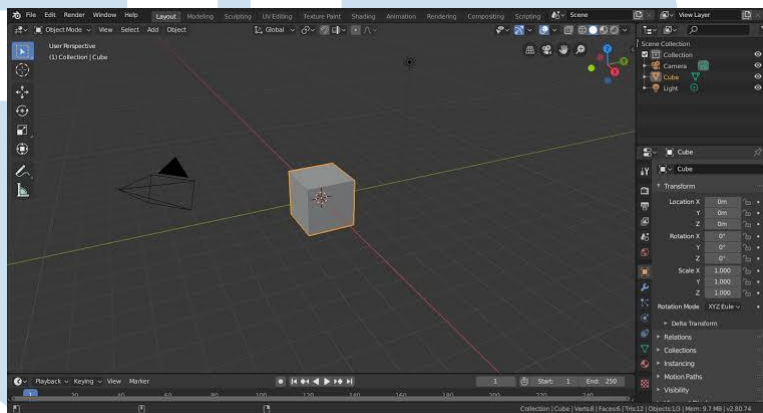
Sumber:

[https://docs.blender.org/manual/en/latest/scene\\_layout/object/editing/transform/control/axis\\_locking.html](https://docs.blender.org/manual/en/latest/scene_layout/object/editing/transform/control/axis_locking.html)

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

## 2.6.5 Blender

Blender adalah aplikasi gratis atau *open source* yang digunakan untuk membuat model, animasi, simulasi, komposisi, rigging, edit, dan rendering video atau gambar. Blender dapat digunakan pada perangkat yang memiliki OS Windows, Linux, dan Macintosh. Blender menggunakan OpenGL pada interface untuk memberikan pengalaman yang konsisten.



Gambar 2.29 Interface aplikasi Blender

Sumber:

[https://docs.blender.org/manual/en/latest/interface/window\\_system/introduction.html](https://docs.blender.org/manual/en/latest/interface/window_system/introduction.html)

### 2.6.4.1 Visi dan Misi Blender

Visi dari Blender adalah semua orang memiliki kebebasan untuk membuat konten CG 3D dengan akses gratis ke produksi dan teknis.

Misi dari Blender adalah seniman dapat membuat 3D CG yang terbaik dengan perangkat yang gratis atau open source.

### 2.6.4.2 Fitur-fitur Blender

Fitur yang ada dalam aplikasi Blender ada delapan, yaitu:

#### 1. Interface

Tampilan dari Blender dapat diatur sesuai keinginan pengguna, seperti memisahkan

*viewport*. Pada tampilan Blender juga tidak ada pop up yang mengganggu dan juga Hi-DPI support.

#### 2. *Modifier*

Fitur ini memungkinkan objek untuk diberi banyak efek dengan otomatis tanpa merusak geometri dasar.

#### 3. *Seamless sculpting*

Memberikan kebebasan *digital sculpting* dalam alur produksi,

#### 4. *Motion Tracking*

Fitur dengan kamera yang dapat melacak objek dan menutupi area atau melakukan rekonstruksi adegan atau gerakan.

#### 5. *Scripting*

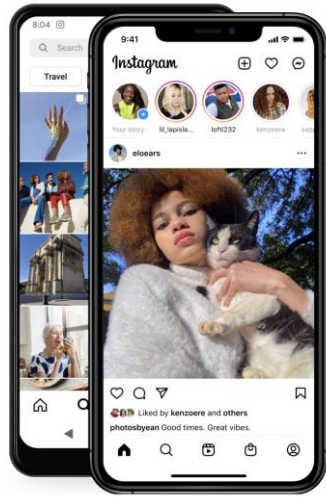
Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memperkuat *meta-rigging*, ekstensi *generator*, dan *export format* lainnya, seperti After Effects dan Direct X.

#### 6. *Animation*

Fitur yang dapat memindahkan, mengubah, dan memposisikan objek mengikuti pergerakan objek lain atau menjadi *sequence* baru.

### 2.7 Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi untuk membagikan foto, video atau konten lainnya sebagai bentuk komunitas yang aman dan suportif bagi semua orang. Instagram dapat diakses melalui perangkat digital, seperti *smartphone*, *tablet*, dan *desktop*.



Gambar 2.30 Instagram

Sumber: [www.instagram.com](http://www.instagram.com)

### 2.7.1 Fitur Instagram

1) *Reels*

Fitur berupa video singkat untuk membuat, membagikan, dan menghibur.

2) *Story*

Fitur untuk mengunggah video singkat yang hilang dalam 24 jam, selain itu juga berguna untuk menyimpan atau membagikan video dari akun lain.

3) *Messenger*

Fitur untuk mengirim pesan, foto, dan video kepada pengguna lainnya pada *platform* Instagram.

4) *Shopping*

Fitur untuk mencari, membeli, dan menjual produk dari *brand* dan *creators*.

5) *Search and Explore*

Fitur untuk mencari suatu hal yang baru lewat nama pengguna, *hashtag*, atau kata kunci lainnya.