

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Interaktif

Media digital interaktif merupakan suatu pengalaman yang didorong oleh komputer yang difasilitasi oleh interaksi diantara pengguna dan perangkat yang digunakan. Pengalaman ini terjadi ketika pengguna menggunakan suatu perangkat digital dan perangkat tersebut memberikan respon atas aksi yang diberikan. Salah satu tahapan yang penting dalam pengembangan aplikasi interaktif adalah mampu memprediksi aksi dan reaksi pengguna terhadap suatu media tertentu (Griffey, 2020, hal. 3-4).

2.1.1 Website

Website merupakan gabungan dari beberapa halaman digital yang saling terhubung di bawah nama domain yang sama dan bisa diakses kapan dan dimana saja selama terhubung ke internet. Namun seiringnya zaman berkembang, tampilan serta penyajian *website* juga semakin bervariasi bergantung pada perangkat yang digunakannya. (Griffey, 2020, hal. 7)

Sebuah *website* memiliki susunan komponen tertentu yang menjadi kerangka dasarnya. Komponen tersebut yang memberikan identitas dan menjadi anatomi dari suatu *website*. Komponen *website* terdiri dari (Beaird & George, 2014, 8-10):

1) *Container*

Container merupakan komponen yang pasti dimiliki oleh setiap halaman *website*. Komponen ini berfungsi sebagai tempat memuat konten *website*. Lebar dari *container* cukup fleksibel karena menyesuaikan dengan lebar perangkat yang digunakan ataupun lebar tetap.

2) Logo

Komponen logo memiliki fungsi sebagai identitas *website*. Keberadaan logo mampu meningkatkan pengenalan terhadap *website* yang sedang dikunjungi.

3) Navigation

Navigation memiliki peran penting dalam kemudahan terhadap penjelajahan sebuah *website*. Pada umumnya, para pengguna mengharapkan penempatan navigasi berada pada bagian atas halaman untuk kemudahan.

4) Content

Konten pada sebuah *website* bisa beragam dari teks, foto, ilustrasi, dan video. Pengguna akan meninggalkan *website* tersebut jika mereka tidak menemukan konten yang sesuai dengan yang mereka cari. Oleh karena itu, penting bagi seorang desainer untuk merancang konten semenarik mungkin.

5) Footer

Footer berupa komponen yang diposisikan pada bawah halaman *website*. *Footer* memuat konten informasi kontak, berbagai informasi legal, pengalihan halaman dan *copyright*. *Footer* juga memberikan indikasi kepada pengguna bahwa mereka sudah berada di bagian paling bawah sebuah halaman *website*.

6) Whitespace

Dalam sebuah desain, *whitespace* biasanya merujuk pada sebuah area kosong. Area kosong tidak kalah penting dengan muatan konten dalam sebuah *website*. Fungsinya adalah untuk memberikan jeda atau ruang nafas kepada pengguna supaya tidak kecapekan dalam memproses informasi yang banyak sekaligus.

Dalam merancang sebuah *website* terdapat tahapan proses perancangan yang harus dilewati terlebih dahulu yaitu (Mark Bell, 2012, hal 13-16)

1) *Planning*

Tahap pertama dalam melakukan sebuah perancangan adalah membuat sebuah rencana terlebih dahulu. Jika proyek dimulai dengan sebuah rencana yang baik, maka tingkat keberhasilan akan tinggi. Tahap ini merupakan tahap yang cukup penting di dalam proses pengembangan perancangan. Rencana yang disusun tergantung pada jenis perancangan. Apabila berupa *website* maka ada beberapa aspek yang dibutuhkan untuk direncanakan seperti (Griffey, 2020, hal 59-60):

a) *User Persona*

User persona merupakan karakter fiksi yang dibuat berdasarkan hasil riset terhadap *market research* yang dilakukan. *User persona* digunakan untuk membantu desainer mengenali lebih dalam penggunaannya supaya dia bisa merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan. Setelah mendapat *user persona*, dokumen tersebut dapat digunakan untuk melanjutkan merancang sebuah *user journey*. Yaitu dokumen yang mencantumkan perjalanan pengguna dalam menggunakan perancangan penulis.

b) *Flowchart*

Flowchart merupakan sebuah representasi visual dari struktur aplikasi dan *website*. Susunannya berupa kotak yang berisikan teks yang merepresentasikan aksi maupun perjalanan navigasi secara kasar dan teks. Kotak-kotak tersebut dihubungkan dengan garis untuk merepresentasikan perjalanan yang akan terjadi.

c) *Wireframes*

Wireframe merupakan sebuah *blueprint* dimana konten dan interaktivitas perancangan ditampilkan.

Pada umumnya *wireframe* bersifat *low-fidelity* atau rendah akan akurasi desain. Biasanya tidak berwarna serta mencantumkan informasi yang mendasar saja. Dalam merancang sebuah *wireframe* kita membutuhkan suatu dokumen yang bernama *information architecture*. *Information architecture* merupakan susunan peta dari halaman perancangan *website* dan aplikasi.

d) *Interface Design*

Interface design adalah perancangan *mockup* atau desain *high-fidelity* dari perancangan. Proses *interface design* melibatkan pemilihan warna, tulisan, perancangan *icon*, dan segala sesuatu yang memberikan presisi desain akurat.

e) *Prototype*

Prototype merupakan tahap terakhir dari proses perancangan ini. Karya dapat diinteraksikan namun belum sempurna. *Prototype* merupakan karya yang ditunjukkan untuk memastikan perancangan berjalan ke arah yang disesuaikan.

2) *Design*

Tahap *design* merupakan tahap dimana ide dan gagasan untuk *website* dicari dan diperoleh. *Design* yang dimaksud tidak hanyalah sebatas tampilan saja, melainkan juga penataan dari segala aset yang ada seperti *button*, *links*, ilustrasi dan lain sebagainya.

3) *Building*

Tahap *building* adalah tahap dimana perencanaan dan desain mulai berjalan. Tahap *building* melibatkan aksi melakukan perancangan halaman, *editing* terhadap aset yang ada, melakukan

penataan objek, dan mengatur media yang ada. Tahap ini juga dikenal sebagai tahap realisasi *planning* dan *design*.

4) *Testing*

Setelah semua tahapan telah selesai, produk tersebut akan dibawa untuk melakukan uji coba atau *testing*. Tahap *testing* dilakukan untuk memastikan perancangan yang telah dibuat dapat berjalan. Uji coba tersebut meliputi konten, grafik, dan navigasi.

5) *Promotion and Maintenance*

Ketika *plan*, *design*, *build* dan *test* perancangan sudah selesai dilakukan, artinya perancangan tersebut sudah siap untuk dibawakan kepada para calon penggunanya. Promosi dilakukan supaya orang yang tidak tahu menjadid tahu.

2.1.2 User Interface

User Interface merupakan bagian dari *human-computer interaction* yang bisa dilihat, dengar, sentuh, dan/atau yang bisa dipahami. Visual dari sebuah media maupun produk digital merupakan penghubung antara user dengan media yang digunakannya. *User interface* terdiri dari dua komponen yaitu *input* atau cara pengguna mengungkapkan kebutuhannya dan *output* atau cara komputer memberikan hasil (Galitz. 2007, hal, 4).

2.2.2.1 Elemen Visual

Sebuah *website* memiliki sekumpulan elemen visual yang memberikan tampilan yang nyaman. Tampilan tersebut tersusun dari objek-objek yang dibentuk sedemikian rupa. Komponen tersebut terdiri dari:

1) Garis

Garis terbentuk ketika sebuah titik saling berhubungan dengan titik yang lainnya. Garis sering ditemukan pada berbagai jenis bentuk desain, salah satunya adalah desain *website*. Ketebalan dan bentuk garis memiliki ekspresi karakternya sendiri. Contohnya, garis yang membengkok cenderung memberikan

kesan santai, kemudian ada jenis garis yang bergerigi dan tajam memberikan kesan bahaya serta ketakutan. Pada desain *website*, garis sering digunakan sebagai pembatas dan ujung. Garis merupakan fondasi dasar dari sebuah karya seni visual, gambar, dan desain.

2) Bentuk

Bentuk dihasilkan ketika dua buah garis saling bertemu. Dalam desain *website* sering kali dilupakan keberadaan bentuk organik. Bentuk organik mampu merepresentasikan suatu produk, gestur manusia, dan representasi bentuk lainnya. Pada umumnya orang lebih mengingat bentuk geometris seperti lingkaran, persegi, dan segitiga.

3) *Rounded Corner*

Bentuk geometris seperti persegi cenderung memiliki sudut 90 derajat sehingga terkesan tajam dan kaku. Untuk memberikan kesan yang lebih lembut dan lebih organik, maka diberikanlah ujung bulat atau *rounded corner* pada objek tersebut. *Rounded corner* memberikan kesan yang lebih santai dan dinamis.

4) *Light and shadow*

Light and shadow merupakan komponen yang penting dalam visual dikarenakan dapat memberikan kedalaman serta volume dari sebuah komposisi. Tanpa adanya *light and shadow* maka sebuah desain akan terlihat tidak berdimensi. *Light and shadow* mampu membuat sebuah objek dua dimensi menjadi kelihatan seperti objek tiga dimensi. Penerapan *light and shadow* sering digunakan pada aset *button*.

2.2.2.2 Prinsip *User Interface*

Suatu sistem harus memiliki tampilan yang mampu mencerminkan kapabilitas dan merespon kebutuhan pengguna. Tampilan yang baik mencakup tampilannya yang fungsional dan mempermudah pekerjaan hingga memberikan rasa mencapai suatu

pencapaian. *User Interface* memiliki prinsip umum yang fundamental untuk diimplementasikan pada sebuah *interface* yang efektif (Galitz, 2007, hal. 44-45).

1) *Accessibility*

Karakteristik pada sistem yang harus mudah digunakan oleh orang banyak tanpa perlu melakukan proses modifikasi lanjutan.

2) *Aesthetically Pleasing*

Prinsip dimana suatu sistem menampilkan tampilan visual yang menarik serta informasi yang jelas sehingga mampu memberikan rasa kenyamanan. Apabila sebuah tampilan visual tidak menarik maupun fungsional, pengguna tidak bisa menyerap informasi yang disajikan dengan baik.

3) *Availability*

Prinsip sistem yang memungkinkan setiap aspeknya tersedia pada kondisi apa saja tanpa membatasi mode.

4) *Clarity*

Kejelasan tampilan visual dari sebuah interface harus mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan pengguna.

5) *Configurability*

Configurability adalah kemudahan dalam modifikasi sistem yang sesuai dengan preferensi atau kebutuhan dari pengguna. Kemudahan tersebut disajikan dalam bentuk memberikan kendali yang mudah dipahami.

6) *Consistency*

Konsistensi dalam desain meliputi keseragaman terhadap visual, penataan, dan interaksi dengan penggunanya. Oleh karena itu, pengguna tidak perlu mempelajari hal baru lagi. Konsistensi dapat dicapai dengan bantuan menggunakan *guidelines*.

7) *Control*

Kebebasan pengguna dalam melakukan suatu aktivitas atau pengalaman tanpa adanya batasan sistem. Kekurangan terhadap

kebebasan pengendalian pengguna mampu menghambat proses pengalaman penggunaan suatu sistem.

8) *Directness*

Sebuah aksi harus bisa dilakukan secara langsung. Demikian juga ketersediaan alternatif yang jelas dalam melakukan aksi dan kemudahan dalam akses.

9) *Efficiency*

Gerakan mata dan tangan diminimalisir sebisa mungkin. Gerakan-gerakan tersebut diusahakan mampu melakukan aksi terhadap sistem dengan mudah dari segi navigasi dan transisi.

10) *Familiarity*

Penyampaian informasi yang dilakukan sebisa mungkin tidak asing bagi para pengguna. Keakraban konsep mampu meningkatkan kecepatan produktivitas.

11) *Forgiveness*

Kemampuan dalam memberikan kesempatan kepada pengguna untuk belajar melalui kesalahannya. Jika sistem yang dirancang terlalu sensitif maupun kritis, hal tersebut dapat mematah semangat pengguna dalam pembelajarannya. Demikian hal tersebut dapat memperlambat produktivitas.

12) *Immersion*

Kondisi mental dimana tingkat konsentrasinya cukup intens seolah-olah pengguna masuk ke dunia sistem tersebut. Imersi dapat dicapai dengan menyediakan *goal* yang jelas, kuasa atas pengendalian sistem, dan *feedback*. Selain itu, ada beberapa hal yang bisa diminimalisir juga yaitu informasi visual dan audio pada *interface* yang tersedia.

13) *Obviousness*

Kemudahan dalam dipelajari dan dipahami dari sebuah sistem. Objek yang digunakan harus bersifat intuitif dan bisa

diidentifikasi. Dengan begitu pengguna tahu bagaimana cara berinteraksi secara jelas.

14) Operability

Operability merupakan aspek yang memastikan sebuah sistem bisa dipakai oleh semua orang tanpa dibatasi oleh kemampuan fisik. *Operability* membutuhkan desain yang cocok dengan teknologi pendamping.

15) Predictability

Penawaran sistem bisa mengantisipasi ekspektasi pengguna melalui penyediaan kejelasan kegiatan beserta elemen visual. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir kemungkinan kesalahan yang berpotensi menghambat produktivitas.

16) Recovery

Sistem yang menawarkan solusi mengembalikan pekerjaan pengguna baik itu yang hampir hilang maupun bukan. Bentuk pemulihan yang sering ditemui adalah tombol *undo*.

17) Responsiveness

Respon yang diberikan sebagai bentuk *feedback* terhadap kebutuhan pengguna. Kebutuhan pengguna mesti dijawab dengan cepat, Bentuk respon bisa berupa visual, tekstual, maupun audio.

18) Safety

Membantu pengguna mengurangi terjadinya kesalahan akibat keterbatasan daya ingat manusia.

19) Simplicity

Menyediakan tampilan yang sederhana namun mudah dimengerti oleh semua orang. Ada beberapa hal yang bisa diterapkan untuk memperoleh *Simplicity* diantaranya yaitu menyediakan fitur yang dibutuhkan secara umum, memberikan visual hirarki, konsisten, dan tidak memberi elemen berlebih.

20) *Transparency*

Kenyamanan yang diberikan kepada pengguna supaya bisa konsentrasi kepada aktivitas yang dilakukan. Aktivitas yang dilakukan sebisa mungkin minim gangguan dari mekanisme tampilan sistem.

21) *Visibility*

Kapabilitas dalam memberikan gambaran dari status sistem secara jelas. *Visibility* dapat dikembangkan melalui sensitivitas konteks dan hirarki organisasi. Derajat visibilitas dari sebuah informasi bersama elemennya sebaiknya berjalan sejajar sesuai dengan relevansinya.

2.1.3 *User Experience (UX)*

Menurut Griffey (2020, hal. 13-14) dalam merancang sebuah media interaktif dibutuhkan perancangan *user experience (UX)*. Karena dalam sebuah media interaktif sudah memiliki komponen visual yang banyak, sebuah komunikasi visual sangat dibutuhkan. Cara komunikasi tersebut diharapkan dapat menjamin pengalaman pengguna secara maksimal karena disini sebuah desain tidak hanya sebatas pesan saja. Perancangan UX dari media interaktif, berubungan dengan namanya pemahaman media dan *coding* atau proses menjalankan aplikasi.

Sebab, untuk merancang UX yang bagus butuh diketahui terlebih dahulu bentuk media untuk pengisian konten. Media tersebut dapat berupa video, audio, animasi, teks, grafis, maupun ilustrasi. Selanjutnya adalah *coding* atau proses menjalankan sebuah aplikasi, proses ini dibutuhkan untuk merealisasikan suatu perancangan interaktivitas. Pelaksanaan ini akan menyinkron visual bersama pengalaman yang sudah direncanakan.

Dalam *UX design*, terdapat lingkup aktivitas yang cukup luas dimana seorang desainer harus memikirkan bagian *hardware* dan *software* untuk sistemnya. Oleh karena tersebut, terdapat beberapa aspek yang menjadi perhatian utama dalam perancangan yaitu:

1) *Design*

Istilah desain merujuk kepada kedua proses kreatif dan representasi gagasan yang ditemukan. Proses desain melibatkan banyak iterasi dan eksplorasi terhadap ketentuan dan solusi suatu permasalahan.

2) *People and Technologies*

Sistem interaktif merupakan suatu istilah yang sering digunakan untuk mendeskripsikan teknologi yang dirancang oleh desainer. Konten merupakan istilah yang digunakan untuk merepresentasikan sebuah informasi yang meliputi teks, foto, video, audio, animasi 2D dan 3D dalam segala jenis format. Sistem dan layanan interaktif berbentuk digital dan sesuatu yang bisa dipersepsi manusia. Definisi ini tidak melibatkan benda seperti meja ataupun kursi. Sebuah tantangan besar bagi perancangan *UX* adalah manusiaberbeda dengan sistem interaktif. Salah satu perbedaan yang mencolok adalah bahasa yang digunakan. Manusia mengekspresikan gagasan dengan cara yang mereka inginkan sedangkan teknologi butuh instruksi dalam berkomunikasi.

3) *Interface*

Interface berfungsi sebagai representasi aksi dari *experience* yang dirancangan. *Interface* memiliki hubungan diantara perangkat dengan layanan yang disediakan. Perancangan *UX* tidak hanya sebatas tampilan, namun secara keseluruhan interaksi antara perangkat komputer dengan manusia.

4) *Being human-centered*

UX membahas seputar pengalaman interaktivitas yang dirancangan untuk manusia. *Being human-centered* maksudnya adalah mengutamakan kebutuhan *user* terlebih dahulu. Sebuah hasil desain direncanakan untuk membantu meringankan pekerjaan manusia.

Sebagai seorang *UX designer*, harus memiliki keterampilan dan kemampuan memahami kebutuhan *user*. Dengan memiliki keterampilan dan pemahaman yang baik, maka akan memberikan kontribusi yang berarti kepada seseorang. Seorang *UX designer* harus mempertimbangkan keberadaan manusia atau user, desain, teknologi, dan aktivitas dalam merancang sebuah sistem desain interaktif.

UX design merupakan sebuah ilmu yang cukup menantang karena melibatkan banyak fitur dan pengalaman pengguna. Perancangan *UX* memperhatikan perancangan untuk pengguna dengan teknologi untuk membantu meringankan aktivitas sehingga perancangan *UX* harus bersifat *human-centered* atau mengutamakan pengguna. Selain membantu pengguna, sebuah *UX design* juga harus bersifat aman, efektif, etis, dan *sustainable*.

UX design bersifat melibatkan penggunanya. Dalam melibatkan pengguna, terdapat beberapa elemen bersifat membantu yaitu:

1) Identity

Identitas mampu memberikan kesan yang asli terhadap pengeksperiannya. Ketika pengguna terlibat dalam sebuah pengalaman pengguna dan secara tiba-tiba berpendapat bahwa apa yang dirasakannya tidak asli, maka pengalaman yang sedang dijalankan akan hilang.

2) Adaptivity

Adaptivity maksudnya adalah perubahan berdasarkan personifikasi terhadap gerakan dan laju pengalaman. Sebab, keterlibatan tidak selalu berarti mempermudah aktivitas yang digunakan, tetapi merancang sesuatu yang mampu dirasakan dalam segala arah pandangan.

3) Narrative

Narrative berkaitan dengan pemberitahuan sebuah cerita dengan karakter dan plot. *Narrative* berperan penting dalam

menyampaikan sebuah informasi yang melibatkan pengalaman pengguna.

4) *Immersion*

Immersion adalah rasa keterlibatan dalam sesuatu. *immersion* tidak merujuk pada medium yang digunakan, tetapi kualitas dari desain yang telah dirancang.

5) *Flow*

Flow adalah kelancaran dalam melakukan gerakan pengalaman dari satu ke yang lainnya.

2.1.4 *Gamifikasi*

Sebuah *website* butuh mempertahankan perhatian pengguna dalam melakukan penelusuran dan prinsip *game* yang bisa digunakan untuk menarik minat dan memberikan motivasi kepada *user*. Gamifikasi adalah teknik desain yang menerapkan mekanisme *game* untuk meningkatkan kualitas penyampaian informasi. Nicole Lazzaro (Lazzaro, 2020) berpendapat bahwa adanya 5 jenis emosi yang mempengaruhi pengalaman bermain *game*:

1) *Enjoy*

Emosi yang terbentuk dari sensasi internal.

2) *Focus*

Emosi yang membantu sang pemain *game* untuk fokus memberikan perhatian dan usaha.

3) *Decide*

Emosi yang menjadi pusat pengambilan keputusan selama bermain.

4) *Perform*

Emosi yang meningkatkan performa.

5) *Learn*

Emosi yang penting dalam memberikan motivasi dan perhatian.

Lazzaro juga mengemukakan bahwa dalam bermain game terbagi atas empat jenis kesenangan yang berbeda yaitu *hard fun* yaitu kesenangan yang diperoleh melalui mengatasi kesulitan, *easy fun* yaitu kesenangan yang diperoleh melalui rasa penasaran terhadap interaktivitas yang dilakukan, *serious fun* atau kesenangan yang diperoleh melalui rasa rileks, dan *people fun* yang diperoleh melalui rasa keseruan ketika satu *user* melakukan aktivitas serta komunikasi dengan *user* lainnya. Keempat jenis kesenangan tersebut masing-masing merepresentasikan emosi *excitement*, *curiosity*, *relaxation*, dan *amusement*.

Adanya keempat perasaan tersebut mampu membantu menciptakan sebuah *experience* yang bersifat melibatkan pengguna. Oleh karena itu desainer bisa menggunakan poin ini dalam membantu merancang suatu *experience* seperti memberikan sebuah misi, memberikan *reward*, melakukan pertandingan antar *gamer*, dan menentukan apakah *user* menyelesaikan *puzzle* serta mengumpulkan barang.

2.2 Teori Media

Sebelum memahami apa itu sebuah media informasi, perlu diketahui terlebih dahulu pemahaman terhadap proses komunikasi yang terjadi antar individu yang ada. Manusia melakukan komunikasi dengan berbagai cara melalui menulis, berbicara, bahkan melalui *gesture*. Berdasarkan Shirley Biagi (2017, hal 5) terdapat tiga jenis cara komunikasi antar manusia yaitu komunikasi *interpersonal communication* yang terjadi di dalam individu sendiri, *intrapersonal communication* yang terjadi diantara satu individu dengan lainnya, dan terakhir adalah *mass communication* yaitu komunikasi yang terjadi diantara satu orang dengan kumpulan orang menggunakan bantuan sebuah media.

Salah media yang sering digunakan untuk melakukan *mass communication* adalah dengan menggunakan layanan internet untuk mengakses penggunaan media *website*. Sehingga, pada kondisi ini, orang yang menyampaikan pesan akan disebut sebagai *sender*, informasi yang dipaparkan pada media disebut sebagai *message*, keberadaan *website* menjadi sebuah *channel*, orang yang membaca akan menjadi

receiver, dan jika ada gangguan dalam penyampaian informasi akan disebut sebagai *noise*, serta yang terakhir adalah *feedback* atau respon dari *receiver*.

Internet merupakan media komunikasi yang berkembang paling cepat diantara yang lainnya. Bentuk komunikasi yang dilakukan juga beragam seperti audio, video, layanan interaktif, *website*, dan lainnya. Keberadaan *website* sebagai sebuah media *mass communication* cukup berpengaruh. Hal tersebut dikarenakan pesan tersampaikan kepada *receiver* dengan jumlah yang besar dengan cepat bahkan bisa bersamaan.

2.3 Teori Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah gambar yang membawakan ungkapan konsep dan juga membantu menyampaikan suatu konsep (Houston, 2016, hal 19). Pada umumnya, ilustrasi disampaikan bersama dengan sebuah artikel yang menjelaskan isi ilustrasi tersebut. Keberadaan ilustrasi disertai dengan tiga tujuan yaitu:

- 1) Memudahkan komunikasi informasi.
- 2) Meringkas suatu informasi
- 3) Menarik perhatian pembaca dan mengalihkan mereka ke sebuah artikel informasi.

Ilustrasi memiliki memiliki pembagian berdasarkan cara penyampaiannya. Berdasarkan penyampaian, ilustrasi terbagi menjadi empat yaitu:

1) *Narrative Illustration*

Ilustrasi naratif merupakan ilustrasi yang membawakan suasana dan potongan cerita ke dalam suatu gambar. Hal tersebut dibuktikan dengan cara penyampaiannya yang lebih menekankan situasi ataupun suasana dari cerita dibandingkan konsep kepada audiens. Contohnya adalah, jika seorang *illustrator* ingin membuat ilustrasi dari karakter Frankenstein, *illustrator* tersebut akan lebih menekankan penggambaran terhadap aksi karakter dan latar yang terdapat pada bagian cerita.

2) *Conceptual Illustration*

Ilustrasi konseptual merupakan ilustrasi yang menyampaikan informasi ataupun gagasan secara umum kepada pengamat atau audiensnya. Hal tersebut dikarenakan unsur-unsurnya memiliki makna serta konsep yang menggambarkan objek secara spesifik.

3) *Stand-alone Illustration*

Stand-alone illustration merupakan ilustrasi yang mampu berdiri sendiri dalam menyampaikan pesan dan informasi yang terkandung di dalamnya. Contoh dari *stand-alone illustration* yang sering ditemui adalah poster

4) *Sequential Illustration*

Selain *stand-alone illustration*, ada juga jenis ilustrasi yang disebut sebagai *sequential illustration*. *Sequential illustration* merupakan kumpulan gambar ilustrasi yang saling berhubungan dan tidak bisa berdiri sendiri. Contoh sederhana dari *sequential illustration* adalah bacaan komik.

2.4 Teori Design Karakter

Dalam melakukan desain karakter ada yang disebut sebagai *shape language*. *Shape language* merupakan cara berkomunikasi melalui bahasa bentuk. Secara umum, terdapat tiga bentuk *shape language* yaitu lingkaran yang merepresentasikan kesan ramah dan aman, kemudian ada persegi yang merepresentasikan kesan tegas, stabil, dan disiplin, serta yang terakhir ada bentuk segitiga yang merepresentasikan cepat, dan antagonis. Dalam merancang sebuah *design character*, terdapat beberapa elemen yang mesti diperhatikan:

1) *Tilts*

Tilts merupakan proses memosisikan bentuk dalam *angle* tertentu untuk menciptakan suatu kesan visual yang lebih ditekankan posenya.

Tilts dipake pada menggambarkan pose untuk menciptakan ritme yang kuat juga.

2) *Flow*

Flow adalah cara kita menggambarkan garis dari hasil karakter ataupun gambar kita dari satu ke yang lain. *Flow* terbentuk dari garis-garis lengkung yang bergerak dari dalam ke luar.

3) *Rhythm*

Rhythm merupakan gambaran besar dari pose yang kita buat. *Flow* bisa menjadi bagian dari elemen *rhythm* tapi tidak bisa sebaliknya. *Rhythm* membutuhkan garis-garis lengkung, bentuk bulat dan garis lurus yang berlawanan untuk menajgi gambar yang lebih baik.

Dalam menggambar desain karakter, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan sebelum memulai proses Gambar. Hal tersebut diantara lain:

- 1) Apa cerita yang mendasari pose yang digambar?
- 2) Apa aksi utama yang sedang dilakukan?
- 3) Bagaimana karakter akan dibentuk supaya dapat menyampaikan cerita dan aksi yang dilakukan?

2.5 Tekanan Darah Tinggi (Hipertensi)

Menurut Mayo Clinic, hipertensi merupakan kondisi dimana tekanan darah yang mendorong dinding arteri lebih tinggi dari biasanya sehingga mengakibatkan jantung bekerja lebih keras dalam memompa darah ke seluruh tubuh. Secara rata-rata, tekanan darah normal seseorang berkisar 120/80 mmHg. Kondisi hipertensi disebabkan berbagai faktor seperti usia, genetik, obesitas, kebanyakan konsumsi garam, kadar potassium yang rendah, stress dan yang paling utama gaya hidup tidak sehat yang meliputi tidak beraktivitas fisik, tidak menjaga asupan makanan, serta tidak memperhatikan kondisi kesehatan.

2.5.1 Klasifikasi Tekanan Darah

Berdasarkan American College of Cardiology dan American Heart Association, tekanan darah memiliki kategori atau stadium yang merepresentasikan tingkat normal hingga bahaya

Tabel 2. 1 Kategori Hipertensi

Kategori	Tekanan darah sistolik	Tekanan darah diastolik
Normal	<120	<80
Pre-hipertensi	120-139	80-89
Hipertensi tingkat 1	140-159	90-99
Hipertensi tingkat 2	160 atau >160	100 atau >100

Angka tekanan darah yang melebihi 180/120 mmHg sudah dianggap sebagai hipertensi krisis sehingga membutuhkan bantuan pihak medis. Hipertensi yang tidak diatasi sedini mungkin akan membawakan komplikasi berat seperti masalah jantung, stroke, gagal ginjal, beserta berbagai masalah kesehatan lainnya.

2.5.2 Antisipasi dan Pengendalian Tekanan Darah

Hipertensi disebut sebagai *silent killer* karena pada umumnya memiliki gejala yang cukup umum seperti kepala pusing atau mudah lelah. Kondisi hipertensi bisa dilakukan pencegahan ataupun tindakan antisipasi dengan memperhatikan angka tekanan darahnya melalui pengendalian gaya hidup dengan benar. Aksi gaya hidup sehat yang bisa dilakukan meliputi:

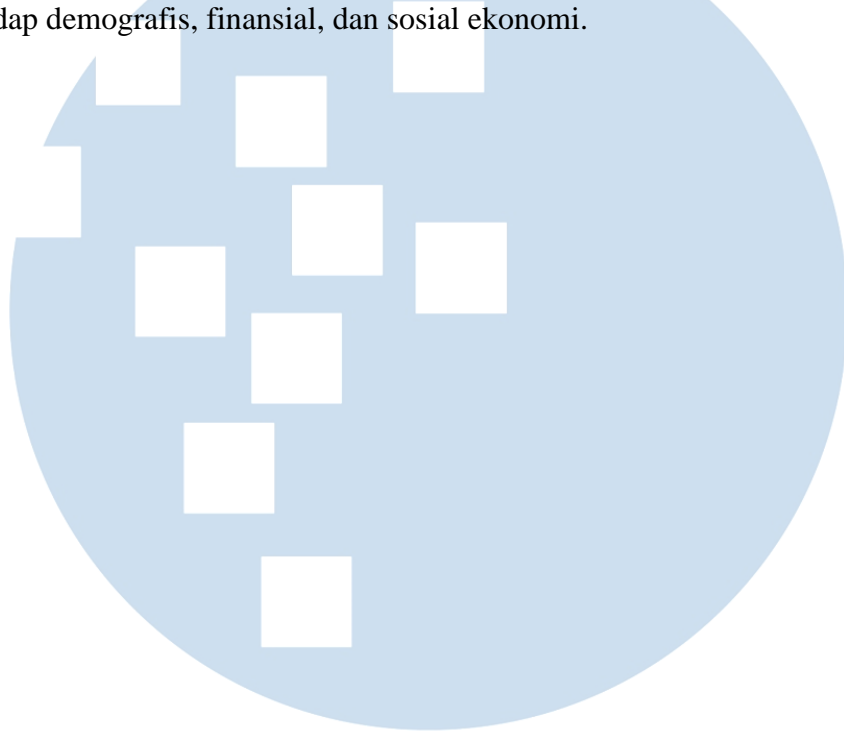
- 1) Melakukan aktivitas fisik minimal 30 menit sehari.
- 2) Tidak merokok
- 3) Konsumsi makanan sehat dan membatasi konsumsi sodium (garam) dan alcohol
- 4) Mempertahankan berat badan yang optimal

Selain memperhatikan pola gaya hidup sehat, disarankan juga kepada seseorang untuk melakukan cek kesehatan secara rutin dari ahli. Pengecekan kesehatan disarankan dimulai dari usia 18 tahun. Untuk usia 40 tahun, resiko menderita hipertensi lebih tinggi jadi lebih bagus pengecekan dilakukan setiap tahun.

2.6 Youth (Anak Muda)

Menurut United Nations (UN), anak muda merupakan kategori rentang usia seseorang dari 15-24 tahun. Fase anak muda ini merupakan fase transisi dari anak-

anak menjadi dewasa. Kelompok usia ini sering merujuk kepada mereka yang meninggalkan wajib belajar dan mengejar pekerjaan pertama mereka. Namun sebutan ini dapat berubah menyesuaikan perubahan kondisi lingkungan terutama terhadap demografis, finansial, dan sosial ekonomi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA