

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain Grafis atau *graphic design* adalah suatu bentuk komunikasi secara visual yang ditujukan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis merupakan representasi dari sebuah ide yang bergantung dengan penataan, penyeleksian, dan pembuatan elemen visual (Landa, 2014, hlm. 1).

Menurut Landa (2014), ada 3 dasar dari desain grafis, yaitu *formal elements*, *principles of design*, dan *scale*.

2.1.1 Formal Elements

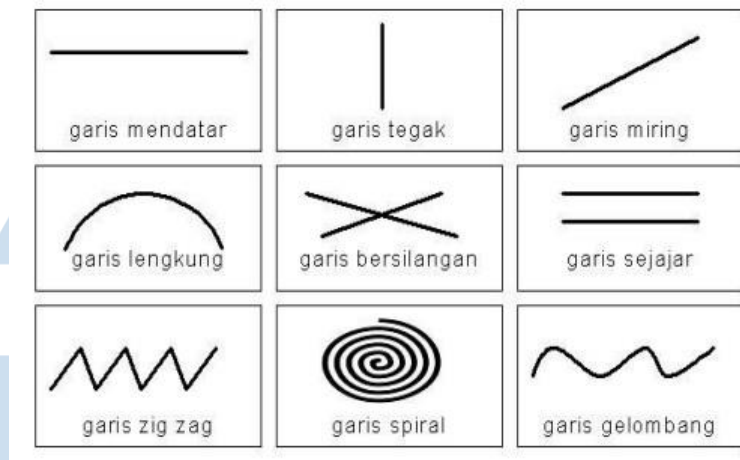
Formal elements dari bidang dua dimensi adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2014, hlm. 19).

2.1.1.1 Garis

Garis adalah sebuah titik yang diperpanjang dan menjadi sebuah jalur pergerakan titik. Ada banyak alat yang dapat digunakan untuk membuat garis, seperti pensil, kuas runcing, *software tool* atau perangkat lunak, *stylus*, atau objek apa pun yang dapat membuat tanda. Garis dapat diidentifikasi dari panjangnya ketimbang lebarnya, karena panjangnya melebihi lebarnya.

Beberapa kategori dari garis adalah:

- a. **Solid Line**: Garis solid yang digambarkan di sebuah permukaan.
- b. **Implied Line**: Garis yang tidak berkelanjutan tetapi terlihat berkelanjutan.
- c. **Edges**: Titik pertemuan garis di antara bentuk.
- d. **Line of Vision**: Pergerakan mata selagi mengikuti sebuah komposisi (Landa, 2014, hlm. 19-20).



Gambar 2.1 Ragam Jenis dan Karakter Garis

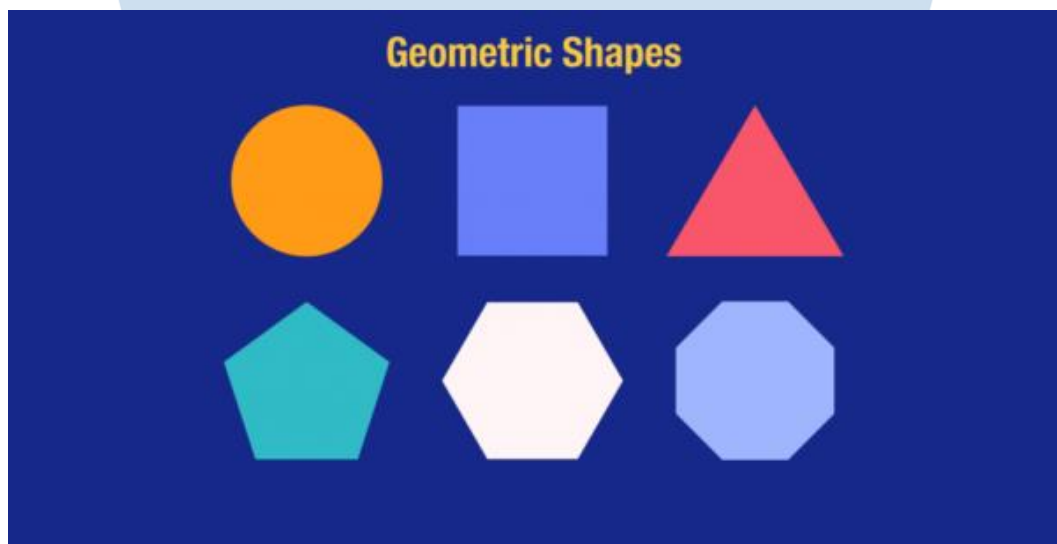
Sumber: https://www.aksarabudaya.com/2022/01/konsep-seni-rupa-pengertian-unsur-dan_01958162887.html (2022)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah *outline* dari sebuah objek. Bentuk juga dapat diartikan sebagai garis yang tertutup. Bentuk dapat diidentifikasi sebagai area dua dimensi yang dibuat sepenuhnya atau sebagian dengan garis atau dengan warna dan tekstur. Ada tiga dasar bentuk, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga dari bentuk ini memiliki versi tiga dimensinya, yaitu kubus, piramida, dan bola secara berurut.

- a. *Geometric Shape* dibuat dengan garis lurus, sudut terukur, atau lengkungan yang tepat.
- b. *Curvilinear Shape* dibuat dengan garis lengkungan yang terlihat natural. Bentuk ini dapat digambarkan secara tepat atau secara lepas.
- c. *Rectilinear Shape* dibentuk dari garis lurus atau sudut.
- d. *Irregular Shape* adalah gabungan dari garis lurus dan garis melengkung.

- e. *Accidental Shape* adalah hasil dari material barang, proses tertentu, atau hal yang tidak disengaja.
- f. *Nonobjective/Nonrepresentational Shape* adalah bentuk yang hanya dibuat dan tidak menyerupai objek apa pun di dunia nyata.
- g. *Abstract Shape* adalah bentuk yang ditata ulang secara sederhana atau rumit untuk perbedaan gaya atau tujuan komunikasi.
- h. *Representational Shape* adalah bentuk yang dapat mudah dikenali dan mengingatkan orang terhadap bentuk asli di dunia nyata.



Gambar 2.2 *Geometric Shapes*
Sumber: <https://glorify.com/learn/geometric-shapes> (2022)

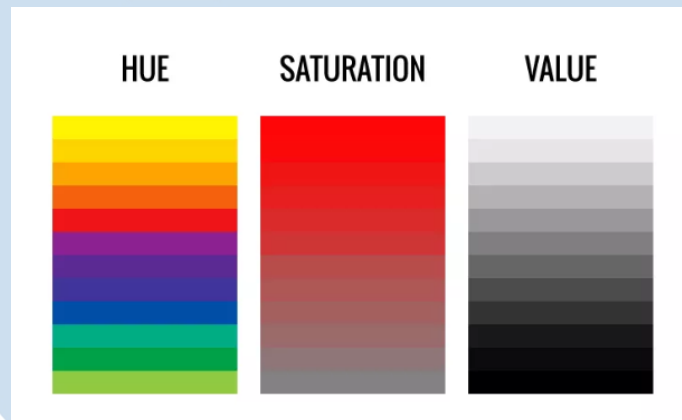
2.1.1.3 *Color*

Warna adalah elemen desain yang sangat kuat dan efektif dalam provokasi. Warna dijelaskan sebagai penunjuk energi cahaya, karena hanya dengan cahaya kita bisa melihat warna. Ketika sebuah cahaya dipancarkan ke sebuah objek, beberapa dari cahaya tersebut terserap oleh objek tersebut dan sisanya dipantulkan balik. Pantulan dari cahaya tersebutlah yang kita lihat

sebagai warna. Maka dari itu, pantulan cahaya juga dapat disebut *subtractive color* (Landa, 2014, hlm. 23).

1. Elemen Warna

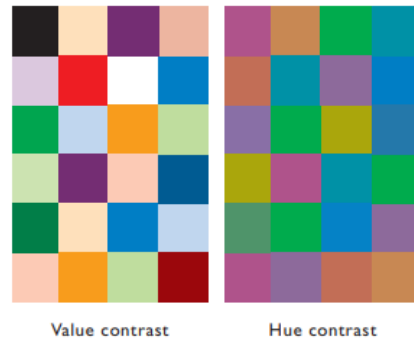
Elemen dari warna dapat dibagi menjadi 3, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.



Gambar 2.3 Understanding the Three Components of Color: Hue, Value, and Saturation
Sumber: <https://www.designscope.com/post/what-is-hsl-hsb-in-color-system> (2021)

- a. *Hue* adalah nama dari sebuah warna, contohnya merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Selain dari itu, hue juga dapat diartikan sebagai dingin atau panasnya sebuah warna (*color temperature*)
- b. *Value* adalah level keterangan dari sebuah warna. Contohnya adalah hijau terang dan hijau muda. Kedua warna tersebut memiliki *hue* yang sama, tetapi hijau muda memiliki *hue* yang lebih tinggi daripada hijau tua.
- c. *Saturation* adalah tingkat ketajaman warna, seperti biru cerah dan biru kusam (Landa, 2014, hlm. 23).

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 2.4 *Value Contrast and Hue Contrast*
 Sumber: Landa (2014)

2) ***Primary and Secondary Colors***

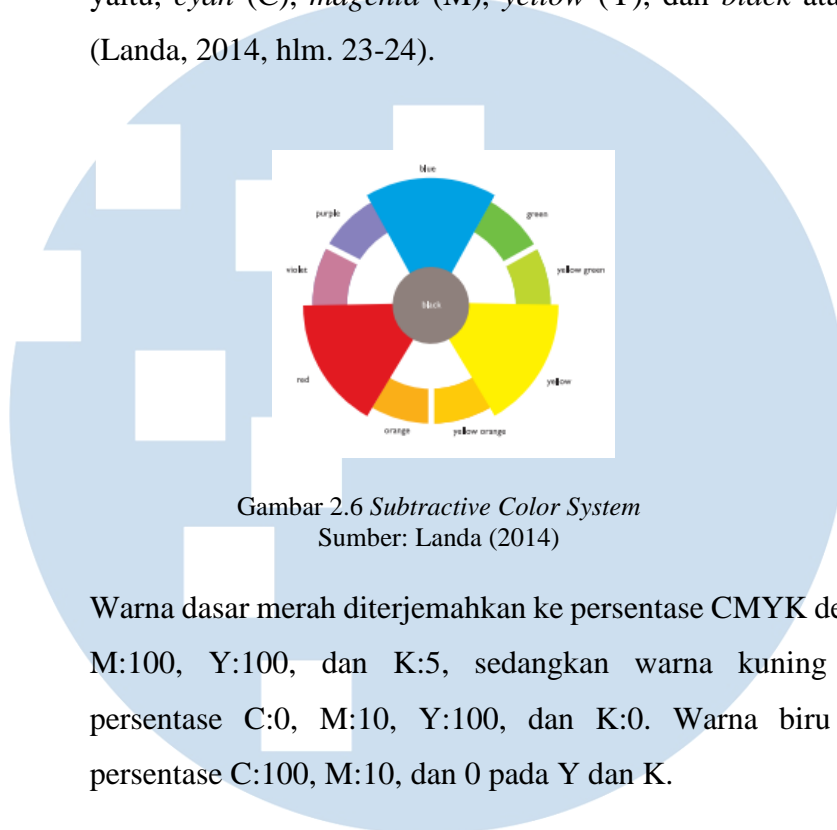
Primary colors adalah warna-warna dasar dari segala warna yang dapat dilihat. Layar elektronik memiliki 3 warna dasar, yaitu merah, hijau, dan biru atau yang sering disingkat dengan RGB (*red, green, blue*). Warna primer ini juga disebut *additive primaries* karena jika digabung bersama dengan jumlah yang sama, merah, hijau, dan biru menghasilkan warna putih. Dalam cat akrilik, cat air, pensil warna, dan sebagainya, warna primer adalah merah, kuning, dan biru. Warna-warna itu disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibuat dengan menggabungkan warna-warna lain.



Gambar 2.5 *Additive Color System*
 Sumber: Landa (2014)

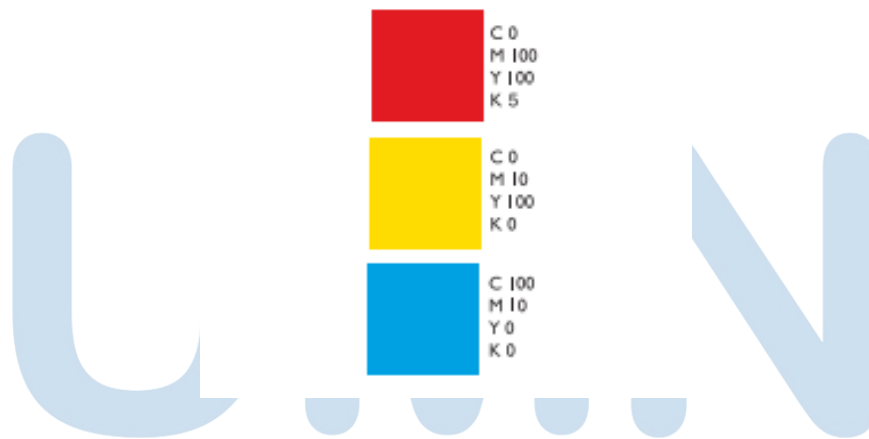
Di dalam *offset printing*, teknik yang digunakan adalah *subtractive colors*. Warna primer yang digunakan adalah CMYK

yaitu, *cyan* (C), *magenta* (M), *yellow* (Y), dan *black* atau *key* (K) (Landa, 2014, hlm. 23-24).



Gambar 2.6 *Subtractive Color System*
Sumber: Landa (2014)

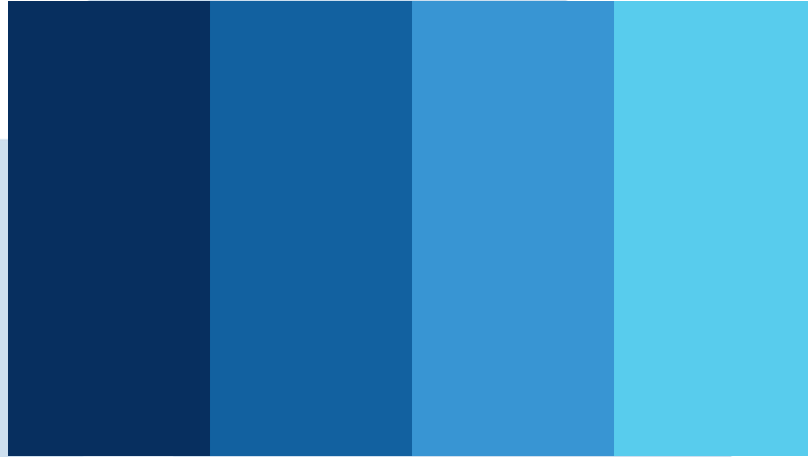
Warna dasar merah diterjemahkan ke persentase CMYK dengan C:0, M:100, Y:100, dan K:5, sedangkan warna kuning memiliki persentase C:0, M:10, Y:100, dan K:0. Warna biru memiliki persentase C:100, M:10, dan 0 pada Y dan K.



Gambar 2.7 *Subtractive Primary Hues with CMYK Percentages*
Sumber: Landa (2014)

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

a. Warna Biru



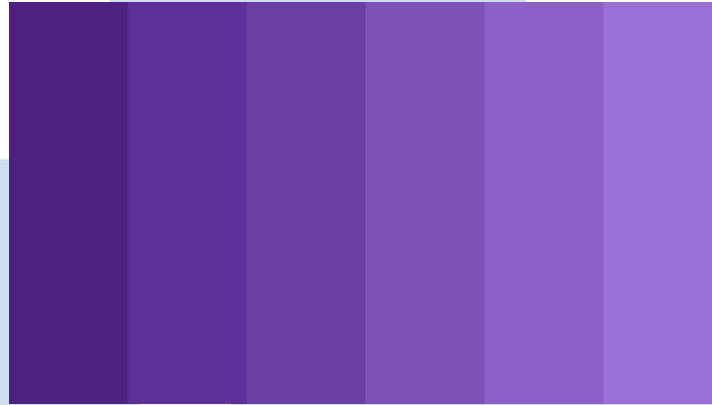
Gambar 2.8 *Shades of Blue*

Sumber: listium.com/@TriviaKings/84427/100-shades-of-blue-and-their-names (2023)

Biru sudah lama menjadi warna dominan dalam dunia desain grafis. Penggunaan warna biru dapat dikaitkan dengan faktor psikologis, budaya, dan praktis. Salah satu alasan penggunaan warna biru dalam desain grafis adalah karena faktor psikologis. Menurut Chapman (2021), biru sering dikaitkan dengan ketenangan, dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Hal ini mendorong para desainer untuk memasukkan warna biru ke dalam berbagai elemen desain untuk membangkitkan rasa aman dan profesionalisme.

Warna biru memiliki keunggulan teknis yang berkontribusi terhadap popularitasnya dalam desain grafis. Biru adalah bagian dari warna RGB yang digunakan dalam desain digital, sehingga tersedia untuk digunakan dalam proyek berbasis web dan layar. Selain itu, warna biru sangat kontras dengan warna putih, sehingga teks dan grafik terlihat jelas dan terbaca.

b. Warna Ungu



Gambar 2.9 *Purple Shades Color Scheme*
Sumber: <https://www.schemecolor.com/purple-shades.php> (2023)

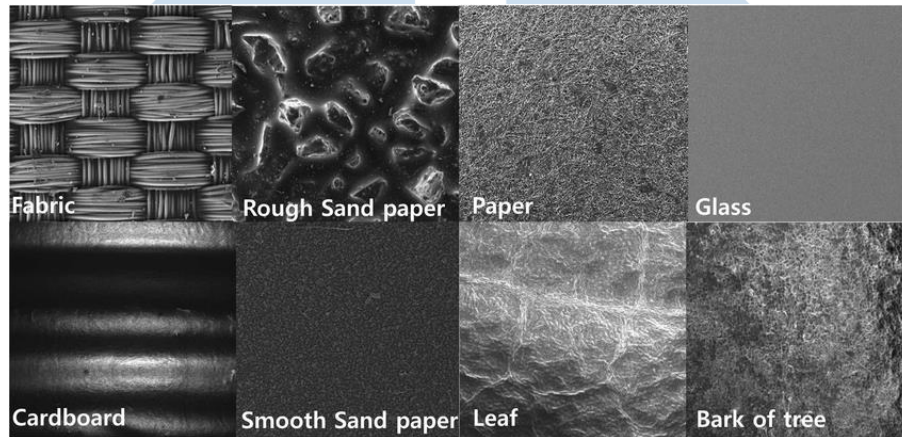
Menurut Chapman (2021), ungu adalah warna dengan makna simbolis, sering kali melambangkan keseimbangan antara energi merah yang menyala-nyala dan ketenangan biru yang tenteram.

Perpaduan warna ungu dengan biru menghasilkan kombinasi yang harmonis antara gairah dan ketenangan. Menurut psikologi warna, kombinasi ini mampu membangkitkan rasa keseimbangan dan introspeksi. Interaksi warna ungu dan biru menciptakan pengalaman visual yang mencerminkan aspek emosional dan intelektual dari persepsi manusia, menjadikannya kombinasi menarik yang bergema di berbagai disiplin desain.

2.1.1.4 *Texture*

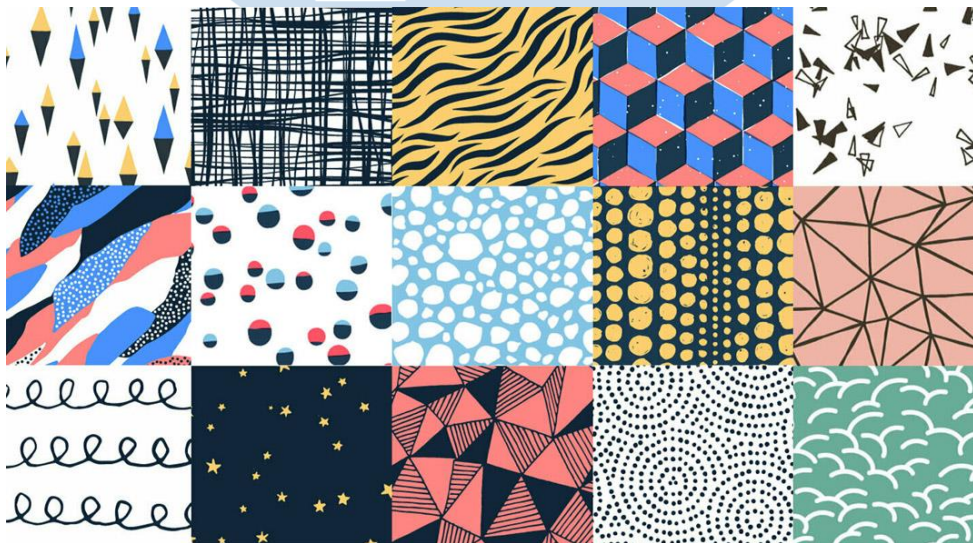
Texture/tekstur adalah kualitas dan bahan dari sebuah permukaan atau representasi dari bahan tersebut. Tekstur dibagi menjadi 2 macam, yaitu *tactile textures* dan *visual texture*. *Tactile textures* memiliki bahan permukaan yang dapat dirasakan saat diraba, maka dari itu *tactile textures* juga dapat disebut *actual textures* atau tekstur nyata. Ada beberapa teknik *printing* yang dapat menghasilkan *tactile textures*, yaitu *embossing*, *debossing*, ukiran, dan

letterpress. *Visual texture* adalah ilusi dari tekstur asli yang dapat dibuat dengan tangan, difoto, atau di *scan*.



Gambar 2.10 *Tactile Texture*

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Surface-SEM-images-of-different-textures-for-tactile-sensing_fig4_336194261 (2019)



Gambar 2.11 *Visual Texture*

Sumber: <https://weandthecolor.com/graphic-design-assets-best-finds-of-the-week/115959> (2020)

2.1.2 Principles of Design

Menurut Landa (2014), untuk membuat sebuah komposisi, diperlukan prinsip dasar desain. Prinsip dasar desain ada 6, yaitu format, *balance*, *visual hierarchy*, *rhythm*, *unity*, dan *laws of perceptual organization*.

2.1.2.1 *Format*

Format adalah perimeter yang sudah ditentukan seperti jarak spasi, tepi luar, atau batasan desain. Format juga dapat diartikan sebagai bidang atau wadah, contohnya seperti format kertas, format layar *smartphone*, format *billboard*, dan lain-lain. Format dari layar digital juga disebut sebagai *aspect ratio* (Landa, 2014, hlm. 29).



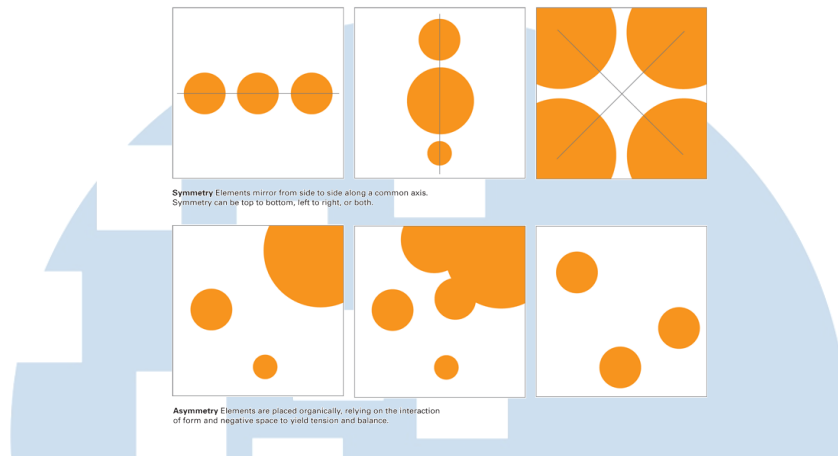
Gambar 2.12 *Aspect Ratio*

Sumber: <https://www.impactmedia.co.uk/insights/image-aspect-ratio-web-design/> (2022)

2.1.2.2 *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah salah satu prinsip yang dapat dipahami secara intuitif. Arti dari *balance* adalah stabilitas yang dibuat dari pendistribusian yang setara di kedua sisi terhadap garis tengah ataupun distribusi dari berat setiap elemen yang ada di suatu komposisi. Desain yang harmonis adalah desain yang seimbang (Landa, 2014, hlm. 30).

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

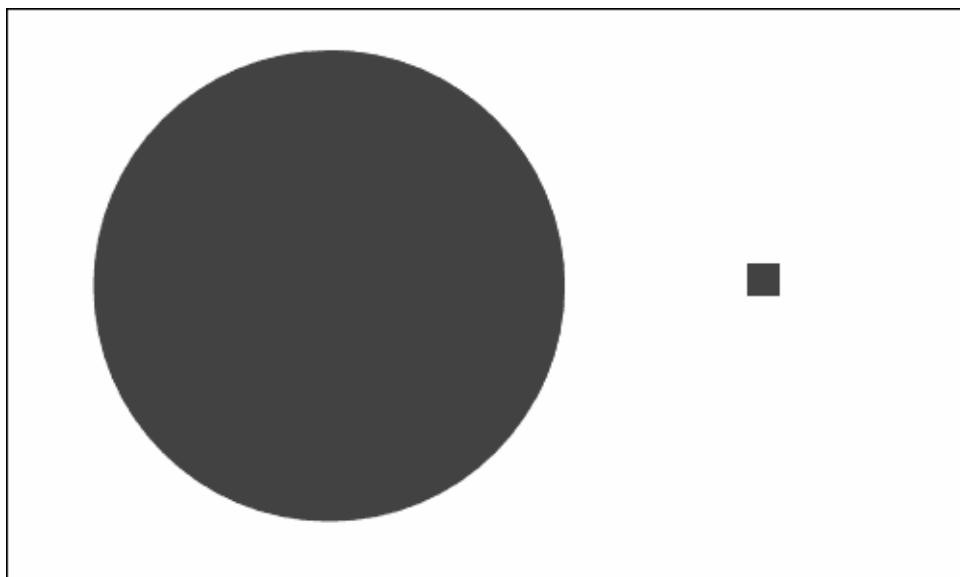


Gambar 2.13 *Balance*

Sumber: <https://jennylong.wixsite.com/blog/single-post/2016/10/06/rhythm-and-balance> (2023)

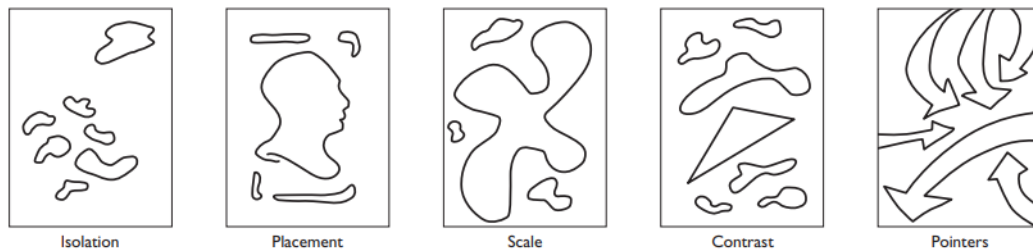
2.1.2.3 *Visual Hierarchy*

Untuk memandu orang yang melihat sebuah desain, seorang desainer membutuhkan *visual hierarchy*, atau susunan dari semua elemen grafis yang berunjuk kepada *emphasis*. *Emphasis* itu sendiri adalah penyusunan dari elemen-elemen visual sesuai kepentingan, menekankan beberapa elemen dibanding yang lain, membuat beberapa elemen terlihat lebih dominan daripada yang lain (Landa, 2014, hlm. 33).



Gambar 2.14 *Visual Hierarchy*

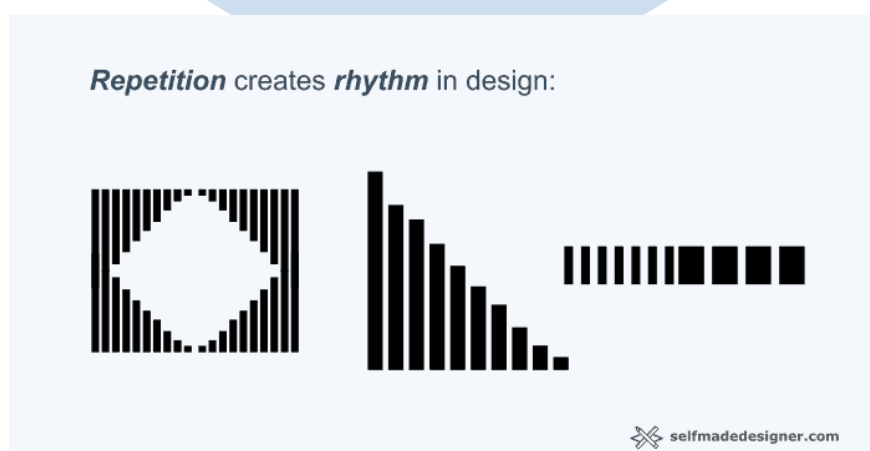
Sumber: <https://dpictures.homes/hierarchy-design-principle> (2015)



Gambar 2.15 *Emphasis*
 Sumber: Landa (2014)

2.1.2.4 *Rhythm*

Dalam musik dan pantun, kebanyakan orang berpikir tentang ritme sebagai ketukan. Ritme yang dimaksudkan dalam desain grafis adalah repetisi yang konsisten atau pola dari elemen-elemen dalam komposisi. Hal tersebut dapat membuat mata pembaca bergerak di sekitar halaman. Seperti halnya di musik, ritme dalam desain grafis juga dapat terhenti, diperlambat, atau dipercepat (Landa, 2014, hlm. 35).

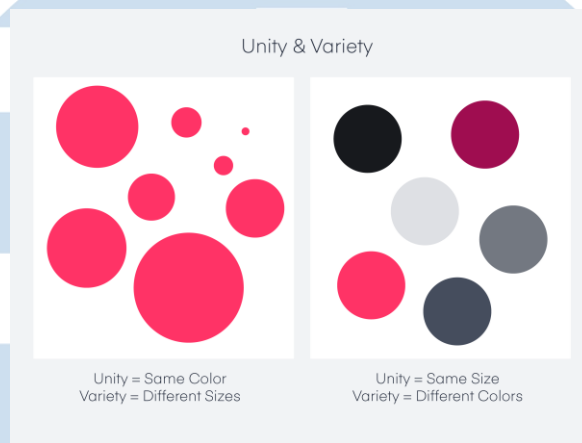


Gambar 2.16 *Repetition and Rhythm*
 Sumber: <https://www.selfmadedesigner.com/graphic-design-principles/> (2013)

2.1.2.5 *Unity*

Unity adalah kesatuan dari berbagai elemen dalam desain yang membuat keseluruhannya menjadi satu kesatuan yang selaras. *Unity* menjadi salah satu hal yang penting dalam desain grafis karena pembaca

paling dapat menangkap dan mengerti sebuah komposisi desain jika memiliki *unity* (Landa, 2014, hlm. 36).



Gambar 2.17 *Unity & Variety*

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design> (2020)

2.1.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Menurut Landa (2014), ada 7 *laws of perceptual organization*, yaitu,

- 1) *Similarity*. Elemen-elemen yang memiliki kesamaan karakteristik adalah akan dilihat sebagai sebuah kelompok. Elemen-elemen tersebut dapat memiliki kesamaan dalam segi bentuk, tekstur, atau arah.
- 2) *Proximity*. Elemen-elemen yang berdekatan akan terlihat sebagai sebuah kelompok.
- 3) *Continuity*. Elemen-elemen yang terlihat sebagai kelanjutan dari elemen-elemen sebelumnya akan dianggap terikat sehingga membuat ilusi pergerakan.
- 4) *Closure*. Elemen-elemen yang terhubung dapat terlihat sebagai sebuah bentuk, unit, atau pola.
- 5) *Common Fate*. Elemen-elemen yang bergerak dalam arah yang sama dapat terlihat sebagai sebuah kesatuan.

- 6) *Continuing Line*. Garis akan selalu terlihat mengikuti jalur. Jika garis tersebut putus, pembaca akan lebih melihat garis tersebut secara keseluruhan ketimbang putusnya garis.

2.1.3 *Scale*

Menurut Landa (2014), di sebuah desain, *scale* adalah ukuran sebuah elemen grafis yang dibandingkan dengan elemen-elemen grafis lainnya di dalam suatu komposisi. *Scale* dapat dimengerti sebagai ukuran relatif yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari, contohnya adalah ukuran relatif apel dibandingkan dengan pohon. Seorang desainer harus mengontrol skala untuk alasan-alasan berikut:

- a. Memanipulasi skala dapat membuat variasi pada sebuah komposisi
- b. Skala menambahkan kontras dan dinamis dari segala jenis bentuk
- c. Manipulasi skala dapat membuat ilusi ruang tiga dimensi

2.1.4 *Grid*

Grid adalah serangkaian garis tak terlihat yang membantu mengatur segala sesuatu di halaman. Garis-garis horizontal dan vertikal menciptakan struktur untuk menempatkan teks, gambar, dan hal-hal lain secara rapi dan konsisten. Ini seperti memiliki cetak biru tentang tampilan halaman. Menurut Robin Williams (2020) dalam bukunya yang berjudul "The Non-Designer's Design Book", menjelaskan bagaimana penggunaan *grid* sangat penting bagi desainer grafis. Ini membantu para desainer memastikan semuanya terlihat bagus dan mudah diikuti, membuat keseluruhan buku lebih terorganisir dan lebih menarik secara visual bagi pembaca.

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

2.1.4.1 Jenis Grid

a. *Baseline Grid*

Baseline grid dalam desain adalah garis horizontal yang menyelaraskan garis dasar setiap baris teks di beberapa kolom atau halaman. *Baseline grid* bertindak sebagai panduan untuk spasi vertikal yang konsisten, memastikan bahwa teks sejajar dengan rapi. Pada dasarnya, *baseline grid* memberikan landasan untuk perataan teks dan membantu mempertahankan tata letak yang seragam di seluruh dokumen.

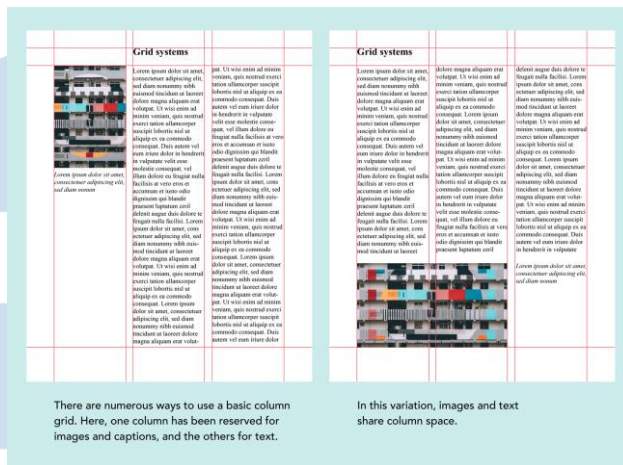


Gambar 2.18 *Baseline Grid*

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/> (2020)

b. *Column*

Column grid adalah kerangka yang terdiri dari garis vertikal yang membantu mengatur konten pada halaman. Ini membagi halaman menjadi kolom, menciptakan struktur untuk mengatur teks, gambar, dan elemen lainnya.

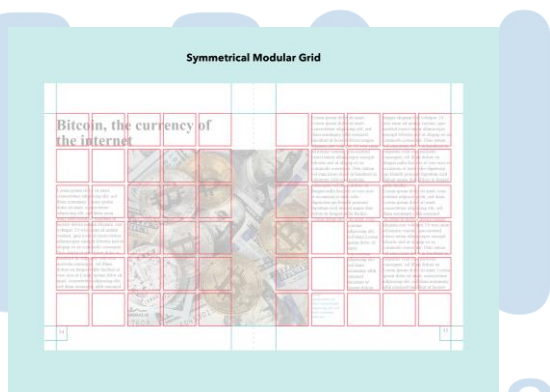


Gambar 2.19 Column Grid

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/> (2020)

c. Modular

Modular grid dalam desain adalah sistem tata letak terstruktur di mana halaman dibagi menjadi beberapa modul atau unit, menciptakan kerangka fleksibel untuk mengatur konten. Modul ini bertindak seperti blok penyusun, dan desainer menggunakannya untuk menyusun teks, gambar, dan elemen lainnya secara rapi.



Gambar 2.20 Modular Grid

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/> (2020)

d. Hierarchical Grid

Grid hierarki adalah kerangka desain yang mengatur informasi dengan menekankan tingkat kepentingan yang berbeda. Sistem *grid* ini membantu menciptakan hierarki visual pada halaman, mengarahkan perhatian ke elemen yang paling penting. Biasanya, elemen penting seperti judul atau poin penting disajikan lebih menonjol, menggunakan *font* yang lebih besar atau gaya yang lebih tebal, sedangkan detail sekunder ditampilkan dengan lebih sedikit penekanan. *Grid* ini tidak memiliki spasi yang sama sehingga berbentuk bebas.



Gambar 2.21 Hierarchical Grid
Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/> (2020)

2.1.5 Layout

Layout dalam desain adalah penataan dan pengorganisasian elemen visual pada halaman atau layar. Ini termasuk keputusan tentang di mana menempatkan teks, gambar, dan komponen lainnya untuk menciptakan komposisi yang kohesif dan estetis. Tata letak sangat penting dalam menentukan aliran informasi dan keseluruhan tampilan dan nuansa sebuah desain. Desainer mempertimbangkan faktor-faktor seperti keseimbangan, keselarasan, dan jarak untuk memastikan bahwa elemen-elemen tersebut

bekerja secara harmonis. Baik itu penyebaran majalah, halaman situs web, atau proyek desain lainnya, tata letak yang dibuat dengan cermat akan meningkatkan kejelasan, keterbacaan, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan dengan menyajikan informasi dalam cara yang terstruktur dan menarik secara visual.

2.1.5.1 Jenis *Layout*

a. *Mondrian Layout*

Mondrian Layout, terinspirasi oleh seni Piet Mondrian, adalah pendekatan desain yang bercirikan *grid* vertikal dan horizontal yang menciptakan kesan keteraturan dan keseimbangan. Tata letak Mondrian sering kali menampilkan *grid* persegi panjang dan persegi.



Gambar 2.22 Mondrian Layout

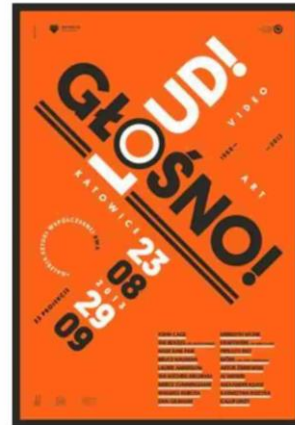
Sumber: <https://alemayehu211designjournal.wordpress.com/class-projects2/mondrian-layout/>, (2015)

b. *Axial Layout*

Axial layout dalam desain ditandai dengan penekanan kuat pada simetri dan keseimbangan sepanjang sumbu pusat. Elemen-elemen dalam tata letak ini disusun sedemikian rupa sehingga mencerminkan atau menyeimbangkan kedua

sisi garis imajiner atau garis terlihat, menciptakan kesan keteraturan dan keseimbangan.

Axial Layout



Gambar 2.23 Axial Layout

Sumber: <https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design> (2023)

c. Circus Layout

Circus layout tidak mengacu pada ketentuan standar, *Layout* jenis ini memiliki pengaturan yang tidak teratur, tetapi tetap diatur dengan baik sehingga semua masih terlihat harmonis.



Gambar 2.24 Circus Layout

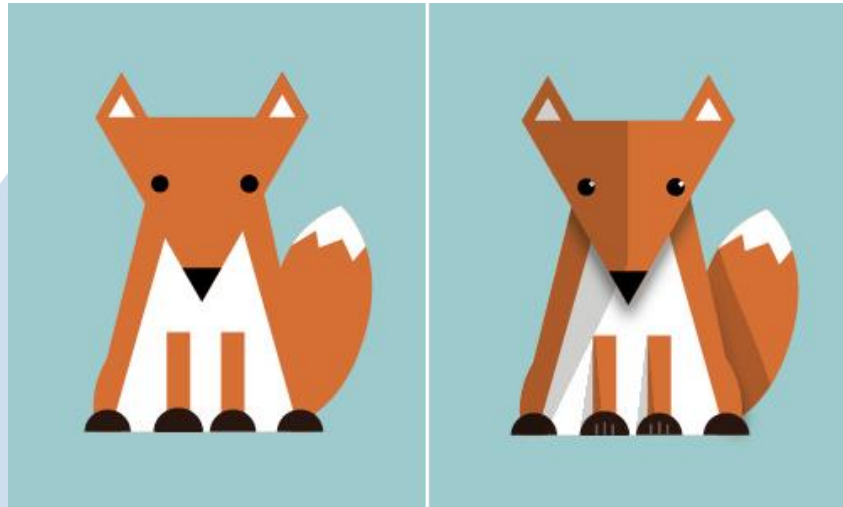
Sumber: <https://www.graphic-design-institute.com/types-of-graphic-web-page-layout/> (2014)

2.1.6 Illustration

Ilustrasi adalah representasi visual atau interpretasi suatu konsep, ide, atau narasi, biasanya dibuat melalui gambar, lukisan, atau teknik lainnya. Dalam bidang desain grafis dan komunikasi visual, ilustrasi memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, menambah daya tarik, dan meningkatkan *storytelling*. Ilustrasi dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, termasuk ilustrasi editorial, ilustrasi buku, ilustrasi digital, dan banyak lagi. Menurut Arifin dan Kusrianto (2009), ilustrasi adalah suatu gambar yang melukiskan konsep dan gagasan tertentu. Ilustrasi tidak hanya bersifat dekoratif tetapi berfungsi sebagai alat yang ampuh untuk menyampaikan emosi, meningkatkan komunikasi, dan menarik perhatian pemirsa, menjadikannya komponen penting dalam bidang penceritaan visual yang lebih luas.

2.1.6.1 Flat design

Flat design adalah gaya visual yang bercirikan minimalis, elemen dua dimensi, dan fokus pada kesederhanaan dan kejelasan. Pendekatan desain ini sering menghindari hiasan seperti gradien atau tekstur, dan memilih estetika yang bersih dan lugas. Penggunaan warna-warna berani, bentuk sederhana, dan tipografi yang tajam merupakan ciri khas *flat design*. Menurut Siyanbola, dkk. (2023), gaya ini muncul sebagai reaksi terhadap skeuomorfisme, yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman visual yang lebih ramping dan ramah pengguna dalam dunia digital. Desain datar telah menjadi sangat populer di web dan desain grafis, memberikan tampilan modern dan mudah diakses yang selaras dengan prinsip kegunaan dan fungsionalitas.



Gambar 2.25 *Flat Design*

Sumber: <https://enou.co/blog/flat-vs-material-vs-skeuomorphic-design/> (2023)

2.2 Media Informasi

2.2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara. Maka dari itu, media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang merupakan sumber dan penerima informasi atau yang dapat disebut dengan *receiver* (Pribadi, 2017)

Menurut Ardan (2021), media adalah alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah orang-orang dalam keperluan dan aktivitas. Media dalam proses mengajar lebih diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau alat elektronik untuk menyusun ulang informasi visual atau verbal.

2.2.1.1 Jenis-jenis Media

Menurut Ardan (2021), media dikategorikan menjadi 3, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1) Media Visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan, mata. Karena pesan disampaikan secara visual, media visual menggunakan alat proyeksi atau layar sebagai perantaranya. Media visual juga digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Contoh media visual adalah buku, *infographic*, poster, baliho, *banner*, brosur, dan lain-lain.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang disalurkan lewat suara dari komunikator ke komunikan. Maka dari itu, media audio sangat terikat dengan indra pendengaran. Contoh dari media audio adalah radio, *tape recorder*, telepon, dan lain-lain.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar. Jenis media ini lebih menarik daripada media visual dan media audio karena menggabungkan keduanya. Media audio visual memiliki 2 jenis, yaitu media audio visual diam dan gerak. Contoh dari media audio visual diam adalah TV diam, buku bersuara, dan halaman bersuara. Contoh dari media audio visual gerak adalah film TV, gambar bersuara, dan lain-lain.

2.2.1.2 Fungsi Media

Media memiliki beberapa fungsi, di antaranya adalah sebagai sumber informasi dan pengetahuan, hiburan, sarana pendidikan, wadah untuk menyampaikan pesan, dan pengawasan sosial tertentu.

2.2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah gagasan, fakta, keterangan, dan pesan yang dapat dilihat/dibaca dan didengar di berbagai saluran elektronik maupun fisik. Informasi dikategorikan menjadi 3, yaitu informasi yang wajib diumumkan secara berkala, informasi yang wajib tersedia setiap saat dan dapat diakses oleh publik, dan informasi yang dikecualikan (Mahkamah Agung Republik Indonesia, Pengadilan Negeri Solok).

2.2.3 Pengertian Media Informasi

Menurut Turow (2014), media memiliki peran penting dalam menciptakan dan berbagi informasi. Informasi ini pada dasarnya muncul dari pengumpulan dan analisis data nyata, yang membantu menarik kesimpulan tentang orang, benda, tempat, atau peristiwa. Dalam kata lain, media bertindak sebagai alat yang memungkinkan para pembuat konten berbagi informasi nyata dan faktual kepada masyarakat. Berkat media, informasi dapat disebarluaskan ke masyarakat dengan cara yang mudah dipahami dan membantu masyarakat mempelajari lebih lanjut tentang suatu topik tertentu.

2.2.3.1 Jenis-jenis Media Informasi



Gambar 2.26 Media Konvensional

Sumber: https://www.kompasiana.com/savirarmd/5d22030a0d82300f874d95d2/di-era-digital-saat-ini-bagaimana-eksistensi-media-cetak?page=2&page_images=1
(2019)

Media informasi memiliki 2 jenis, yaitu media konvensional dan media baru. Media konvensional adalah bentuk komunikasi massa tradisional yang sudah lazim sebelum teknologi digital digunakan secara luas. Kategori ini mencakup media cetak, seperti surat kabar, majalah, dan buku, serta media penyiaran, termasuk televisi dan radio.



Gambar 2.27 Media Baru

Sumber: <https://thethinkingbrand.wordpress.com/2013/11/13/social-media-can-turbo-charge-your-event/> (2014)

Media baru adalah bentuk komunikasi digital dan interaktif yang muncul di era kontemporer, sebagian besar dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Kategori ini mencakup berbagai platform dan format, termasuk internet, media sosial, aplikasi seluler, dan berbagai perangkat digital. Media baru dicirikan oleh interaktivitasnya, yang memungkinkan pengguna untuk secara aktif terlibat dan berkontribusi pada konten. Platform media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, serta layanan *streaming online* dan situs web interaktif, menjadi contoh sifat dinamis dari media baru. Aksesibilitas dan kedekatan media baru telah mengubah pola komunikasi secara besar, memberdayakan individu untuk berbagi dan mengakses informasi secara *real-time* dalam skala global.

2.2.3.2 Fungsi Media Informasi

Menurut Turow (2019) dalam bukunya menekankan peran penting media dalam membentuk persepsi publik, khususnya dalam konteks periklanan dan era digital. Dia telah mengeksplorasi isu-isu privasi, personalisasi, dan cara informasi media mempengaruhi perilaku konsumen.

2.2.4 Buku Digital

Buku digital, umumnya dikenal sebagai *e-book*, adalah versi digital atau elektronik dari buku cetak tradisional. Menurut Saadiah (2008), *e-book* adalah versi digital dari buku pada umumnya yang dapat dibaca di berbagai perangkat elektronik seperti *e-reader*, tablet, komputer, dan *smartphone*. Buku digital biasanya menampilkan konten yang sama dengan versi cetaknya, termasuk teks, gambar, dan terkadang elemen multimedia. Buku digital menawarkan beberapa keunggulan, seperti portabilitas, karena pembaca dapat membawa seluruh perpustakaan dalam satu perangkat, dan aksesibilitas, karena dapat diunduh dan dibaca kapan saja, di mana saja. Format buku digital telah berkembang seiring waktu, dengan fitur interaktif, *font* yang dapat disesuaikan, dan fungsi pencarian, sehingga meningkatkan pengalaman membaca secara keseluruhan.

2.3 Computer Vision Syndrome

Keluhan mata yang disebabkan karena penggunaan komputer adalah definisi dari *Computer vision syndrome* (CVS). CVS bukan hanya satu masalah spesifik, tetapi beberapa masalah gangguan mata dan tubuh. CVS tidak hanya terkena pada dewasa, tetapi anak-anak kecil yang menggunakan tablet atau yang menggunakan komputer setiap harinya di sekolah juga dapat terkena gejala-gejala CVS (Rosenfield, 2016).

2.3.1 Gejala

Sejauh ini, belum ada bukti yang menyatakan penggunaan komputer dapat menyebabkan kerusakan kepada mata secara jangka panjang. Tetapi, penggunaan berkala dapat menimbulkan tidak nyamannya mata dan tubuh. Gejala-gejala dari CVS yang sering dirasakan adalah penglihatan buram, *double vision* atau penglihatan ganda, kekeringan dan kemerahan mata, iritasi mata, sakit kepala, sakit leher dan punggung (Rosenfield, 2016).

2.3.1.1 Dampak Penglihatan

Computer vision syndrome (CVS) dapat menyebabkan penglihatan buram karena beberapa faktor terkait penggunaan layar digital dalam waktu lama. Berikut adalah beberapa faktor yang dapat menimbulkan masalah penglihatan:

1. Fokus Berkepanjangan: Saat menatap layar digital dalam waktu lama, mata tetap fokus. Fokus yang terus-menerus ini dapat menyebabkan ketegangan mata, yang dikenal sebagai stres akomodatif. Seiring waktu, hal ini dapat menyebabkan penglihatan kabur.
2. Pengurangan Berkedip: Orang cenderung lebih jarang berkedip saat berkonsentrasi pada layar. Kurangnya kedipan mata dapat menyebabkan mata kering dan rusaknya lapisan air mata sehingga menyebabkan gangguan penglihatan dan kabur.
3. Silau dan Pantulan Layar: Silau dari layar atau pantulan di permukaan layar dapat memaksa mata bekerja lebih keras untuk melihat konten dengan jelas. Hal ini dapat mengakibatkan kelelahan mata dan penglihatan kabur.
4. *Blue Light*: Layar digital memancarkan *blue light*, yang dapat mengganggu *circadian rhythm* (jam tidur) dan menyebabkan ketegangan mata. Paparan yang terlalu lama, terutama pada malam hari, dapat membuat mata sulit fokus dengan baik.

5. Masalah Penglihatan yang Sudah Ada Sebelumnya: Orang dengan masalah penglihatan yang tidak terkoreksi (misalnya rabun jauh, rabun jauh, astigmatisme) mungkin mengalami keburaman yang lebih signifikan saat melihat layar digital, karena masalah ini diperburuk oleh penggunaan layar dalam waktu lama.

Penglihatan kabur adalah gejala umum CVS dan menggarisbawahi pentingnya tindakan pencegahan, seperti istirahat mata secara teratur dan ergonomi layar yang tepat, untuk mengurangi dampaknya (Rosenfield, 2016).

2.3.1.2 Dampak ke Bagian Tubuh Lainnya

Penggunaan komputer dalam waktu lama sering kali melibatkan posisi duduk, penempatan layar, dan pengaturan *keyboard/mouse* yang tidak tepat. Hal ini menyebabkan postur tubuh yang buruk, dengan leher dan bahu membungkuk ke depan. Hal ini mengakibatkan tekanan berlebihan pada otot leher, bahu, dan punggung.

Ketegangan yang diakibatkan oleh terlalu lama menatap layar sering kali menyebabkan postur kepala ke depan dan peningkatan kelengkungan tulang belakang, yang dapat menyebabkan nyeri dan ketidaknyamanan pada leher. Selain itu, pengguna perangkat digital cenderung membungkuk ke depan saat menggunakan perangkat digital, sehingga menyebabkan peningkatan ketegangan pada otot bahu dan punggung atas. Kesalahan postur ini dapat berujung pada masalah otot dan tulang jangka panjang jika tidak ditangani (Vilela., dkk 2020). Oleh karena itu, memahami hubungan antara CVS dan ketidaknyamanan pada leher, bahu, dan punggung sangat penting untuk menerapkan tindakan pencegahan dan penyesuaian ergonomis untuk mengurangi dampak buruk ini.

2.3.2 Penyebab

Penyebab dari CVS di antaranya adalah kondisi pencahayaan yang tidak baik, postur duduk yang salah, jarak mata dengan layar yang kurang sesuai, dan pencahayaan kontras pada layar digital. (DinKes Provinsi NTB, 2021).

1. Kondisi Pencahayaan Buruk: Pencahayaan yang buruk dapat memaksa mata bekerja lebih keras untuk melihat layar dengan jelas, sehingga menyebabkan ketegangan dan ketidaknyamanan pada mata (Rosenfield, 2016).
2. Postur Tubuh Buruk: Postur tubuh yang buruk, seperti membungkuk atau membungkuk di atas layar, dapat membuat leher, bahu, dan punggung menjadi tegang, sehingga menyebabkan ketidaknyamanan dan masalah muskuloskeletal (Vilela, dkk 2020).
3. Visibilitas Buruk: Jarak layar yang salah, baik terlalu dekat atau terlalu jauh, dapat menyebabkan ketegangan mata karena mata kesulitan mempertahankan fokus pada layar (American Optometric Association. n.d.)
4. Kontras Layar Buruk: Kontras layar yang tidak memadai dapat membuat teks dan gambar sulit dibaca, sehingga menyebabkan peningkatan ketegangan mata karena mata bekerja lebih keras untuk membedakan konten (Health and Safety Executive).

2.3.3 Pencegahan dan Pengobatan

2.3.3.1 Pencegahan

Berikut adalah beberapa cara untuk mencegah *computer vision syndrome*:

1. Optimalkan Ergonomi Layar: Pastikan layar komputer setinggi mata, dan bagian atas layar sejajar atau tepat di bawah ketinggian mata untuk mengurangi ketegangan pada otot leher dan bahu (Mayo Clinic, 2022).

2. Gunakan Pencahayaan yang Tepat: Pertahankan pencahayaan yang memadai di ruang kerja untuk menghindari silau pada layar. Occupational Safety and Health Administration (OSHA) merekomendasikan penggunaan pencahayaan tidak langsung untuk meminimalkan pantulan dan silau.
3. Sesuaikan Pengaturan Layar: Tingkatkan ukuran *font* dan sesuaikan pengaturan kontras dan kecerahan pada layar untuk membuat teks lebih mudah dibaca dan mengurangi ketegangan mata. The Canadian Centre for Occupational Health and Safety (CCOHS) menyarankan pengguna untuk menyesuaikan pengaturan demi kenyamanan.
4. *20-20-20 Rule*: Menurut American Optometric Association (American Optometric Association. n.d.), Pencegahan dapat dilakukan dengan menerapkan *20-20-20 rule*. Untuk mengurangi ketegangan mata, dianjurkan untuk beristirahat selama 20 detik setiap 20 menit dan fokuslah pada objek yang berjarak setidaknya 20 kaki (6 meter).

Penerapan langkah-langkah pencegahan ini dapat mengurangi risiko pengembangan *computer vision syndrome* dan meningkatkan kesehatan mata selama penggunaan layar dalam waktu lama.

2.3.3.2 Pengobatan

Berikut tiga pengobatan untuk *computer vision syndrome* (CVS):

1. Kacamata Resep: Jika mengalami gejala CVS, konsultasikan dengan ahli perawatan mata profesional. Kacamata khusus, seperti kacamata komputer dengan lapisan anti-reflektif atau filter cahaya biru dapat digunakan untuk mengurangi ketegangan mata. Pilihan pengobatan ini direkomendasikan oleh American Optometric Association (AOA) untuk meringankan gejala CVS.

2. Air Mata Buatan dan Obat Tetes Mata Pelumas: Obat tetes mata pelumas, sering disebut sebagai air mata buatan, dapat membantu meringankan kekeringan dan iritasi yang disebabkan oleh waktu menatap layar yang terlalu lama. Mayo Clinic (2022) menyarankan penggunaan air mata buatan bebas pengawet untuk menjaga mata tetap lembab dan nyaman.

3. Terapi Penglihatan: Dalam beberapa kasus, terapi penglihatan mungkin direkomendasikan oleh spesialis perawatan mata. Terapi ini melibatkan serangkaian latihan mata dan teknik pelatihan visual untuk meningkatkan fokus, koordinasi mata, dan kenyamanan mata secara keseluruhan (American Academy of Ophthalmology).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA