

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Dilansir dari *website* Universitas Pembangunan Jaya (2017), Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah suatu cabang ilmu yang bertujuan mempelajari konsep komunikasi, ungkapan kreatif, dan teknik melalui berbagai media dengan mengelola elemen-elemen visual berupa bentuk, gambar, tipografi, warna, dan *layout* untuk menyampaikan pesan secara informatif, komunikatif, dan efektif. Dengan demikian, konsep/ gagasan yang berada di balik suatu visual dapat tersampaikan kepada penerima pesan.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Sari (2015, hlm. 17), elemen/ unsur yang menjadi bagian dari suatu karya desain akan saling berhubungan satu sama lain. Elemen desain yang tersusun sering dijadikan pertimbangan dalam kritik seni. Landa (2014, hlm. 16-24), menyebutkan berbagai macam elemen desain grafis, namun pada perancangan ini hanya akan dibahas empat macam, yaitu garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*).

2.1.1.1 Garis (*Line*)

Menurut Nagavirya (2022, hlm. 15), garis merupakan perpaduan dari banyak titik/ dapat disebut juga sebagai titik yang memanjang. Garis memiliki bentuk lurus, bersudut, dan melengkung, serta lebih dikenali berdasarkan panjangnya dibandingkan dengan lebarnya. Garis memiliki fungsi komposisi dan komunikasi yang dapat mengarahkan mata pembaca.



Gambar 2.1 Penerapan Garis dalam Desain
Sumber: Skillshare (2022)

Menurut Widyakusumo (2013, hlm. 340-342), dalam dunia seni, garis digunakan sebagai alat bantu interpretasi. Garis dapat ditemui pada tepi sebuah objek/ benda. Garis sering digunakan sebagai pembatas bidang, mengarahkan penglihatan, pemisah isi, dan menandai penekanan kata. Selain itu, garis dapat dibedakan menjadi tujuh jenis, yaitu:

1. Garis Horizontal, menggambarkan luas cakrawala, aman, tenang, dan stabil.
2. Garis Vertikal, menggambarkan kekuatan menjulang (garis tebal), dapat memberi kesan dingin, religius, dan kebanggaan harga diri.
3. Garis Diagonal, memberi kesan tidak seimbang, energi yang bergerak, dan melambangkan jatuh/ bangun.
4. Garis Lengkung, memberi kesan lunak, tidak terprediksi, dan tenang tergantung pada seberapa tajam lengkungan garis.
5. Garis Zig-Zag, memberi kesan gembira, gerakan intens, bingung, cemas, dan retak.
6. Garis Dekoratif, biasa digunakan untuk menambah tekstur, dimensi, / bayangan.
7. Garis Sketsa Gerak, memiliki bentuk yang cenderung kasar yang biasa digunakan untuk menangkap gerak dan bentuk objek.

2.1.1.2 Bentuk (*Shape*)

Menurut Nagavirya (2022, hlm. 15), bentuk merupakan bangun dasar dua dimensi yang dapat diukur berdasarkan tinggi dan

lebar. Bentuk pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yaitu persegi, lingkaran, dan segitiga. Masing-masing bentuk dasar tersebut memiliki bentuk tiga dimensi, yaitu kubus/ balok, limas, dan bola. Menurut Samara (2020, hlm. 41), salah satu jenis bentuk adalah bentuk organik yang memiliki bentuk tidak teratur dan memiliki ciri dan kontur yang bervariasi, rumit, tidak memiliki tekstur, dan tidak rata sehingga memberi kesan natural.



Gambar 2.2 Penerapan Bentuk dalam Desain
Sumber: Hakim (2022)

Menurut Rochmawati (2020, hlm. 6-7), berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu huruf (*character*), simbol (*symbol*), dan bentuk nyata (*form*). Huruf membentuk suatu tulisan yang mewakili bahasa verbal dengan bentuk visual, seperti A, B, C, dan sebagainya. Simbol mewakili bentuk sederhana dan melambangkan bentuk benda yang nyata dan detail, seperti gambar orang, bulan, matahari, bintang, dan sebagainya. Bentuk nyata menggambarkan kondisi fisik suatu objek yang detail dan nyata, seperti manusia, hewan, dan lainnya.

2.1.1.3 Warna (*Color*)

Menurut Nagavirya (2022, hlm. 17), warna merupakan cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda. Cahaya yang mengarah ke suatu benda akan diserap dan sisanya akan dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan akan membentuk warna. Menurut Wahyudi (2020), jenis media akan memengaruhi sistem warna yang digunakan. Media digital/ layar menggunakan sistem warna RGB (*additive*), yaitu warna

primer merah, hijau, dan biru. Media cetak/ cat menggunakan sistem warna CMYK (*subtractive*), yaitu menggunakan warna primer merah, biru, dan kuning.

1. Jenis-Jenis Warna

Menurut Meilani (2013, hlm. 328-332), warna memiliki beberapa jenis berdasarkan pembagiannya masing-masing. Berikut adalah jenis-jenis warna berdasarkan peletakkan pada color wheel dan berdasarkan keharmonisan warna:

a. Berdasarkan Peletakkan Pada *Color Wheel*

Berdasarkan letaknya pada color wheel, warna dapat dibedakan menjadi lima jenis, yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna hangat dan dingin, serta warna natural (Meilani, 2013, hlm. 328-330).

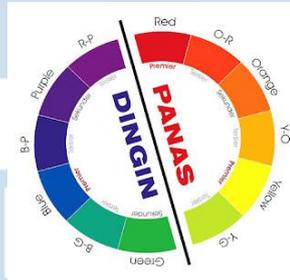
- Warna Primer, yaitu warna utama yang terdiri dari warna merah, biru, dan kuning, dapat disebut juga sebagai *hue*.
- Warna Sekunder, yaitu hasil pencampuran warna primer dalam *color wheel*. Contohnya adalah warna jingga (merah + kuning), ungu (merah + biru), dan hijau (kuning + biru).
- Warna Tersier, yaitu hasil pencampuran sebuah warna primer dan sebuah warna sekunder dalam *color wheel*.



Gambar 2.3 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier
Sumber: Pulpent (2023)

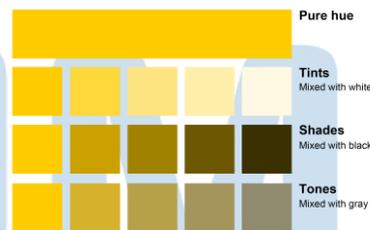
- Warna Hangat dan Dingin, yaitu hasil pembagian *color wheel* menjadi dua bagian. Warna hangat merupakan

warna yang terang, energik, dan menarik perhatian, sedangkan warna dingin merupakan warna yang memberikan efek dan impresi yang menyenangkan.



Gambar 2.4 Warna Dingin dan Warna Hangat (Panas)
Sumber: Hafidz (2018)

- Warna Natural, yaitu warna-warna yang memiliki *tone* gelap dan dapat dikategorikan menjadi warna putih, abu-abu, dan hitam. Pada dasarnya *tints*, *shades*, dan *tones* memiliki pengertian umum yang sama, yaitu menambahkan warna natural sehingga memberikan efek gelap dan terang pada suatu warna. *Tints* menambahkan warna putih, *shades* menambahkan warna hitam, dan *tones* menambahkan warna abu-abu.

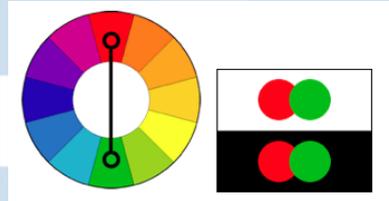


Gambar 2.5 Hue, Tints, Shades, dan Tones
Sumber: Chelsea (2023)

b. Berdasarkan Keharmonisan Warna

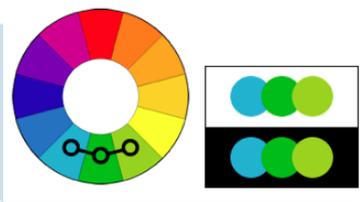
Berdasarkan keharmonisannya, warna dapat dibedakan menjadi lima jenis, yaitu warna komplementer, warna analogus, warna triadic, warna split komplementer, dan warna tetradic (Meilani, 2013, hlm. 331-332).

- Warna Komplementer, yaitu warna yang saling berseberangan 180° dalam *color wheel* sehingga menghasilkan perpaduan warna yang saling menonjol.



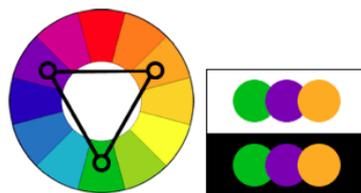
Gambar 2.6 Warna Komplementer
Sumber: Meilani (2015)

- Warna Analogus, yaitu warna yang berdekatan satu sama lain dalam *color wheel* sehingga menghasilkan perpaduan warna yang terlihat harmonis.



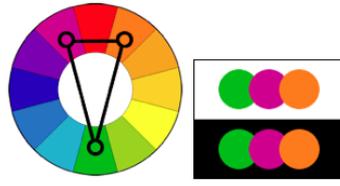
Gambar 2.7 Warna Analogus
Sumber: Meilani (2015)

- Warna Triadic, yaitu warna yang terbentuk dari sudut segitiga sama sisi yang menyentuh warna dalam *color wheel* sehingga menghasilkan kombinasi tiga warna yang cukup kontras.



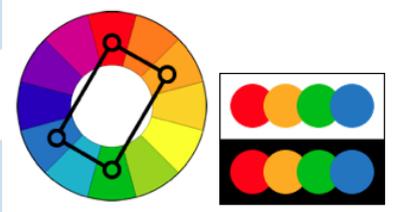
Gambar 2.8 Warna Triadic
Sumber: Meilani (2015)

- Warna Split Komplementer, yaitu warna yang terbentuk dari warna komplementer ditambahkan warna lain yang menggunakan formula huruf “Y” terbalik sehingga tercipta warna yang harmonis.



Gambar 2.9 Warna Split Komplementer
Sumber: Meilani (2015)

- Warna Tetradic (*Rectangle*), yaitu warna yang terbentuk dari dua warna komplementer secara bersamaan yang didapatkan dari bentuk kotak sehingga menghasilkan warna kontras antara warna hangat dan dingin.



Gambar 2.10 Warna Tetradic (*Rectangle*)
Sumber: Meilani (2015)

2. Psikologi Warna

Menurut Nagavirya (2022, hlm. 21-22), warna dapat berperan untuk menyampaikan suasana hati/ perasaan manusia. Setiap warna memiliki artinya masing-masing yang dipelajari melalui asosiasi/ pengondisian. Berikut adalah beberapa warna dengan persepsinya masing-masing:

- Warna Hijau, dapat menggambarkan kebaikan, alam, akhlak, subur, kebangkitan, segar, natural, dan restorasi, serta pembaruan.
- Warna Kuning, dapat menggambarkan harapan, ekspresif, baik, hangat, bahagia, intuisi, curiga, komunikatif, tantangan, dan optimis.
- Warna Biru, dapat menggambarkan kejujuran, teguh, bijaksana, inspirasi, iman, kebenaran, setia, protektif, tenang, dan reflektif.

- d. Warna Merah, menggambarkan berani, dominasi, cinta, semangat, kuat, anggun, revolusi, dan perlindungan.
- e. Warna Ungu, dapat menggambarkan rendah hati, mempesona, arogan, canggih, agung, mahal, mistik, misteri, megah, unggul, dan nostalgia.
- f. Warna Jingga, dapat menggambarkan kehangatan, semangat, impulsif, energik, optimis, senang, spontan, dan ramah.

2.1.1.4 Tekstur (*Texture*)

Menurut Nagavirya (2022, hlm. 18), tekstur merupakan kualitas dari suatu permukaan, simulasi, / representasi kualitas permukaan tersebut. Jenis tekstur ada dua, yaitu tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil dapat diraba, disentuh, dan dirasakan secara fisik, serta bersifat nyata (aktual). Tekstur visual merupakan ilusi tekstur yang hanya dapat dilihat, dibuat menggunakan tangan/ dipindai/ difoto dari tekstur asli.



Gambar 2.11 Macam-Macam Tekstur
Sumber: Sangtuah (2023)

Menurut Putranto (2018, hlm. 108), tekstur tidak dapat berdiri sendiri seperti elemen desain lainnya. Tekstur berfungsi untuk menambahkan nilai dari elemen desain lain, karena tekstur bergantung pada bentuk dan ruang untuk dapat diaplikasikan. Tekstur dapat disesuaikan saat memilih media desain. Tekstur dapat berupa material/ bahan-bahan seperti kain, kertas, kaca, dan lainnya.

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Yafis dkk (2022, hlm. 1-2), prinsip desain memiliki peran dalam menentukan penggunaan elemen desain. Selain itu, prinsip desain juga membantu dalam penggabungan elemen desain ke dalam tata letak yang baik. Menurut Adelia (2017, hlm. 54), terdapat empat prinsip desain grafis, yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*).

2.1.2.1 Urutan (*Sequence*)

Menurut Adelia (2017, hlm. 54-55), *sequence* merupakan hierarki informasi yang disampaikan agar target audience dapat memahami informasi mana yang harus pertama kali dilihat, mana yang kedua, ketiga, dan seterusnya. Penerapan *sequence* membuat mata pembaca otomatis mengurutkan informasi yang disampaikan.



Gambar 2.12 Penerapan *Sequence* dalam Desain
Sumber: Ibnu (2023)

2.1.2.2 Penekanan (*Emphasis*)

Menurut Adelia (2017, hlm. 55), *emphasis* merupakan penekanan pada sebuah elemen dan menjadikannya sebagai pusat perhatian mata pembaca. *Emphasis* dapat diperoleh dengan berbagai cara, seperti melalui perbedaan ukuran, warna yang kontras, posisi yang strategis, dan bentuk/ gaya yang berbeda dengan elemen pendukung lainnya.



Gambar 2.13 Penerapan *Emphasis* dalam Desain
Sumber: Ibnu (2023)

2.1.2.3 Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Adelia (2017, hlm. 55), *balance* merupakan bentuk pembagian berat elemen-elemen yang berada pada suatu layout secara merata. Pembagian yang merata berarti elemen tersebut menghasilkan keseimbangan antar satu elemen dengan elemen lainnya sehingga pembaca dapat nyaman melihatnya.



Gambar 2.14 Penerapan *Balance* dalam Desain
Sumber: Ibnu (2023)

2.1.2.4 Kesatuan (*Unity*)

Menurut Adelia (2017, hlm. 55), *unity* merupakan hubungan dari semua elemen dalam suatu *layout* yang disusun secara tepat. Tujuannya adalah *layout* yang mampu memberi efek kuat bagi pembaca sehingga pesan dapat tersampaikan dengan tepat.



Gambar 2.15 Penerapan *Unity* dalam Desain
Sumber: Ibnu (2023)

2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan desain berbentuk karakter berupa huruf, angka, dan tanda baca yang diatur dalam ruang dua dimensi dan ruang waktu. Tujuan utama dari penggunaan tipografi dalam desain adalah memaksimalkan tingkat keterbacaan dan kenyamanan penyampaian pesan kepada pembaca (Nagavirya, 2022, hlm. 24-28).

2.1.3.1 Elemen Tipografi

Menurut Putri (2021), penerapan tipografi diharapkan dapat membuat pembaca memiliki kesan tertentu saat melihatnya. Dengan demikian, tipografi memiliki dua elemen penting yang perlu diperhatikan, yaitu huruf teks dan huruf judul.

1. Huruf Teks

Dalam pemilihan huruf teks, sebaiknya menggunakan huruf yang jelas, mudah dibaca, tidak terlalu tebal, tidak terlalu kecil, dan tidak terlalu besar.

2. Huruf Judul

Dalam pemilihan huruf judul, dapat menggunakan huruf yang indah, namun tetap mudah terbaca. Biasanya, ukuran huruf judul lebih besar dibandingkan dengan huruf teks.

2.1.3.2 Prinsip Tipografi

Tipografi memiliki prinsip yang penting dalam memengaruhi keberhasilan suatu desain. Prinsip tipografi terdiri dari empat jenis, yaitu *legability*, *readability*, *visibility*, dan *clarity* (Basuki & Kristien, 2019, hlm. 36).

1. *Legability*, merupakan kualitas pada huruf/ tulisan agar dapat terbaca dengan jelas. Dalam proses mendesain, dapat terjadi *overlapping*, *cropping*, dan lainnya yang dapat mengurangi legabilitas dari suatu tulisan.

2. *Readability*, merupakan kualitas pada huruf dengan memerhatikan hubungannya dengan huruf yang lain. Dalam menggabungkan huruf menjadi suatu kata/ kalimat, harus memerhatikan jarak antarhuruf dengan dilihat dan dirasakan.
3. *Visibility*, merupakan kemampuan suatu huruf, kata, / kalimat dalam karya desain yang dapat terbaca/ terlihat dalam jarak pandang tertentu.
4. *Clarity*, merupakan kemampuan huruf, kata, / kalimat yang digunakan pada suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target sasaran yang dituju.

2.1.3.3 Klasifikasi Tipografi

Menurut Zainudin (2021, hlm. 34), huruf/ tipografi memiliki bentuk yang berbeda satu sama lain. Klasifikasi tipografi dibutuhkan untuk memudahkan dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan. Secara umum, tipografi dapat diklasifikan menjadi empat jenis, yaitu Serif, Sans Serif, Script, dan Dekoratif (Witarsa, 2019, hlm. 24).

1. Huruf Serif

Huruf Serif memiliki bentuk tambahan pada huruf berupa kaki/ kait pada ujungnya. Ketebalan hurufnya sangat kontras dan sering ditemui di surat kabar/ buku-buku tebal karena tingkat keterbacaannya yang tinggi.

2. Huruf Sans Serif

Huruf sans serif merupakan jenis huruf tanpa kaki/ kait yang ketebalannya hampir sama dengan setiap bagian bentuk hurufnya. Selain itu, huruf sans serif juga memberikan kesan yang lugas dan sederhana.

3. Huruf Script

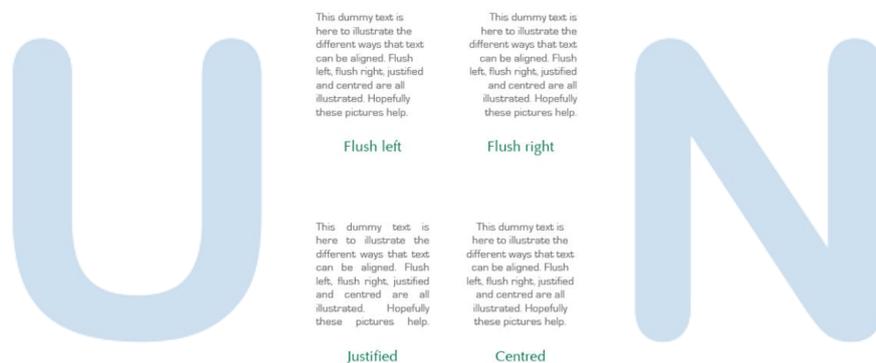
Huruf script merupakan jenis huruf yang menyerupai tulisan/ goresan tangan yang dibuat menggunakan pena, kuas/ pensil tajam, dan biasanya miring ke kanan.

4. Huruf Dekoratif

Huruf dekoratif merupakan jenis huruf hasil pengembangan dari bentuk huruf yang sudah ada, dengan ditambahkan hiasan ornament/ garis-garis yang dekoratif. Huruf ini memberi kesan dekoratif dan ornamental.

2.1.3.4 *Type Alignment*

Menurut Guntoro (2020, hlm. 40), *type alignment* adalah bentuk pengaturan huruf/ karakter/ teks. Menurut Tiusta (2022, hlm. 34), *alignment* memiliki dua tipe, yaitu secara vertikal dan horizontal. Namun, pada perancangan ini hanya akan dibahas tipe horizontal. *Alignment* tipe horizontal terdiri dari enam jenis, tetapi umumnya yang digunakan adalah empat jenis, yaitu rata kiri, rata kanan, rata kanan-kiri, dan rata tengah.



Gambar 2.16 Bentuk-Bentuk Penyusunan Teks

Sumber: Seaside (2022)

1. Rata Kiri (*Left Alignment*), yaitu bentuk penyusunan teks yang disejajarkan ke arah kiri dan tidak rata di sisi kanan.
2. Rata Kanan (*Right Alignment*), yaitu bentuk penyusunan teks yang disejajarkan ke arah kanan dan tidak rata di sisi kiri.

3. Rata Kanan-Kiri (*Justified Alignment*), yaitu bentuk penyusunan pada teks yang disejajarkan ke arah kiri dan kanan teks sehingga memenuhi margin kiri dan kanan.
4. Rata Tengah (*Center Alignment*), yaitu bentuk penyusunan teks yang diratakan di bagian tengah yang mengikuti garis tengah vertikal (*vertical axis*). Bentuk penulisan di sisi kiri dan kanan tidak rata.

2.1.4 Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang tertentu. Tujuan *layout* adalah untuk menyampaikan informasi/ pesan dengan jelas kepada pembaca. *Layout* akan memberikan dampak positif pada karya desain yang dibuat apabila melalui proses dan tahapan yang tepat (Adelia, 2017, hlm. 28).

2.1.4.1 Jenis-Jenis Layout

Menurut Tiusta (2022, hlm. 34), *layout* berfungsi sebagai penempatan elemen seperti teks dan gambar agar berada di posisi yang tepat dan berkomunikasi yang baik. Menurut Adelia (2017, hlm. 28-34), terdapat 10 bentuk penyusunan *layout* yang sering digunakan. Namun, pada perancangan ini hanya akan dibahas enam jenis *layout*, yaitu *Mondrian Layout*, *Picture Window Layout*, *Frame Layout*, *Circus Layout*, *Multipanel Layout*, dan *Rebus Layout*.

1. Mondrian Layout

Mondrian layout merupakan bentuk penyusunan *layout* yang dibuat dengan bentuk kotak, persegi panjang, horizontal, dan vertikal sehingga membentuk komposisi yang konseptual.



Gambar 2.17 Mondrian Layout
Sumber: Kumahaing (2012)

2. *Picture Window Layout*

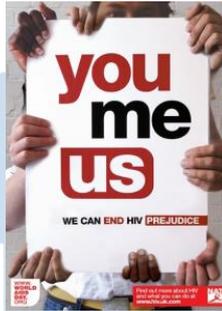
Picture window layout merupakan bentuk penyusunan *layout* yang lebih mengutamakan gambar dibandingkan dengan teks. Informasi disampaikan berupa gambar yang besar dan teks yang berperan sebagai pendukung gambar. Jenis *layout* ini sering digunakan pada buku anak-anak.



Gambar 2.18 *Picture Window Layout*
Sumber: Kumahaing (2012)

3. *Frame Layout*

Frame layout merupakan bentuk penyusunan *layout* berupa bingkai yang menjaga kesatuan dari elemen-elemen dalam suatu halaman dan mencegah tercampurnya dengan elemen pada halaman lain. Jenis *layout* ini sering digunakan pada koran.



Gambar 2.19 *Frame Layout*
Sumber: Kumahaing (2012)

4. *Circus Layout*

Circus layout merupakan bentuk penyusunan *layout* yang dilakukan dengan menempatkan gambar dan teks secara acak tanpa aturan tertentu. Jenis *layout* ini biasa sering digunakan untuk menampilkan iklan-iklan produk untuk memberi kesan *eye-catching* dan menarik minat pembaca.



Gambar 2.20 *Circus Layout*
Sumber: Kumahaing (2012)

5. *Multipanel Layout*

Multipanel layout merupakan bentuk penyusunan *layout* berupa pembagian beberapa panel dengan ukuran yang sama. Panel tersebut dapat berfungsi untuk menceritakan sebuah kisah/ menampilkan produk yang diiklankan.



Gambar 2.21 *Multipanel Layout*
Sumber: Arifin (2023)

6. *Rebus Layout*

Rebus layout merupakan bentuk penyusunan *layout* berupa gambar dan teks yang ditampilkan secara seimbang. Jenis *layout* ini menggunakan gambar-gambar yang ditempatkan dalam teks agar saling melengkapi.



Gambar 2.22 *Rebus Layout*
Sumber: Rivamonte (2023)

2.1.4.2 *Grid*

Menurut Adelia (2017, hlm. 35-37), grid adalah alat yang membantu penyusunan elemen desain agar terlihat tertata rapi dan enak dilihat. Secara umum, terdapat empat jenis grid yang sering digunakan, yaitu:

1. *Column Grid*

Column grid dapat terbagi menjadi dua kolom, tiga kolom, empat kolom, dan seterusnya sesuai dengan kebutuhan. *Grid* ini sering digunakan pada surat kabar/ koran, majalah, tabloid, dan lainnya.



Gambar 2.23 *Column Grid*
Sumber: Velarde (2023)

2. *Modular Grid*

Modular grid merupakan bentuk dari *column grid* yang dibagi lagi secara horizontal sehingga membentuk panel kotak-kotak. *Grid* ini cocok digunakan untuk informasi yang kompleks dan membutuhkan kerapihan tata letak antar elemen-elemen desain.



Gambar 2.24 *Modular Grid*
Sumber: Velarde (2023)

3. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid merupakan penggabungan antara *column grid* dan *modular grid* dengan penempatan elemen yang lebih bebas. *Grid* ini menggunakan elemen utama sebagai *point of interest* (POI) dan elemen lain sebagai pendukung.



Gambar 2.25 *Hierarchical Grid*
Sumber: Velarde (2023)

4. *Manuscript Grid*

Manuscript grid atau disebut juga *single-column grid* memiliki bentuk yang paling sederhana yang terdiri dari satu kolom saja. *Grid* ini cocok digunakan untuk buku anak-anak, buku cerita fiksi, novel, dan sebagainya.



Gambar 2.26 *Manuscript Grid*
Sumber: Velarde (2023)

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Adellia (2019, hlm. 46), ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang merupakan bagian dari komunikasi visual yang membantu menyampaikan pesan sesuai konteks agar lebih mudah dipahami dengan cepat dan tepat oleh pembaca. Ilustrasi dapat mendukung sebuah pesan dan menjadi lambang dari suasana emosi yang terkandung pada suatu judul narasi (Adelia, 2017, hlm. 41-42). Pada buku, ilustrasi dapat digunakan untuk buku cerita anak, buku non fiksi, buku fiksi, dan buku dengan konten yang spesifik (Adellia, 2019, hlm. 46).

2.1.3.1 Peran Ilustrasi

Menurut Adellia (2019, hlm. 46-47), ilustrasi dapat digunakan dalam buku cerita anak, buku non fiksi, buku fiksi, dan buku yang memiliki konten spesifik. Menurut Witabora (2012), ilustrasi memiliki enam peran penting, yaitu:

1. Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Ilustrasi digunakan untuk merekam dunia intelektual dan fisik dan digunakan para ilmuwan untuk melakukan dokumentasi dan menjelaskan penelitiannya dari kehidupan alam hingga anatomi secara detail. Ilustrasi juga berfungsi untuk menjelaskan ulang suatu kejadian penting dalam sejarah manusia. Pada umumnya, ilustrasi merupakan media instruksi yang baik karena informasi lebih mudah dicerna jika disampaikan secara visual.

2. Ilustrasi sebagai Media Opini

Di dunia editorial, ilustrasi berhubungan dengan jurnalisme yang terkandung dalam surat kabar dan majalah. Ilustrasi menjadi media opini pada tema politik, gaya hidup, ataupun isu-isu yang sedang terjadi. Ilustrasi humoris/ satir yang mengandung opini politik berkembang menjadi political cartoon. Ilustrasi editorial dapat memicu pemikiran dan perdebatan publik, serta menimbulkan argumen pertanyaan dan pernyataan provokatif. Pada majalah yang bertema gaya hidup, ilustrasi dibuat lebih ringan untuk tujuan menghibur.

3. Ilustrasi sebagai Alat Bercerita

Ilustrasi cerita/ narasi dapat ditemukan pada buku anak, komik, dan novel grafis. Ilustrasi pada komik menunjukkan cerita yang saling berhubungan. Ilustrasi sebagai narasi memberi pengertian baru dalam hal jeda dan alur. Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan ilustrasi narasi adalah keseimbangan antara teks dan gambar. Dialog antara teks dan gambar merupakan kunci utama yang menjaga/ menghasilkan jeda dan alur dalam sebuah narasi.

4. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Ilustrasi sebagai alat persuasi dapat dilihat di dunia komersial periklanan. Visual yang dulu merepresentasikan produk-produk rumah tangga, kini digunakan dalam kampanye sebuah produk untuk membangun *awareness* terhadap suatu merek. Ilustrasi persuasi juga digunakan dalam dunia politik pada propaganda di masa perang, yaitu ilustrasi sebagai sarana yang efektif untuk menyebarkan pesan.

5. Ilustrasi sebagai Identitas

Ilustrasi sebagai identitas berkaitan dengan pengenalan produk/ perusahaan. Ilustrasi ditempatkan pada media *packaging*, *below the line*, *point of sale*, dan lainnya. Selain sebagai *brand recognition*, ilustrasi juga sering digunakan untuk mencerminkan

identitas perusahaan, seperti melalui logo perusahaan dan proyeksi dari visi dan misi perusahaan. Ilustrasi juga sering digunakan di media retail dan promosi untuk menggambarkan tema abstrak dari suatu produk Perusahaan yang membedakan dengan kompetitor lain untuk menarik perhatian konsumen. Penggunaan ilustrasi untuk sampul buku juga mencerminkan isi/ tema dari buku tersebut yang menjadi strategi pemasaran dan *point of sale*.

6. Ilustrasi sebagai Desain

Desain dan ilustrasi memiliki hubungan yang dekat sehingga ilustrator memiliki peluang untuk menjadi desainer. Beberapa contohnya adalah produk ilustrasi “toki doki” ciptaan ilustrator Simone Legno dan ilustrasi bertema *fashion* yang diterapkan pada produk-produk, seperti tas, baju, dan lainnya. Dengan demikian, ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk/ bentuk komunikasi visual lainnya.

2.1.3.2 Jenis Ilustrasi

Menurut Fikry (2021, hlm. 25-28), ilustrasi telah mengalami perkembangan yang sangat besar. Ilustrasi kini telah berkembang dan dapat dibedakan menjadi tujuh jenis. Namun, jenis ilustrasi hanya akan dijelaskan enam jenis, yaitu ilustrasi dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, buku pelajaran, dan khayalan.

1. Ilustrasi Dekoratif

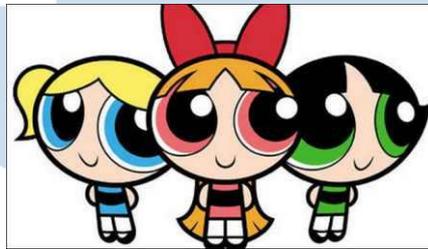
Ilustrasi dekoratif merupakan ilustrasi gambar untuk mendekorasi/ menghias berupa penyederhanaan bentuk/ lebih-lebihkan bentuk dengan penggunaan gaya tertentu.



Gambar 2.27 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Tysara (2020)

2. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun merupakan bentuk ilustrasi gambar yang terlihat lucu/ mempunyai ciri khasnya masing-masing. Ilustrasi kartun biasanya terdapat pada komik, cerita bergambar, dan majalah anak-anak lainnya.



Gambar 2.28 Ilustrasi Kartun
Sumber: Farid (2013)

3. Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur digambarkan dengan bentuk proporsi tubuh yang menyimpang, seringkali bagian kepala dibuat lebih besar dibandingkan bagian lainnya. Gambar karikatur dapat mengandung kritikan/ sindiran pada seseorang. Gambar ini dapat ditemukan pada majalah/ surat kabar.

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 2.29 Ilustrasi Karikatur
Sumber: Saktika (2023)

4. Ilustrasi Cerita Bergambar (Cergam)

Cergam merupakan sejenis komik/ gambar ilustrasi yang ditambahkan teks. Teknik penggambaran dibuat berdasarkan cerita yang dituliskan dengan berbagai sudut pandang yang dibuat semenarik mungkin.



Gambar 2.30 Cerita Bergambar (Cergam)
Sumber: Hasbima (2017)

5. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran digunakan untuk menjelaskan teks/kalimat dari suatu kejadian ilmiah. Bentuk ilustrasi dapat berupa foto, bagan, dan gambar natural.

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 2.31 Ilustasi Buku Pelajaran
Sumber: Budaya (2014)

6. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan merupakan penggambaran ilustrasi yang dibuat berdasarkan pengolahan daya cipta imajinatif seseorang. Ilustrasi ini dapat ditemukan pada novel, komik, dan lainnya.



Gambar 2.32 Ilustrasi Khayalan
Sumber: Vandrisk (2020)

2.1.3.3 Gaya Visual

Gaya visual merupakan bentuk penggambaran dari seorang desainer/ ilustrator yang dipengaruhi imajinasi dan gaya kreativitasnya masing-masing. Gaya visual memiliki ciri khas dan nilai unik untuk memberi kesan menghidupkan suatu karakter dalam gambar. Dalam kebutuhannya untuk komik, karakter animasi, ataupun cerita bergambar, gaya visual dapat diklasifikasikan dalam beberapa jenis (Fikry, 2021, hlm. 29-31).

1. Gaya Realis

Gaya realis merupakan sebuah visualisasi/ karakter yang dibuat semirip mungkin dengan dunia asli, baik itu manusia, hewan, tumbuhan, dan lainnya.



Gambar 2.33 Gaya Visual Realis
Sumber: Anonymous, 2023

2. Gaya Semi Realis

Gaya semi realis merupakan penggabungan dari gaya realis dan kartun yang menggunakan karikatur sebagai ciri khasnya. Gaya visual ini memfokuskan pada khayalan, tidak nyata (fiksi), misteri, dan terkadang menggunakan pendekatan metafora, humanoid, hiperbola, dan lainnya.



Gambar 2.34 Gaya Visual Semi Realis
Sumber: Run, 2023

3. Gaya Chibi/ *Super Deformed*

Gaya chibi/ *super deformed* merupakan gaya spesifik karikatur Jepang. Secara umum, penggambarannya memperlihatkan ukuran kepala yang lebih besar dibandingkan ukuran normal/ lebih besar daripada tubuhnya. Gaya ini merupakan salah satu teknik penggambaran dimana ukuran tubuh karakter dibuat setengah kali dari ukuran tinggi aslinya dan menyederhanakan bagian detail yang ada sehingga memberi kesan menarik, lucu, dan mungil.



Gambar 2.35 Gaya Visual Chibi/ *Super Deformed*
Sumber: Anonymous, 2020

2.2 Interaktivitas

Dalam buku *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (2017, hlm. 91), Lister menjelaskan bahwa interaktivitas merupakan kondisi dimana *user* dapat turut serta berpartisipasi dalam media yang diakses. Interaktivitas dapat memungkinkan *user* terlibat dengan teks media, hubungan *user* menjadi lebih dekat dengan media, *user* dapat menggunakan media secara personal, dan *user* memiliki lebih banyak pilihan untuk melakukan sesuatu yang ada pada media tersebut.

2.2.1 Level Interaktivitas

Menurut Surjono (2017, hlm. 43-49), keaktifan *user* saat berinteraksi dengan media ditunjukkan melalui level interaktivitas. Terdapat 9 tingkatan interaktivitas dalam multimedia pembelajaran interaktif (MPI), yakni sebagai berikut:

1. Navigasi *Audio/ Video*, dimana *user* dapat melakukan interaktivitas melalui tombol mematikan/ menyalakan *audio/video*. Level interaktivitas ini dapat terbilang rendah.
2. Navigasi Halaman, dimana *user* dapat menekan tombol-tombol yang memiliki fungsi untuk mengganti halaman, baik halaman sebelumnya maupun setelahnya. Level interaktivitas ini dapat terbilang lebih tinggi dari navigasi *audio/ video*
3. Kontrol Menu/ *Link*, dimana *user* dapat menekan objek berupa teks, gambar, / ikon yang telah diberi *hyperlink*. Saat objek tersebut ditekan,

maka akan muncul objek/ halaman baru. Level interaktivitas ini setara dengan navigasi halaman.

4. Kontrol Animasi, dimana *user* dapat menekan tombol-tombol yang mengatur jalannya animasi, seperti *play*, *stop*, *next*, dan *back*.
5. *Hypermap*, dimana saat *user* melewati/ mengklik sebuah area dengan *pointer*, maka area tersebut akan membesar/ muncul *pop-up*.
6. Respons-*Feedback*, sering diterapkan dalam kuis. Program akan memberikan sejumlah pertanyaan, dan *user* akan memberikan respons berupa jawaban. Selanjutnya, program akan memberikan *feedback* berupa jawaban/ *score* dari kuis tersebut. Level interaktivitas ini termasuk tingkat tinggi.
7. *Drag* dan *Drop*, dimana *user* dapat mengklik dan menahan sebuah objek dengan *pointer* dan memindahkan posisinya sesuai keinginan. Level interaktivitas ini setara dengan respons-*feedback*.
8. Kontrol Simulasi, dimana *user* dapat berpartisipasi dalam jalannya proses. *Output* yang dihasilkan berdasarkan *input* yang diberikan *user*.
9. Kontrol *Game*, dimana *user* terlibat secara intensif dalam aktivitas saat bermain *game*. Level interaktivitas ini merupakan level tertinggi.

2.2.2 Dimensi Interaktivitas

Salah seorang peneliti komunikasi, Carrie Heeter (1983), menyebutkan bahwa untuk mengklarifikasi media, diperlukan dimensi-dimensi interaktivitas. Terdapat enam dimensi interaktivitas, yaitu sebagai berikut (Surentu, 2020, hlm. 12-13):

1. Dimensi kompleksitas dari berbagai pilihan yang ada, yaitu berbagai pilihan yang dimiliki *user* dalam segi informasi dan waktu yang digunakan untuk menggunakannya.
2. Dimensi seberapa besar usaha yang harus dikeluarkan untuk menerima pesan dari media, yaitu perbandingan aktivitas *user* dengan media.
3. Dimensi tingkat respons media terhadap *user*, yaitu keaktifan media untuk merespons *feedback* yang diberikan *user*.

4. Dimensi kemampuan untuk mengawasi pengguna informasi oleh *user*, yaitu dapat mengawasi perilaku *user* dan menyesuaikan sistem berdasarkan *feedback* yang diberikan *user*.

2.3 Media Informasi

Menurut Sasmita (2015, hlm. 3), media informasi merupakan alat/ media yang berisi informasi yang telah dikumpulkan dan disusun sehingga menjadi kumpulan bahan yang bermanfaat bagi pencari/ penerima informasi. Masyarakat dapat mencari dan mengetahui suatu informasi yang ada dan dapat berinteraksi satu sama lain. Media informasi dapat disebut dengan media massa apabila ditujukan untuk banyak orang (Djohari, 2013, hlm. 5).

2.3.1 Fungsi Media Informasi

Menurut Habibie (2018, hlm. 80), media massa memiliki lima fungsi, yaitu pengawasan (*surveillance*), penafsiran (*interpretation*), pertalian (*linkage*), penyebaran nilai-nilai (*transmission of value*), dan hiburan (*entertainment*). Selain kelima fungsi tersebut, media massa juga memiliki fungsi lain yang berkaitan dengan masyarakat pada tataran ideal, yakni sebagai berikut (Habibie, 2018, hlm. 85):

1. Media massa mengamati lingkungan dan menginformasikan tentang hal-hal di luar jangkauan masyarakat umum.
2. Media massa menyeleksi, mengevaluasi, dan menginterpretasi informasi yang layak untuk disiarkan kepada publik.
3. Media massa menyampaikan nilai-nilai dan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya

2.3.2 Jenis Media Informasi

Menurut Saparudin (2015, hlm. 18-19), media informasi dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu media cetak dan media non cetak. Masing-masing media terbagi menjadi beberapa jenis media lainnya.

1. Media cetak

Media cetak merupakan media penyampai informasi yang disampaikan secara tertulis. Contoh media cetak adalah buku, majalah, surat kabar, spanduk, poster, brosur, *billboard*, *flyer*, pamflet, dan *sign system*.

2. Media non-cetak

Media non-cetak merupakan media penyampai informasi dengan menggunakan teknologi sebagai alat bantu penyebaran. Contoh media non cetak adalah radio, TV, kaset, kamera, *handphone*, dan internet.

Seiring penggunaan teknologi, tidak sedikit masyarakat yang menggunakan *handphone* sebagai sumber media informasi yang interaktif. Salah satu media informasi interaktif yang terdapat pada *handphone* adalah aplikasi seluler (Griffey, 2020, hlm. 5-7).

2.3.3 Aplikasi Seluler

Aplikasi seluler merupakan bagian dari teknologi yang berisi informasi yang penggunaannya membutuhkan perangkat komunikasi seluler, seperti *handphone* dan perangkat lainnya. Aplikasi dapat mengatur, menganalisis, dan mengirimkan data lebih lanjut ke *user* lain, seperti teman, keluarga, atau orang lain. Tujuannya adalah untuk melakukan pemantauan jarak jauh dan penyampaian respon terkait suatu permasalahan (Lukito, 2021, hlm. 422).

1. *User Interface* (UI)

User interface menjadi salah satu unsur yang merepresentasikan visual dalam aplikasi. UI menghubungkan antara *user* dengan sebuah produk digital dan membantu *user* mencapai hasil yang diinginkan melalui berbagai *microinteraction* yang ditampilkan. Tampilan aplikasi (*interface*) dapat terbentuk dengan menggabungkan berbagai elemen visual, seperti tipografi, *grid*, *layout*, warna, dan animasi, dengan *microinteraction*. *Microinteraction* merupakan berbagai interaksi yang digabungkan

dengan elemen-elemen visual agar memperlihatkan kesan interaksi yang dinamis atau seakan bergerak (Malewicz, 2020, hlm. 15-16)

Menurut Malewicz (2020, hlm. 47), selain elemen desain yang sudah dijelaskan secara umum sebelumnya, terdapat komponen visual lain yang digunakan dalam perancangan UI. Komponen tersebut akan digunakan pada layar *device* sehingga memiliki komponen yang berbeda dengan elemen desain pada umumnya. Berikut merupakan beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam mendesain UI:

a. *Screen*

Screen (layar) merupakan salah satu unsur terpenting dalam UI karena dibutuhkan layar dalam mengakses aplikasi. Layar memiliki ukuran yang berbeda tergantung dengan jenis *device* yang digunakan. Ukuran layar standar yang biasa digunakan adalah 360 x 640 px. Elemen desain yang diletakkan pada layar harus mempertimbangkan kemudahan *user* dalam mencapainya.

b. *Grid and layout*

Aplikasi pada umumnya menggunakan *grid fluid* yang memiliki lebar atau ukuran yang bervariasi sehingga UI lebih mudah diterapkan pada *device* yang berbeda-beda. Pada UI, *grid* diatur menggunakan penyesuaian pada kolom, *gutter*, dan margin yang memiliki *safe area* pada tampilan layar. Berikut merupakan ketiga elemen tersebut:

1) *Column*

Kolom tidak memiliki ukuran atau jumlah yang tepat karena penggunaannya menyesuaikan kebutuhan UI. Kolom berfungsi sebagai panduan dalam meletakkan konten dan elemen UI pada layar. Layar *device* yang

memiliki *safe area* 360 px menggunakan 4 kolom dan layar dengan *safe area* 600 px memiliki 8 *column grid*.

2) *Gutter*

Gutter adalah jarak antara dua kolom pada layar. *Gutter* digunakan untuk memberikan jarak antara konten dan elemen UI. Pada umumnya, *gutter* memiliki ukuran yang tetap dan tidak dapat diubah, namun *gutter* tetap dapat disesuaikan dengan lebar layar mengikuti kebutuhan.

3) *Margin*

Margin merupakan jarak pemisah konten dengan bagian kiri dan kanan layar. Lebar *margin* biasanya tetap, namun dapat disesuaikan dengan ukuran layar.

c. *Button*

Button berperan penting dalam memberikan CTA (*call to action*) dan berfungsi untuk mengarahkan *user* ke deskripsi tombol tersebut. *Button* memiliki beberapa bentuk, namun yang paling sering digunakan adalah *rectangle* dan *rounded rectangle*. Warna pada *button* harus terlihat jelas dan kontras pada warna *background* agar memiliki *visibility* yang tinggi.

d. *Icon*

Icon merupakan bentuk visual yang menyimbolkan suatu bentuk yang sudah disederhanakan. Persepsi yang dihasilkan berbeda tergantung pada budaya *user* di lingkungannya. *Icon* memiliki gaya visual yang berbeda-beda

e. *Pop up*

Pop up merupakan bagian yang digunakan untuk menunjukkan informasi tambahan pada sebuah halaman aplikasi. Kemunculan *pop up* merupakan bentuk *feedback* terhadap interaksi yang dilakukan *user*.

f. Navigasi

Navigasi berperan untuk memberikan navigasi pada *user* untuk menjalankan aplikasi. Terdapat 3 navigasi utama, yaitu *visible*, *hidden*, dan *contextual*. Navigasi *visible* berada pada setiap halaman. Navigasi *hidden* bergantung pada menu tersembunyi, sehingga tidak akan terlihat sebelum diaktifkan. Navigasi *contextual* merupakan navigasi yang memiliki *link* yang berfungsi untuk mengarahkan.

2. *User Experience (UX)*

Dalam menggunakan aplikasi digital, umumnya mempunyai elemen visual yang luas karena seluruh layar berperan dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan visualisasi yang memadai untuk memastikan informasi tersampaikan dengan baik. Peran UX sangat diperlukan dalam hal ini untuk menguji coba aplikasi untuk mencapai target visualisasi, interaksi, dan pengalaman yang diinginkan (Griffey, 2020, hlm. 14).

3. *Error Messages*

Dalam melakukan perancangan *interface*, perlu memperhatikan kesalahan atau *error* yang mungkin dilakukan oleh *user*. *Error messages* merupakan sebuah pesan yang menunjukkan bahwa syarat untuk melanjutkan aktivitas dalam sistem belum terpenuhi. Berikut merupakan bentuk *error messages* yang efektif (Pardede, 2020):

a. Tidak membingungkan

Error messages atau instruksi yang disampaikan menggunakan kata-kata yang umum, jelas, dan mudah dipahami agar *user* tidak sulit dan bingung mengartikan pesannya.

b. Komunikasikan yang sedang terjadi

Error messages yang disampaikan harus memberitahukan apa yang sedang terjadi, penyebab *error* terjadi, dan apa yang harus dilakukan *user*.

c. Menjelaskan cara memperbaiki,

Error messages seolah-olah berperan sebagai instruktur yang memberikan petunjuk untuk membantu menyelesaikan *error*.

d. Ringkas dan menarik

Error messages yang disampaikan harus ringkas agar mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang santai dan menarik agar tidak bosan saat membacanya.

e. Ditampilkan pada saat yang tepat

Error messages ditampilkan pada saat *error* terjadi dengan letak yang tepat agar mudah dilihat oleh *user*.

f. Menggunakan warna yang tepat

Error messages yang ditampilkan harus memberikan tampilan *background* dan pesan yang menarik dan cukup mencolok agar *user* mudah menemukannya.

Selain bentuk *error messages* yang efektif, juga harus menggunakan jenis *error messages* yang tepat sesuai dengan fungsinya. Pada umumnya, *error messages* memiliki beberapa tipe berdasarkan bentuk dan fungsinya. Berikut adalah tipe-tipe *error messages* yang sering digunakan (Pardede, 2020):

a. *Inappropriate Values*

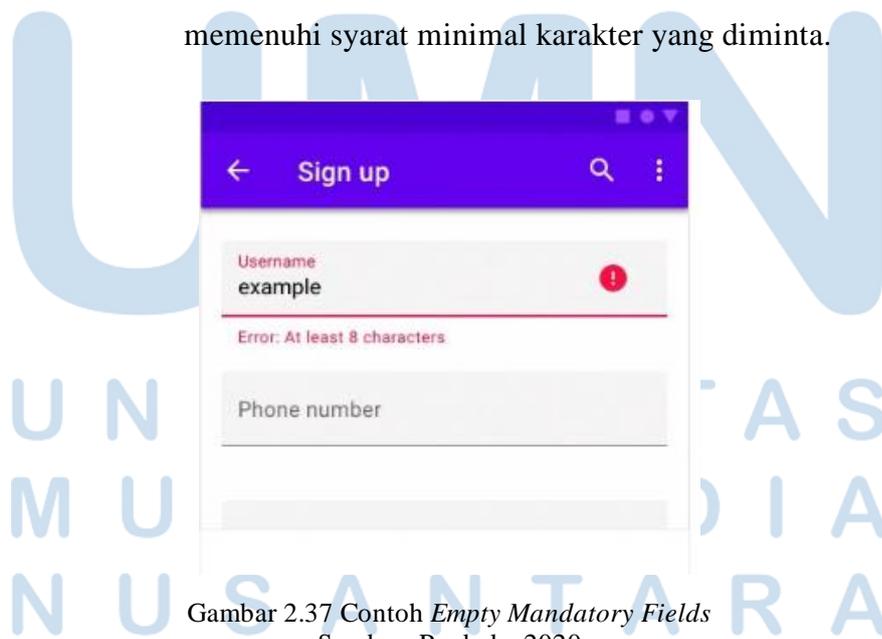
Tipe *error* ini muncul saat *user* salah memasukkan nilai (*input*) yang diminta oleh sistem. Pesan yang muncul akan memberikan instruksi kepada *user* untuk memasukkan nilai yang diminta sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya. Biasanya pesan ini muncul saat *user* salah mengisi *username* atau *password*.



Gambar 2.36 Contoh *Inappropriate Values*
 Sumber: Pardede, 2020

b. *Empty Mandatory Fields*

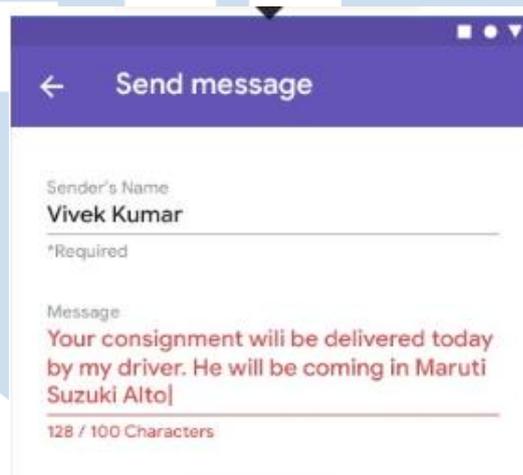
Tipe *error* ini biasanya muncul saat *user* tidak mengisi data yang diminta dengan lengkap, seperti data formulir yang terlewat. Pesan ini muncul untuk mengingatkan *user* agar mengisi data yang terlewat. Pesan ini juga dapat muncul saat data yang diisi tidak sesuai dengan ketentuan atau kurang memenuhi syarat minimal karakter yang diminta.



Gambar 2.37 Contoh *Empty Mandatory Fields*
 Sumber: Pardede, 2020

c. *Exceeded or Insufficient Character Limit*

Tipe *error* ini muncul saat data yang dimasukkan *user* mencapai batas maksimal karakter pada suatu formular. Pesan ini biasanya muncul saat *user* ingin mengirim pesan. Instruksi maksimal karakter yang bisa dikirimkan akan muncul di tempat yang dekat dengan kolom pengisian.

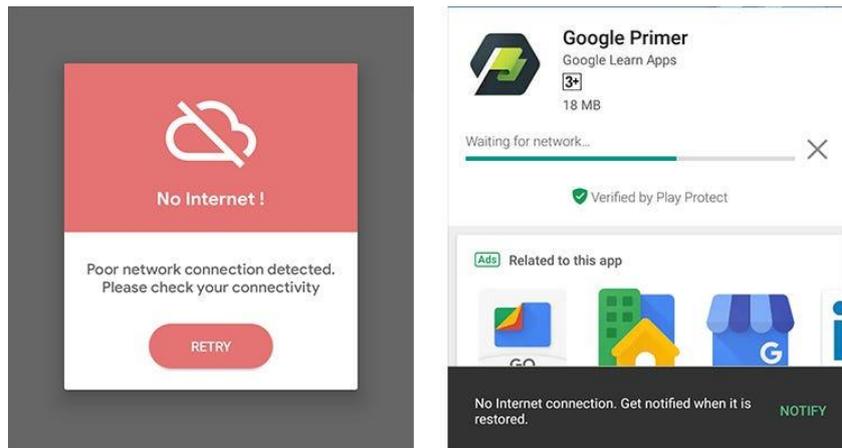


Gambar 2.38 Contoh *Exceeded or Insufficient Character Limit*
Sumber: Pardede, 2020

d. *Poor Network Connection*

Tipe *error* ini muncul pada saat koneksi atau jaringan sedang buruk, bermasalah, atau tidak ada jaringan. Pesan ini akan menginstruksikan *user* agar mengecek koneksi Internet dan mencobanya lagi. Pesan ini membuat *user* tidak perlu menunggu lama sampai halaman selesai dimuat karena koneksi Internet yang buruk.

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 2.39 Contoh *Poor Network Connection*
Sumber: Pardede, 2020

Pesan ini dapat muncul saat sedang mengoperasikan aplikasi. Pesan akan muncul secara tiba-tiba pada layar untuk memberitahukan *user* mengenai koneksi yang buruk. Selain itu, tipe *error messages* ini juga dapat muncul saat sedang melakukan proses pengunduhan. Pesan singkat akan muncul di sekitar *loading bar* agar mudah dilihat.

2.4 Tersedak Pada Anak

Dilansir dari Ai Care (2022), tersedak (*choking*) adalah suatu kondisi yang terjadi apabila sebuah benda asing yang berasal dari luar tubuh, masuk ke dalam tenggorokan dan menghalangi jalur udara. Benda asing tersebut berpotensi menimbulkan gangguan karena tidak seharusnya berada di dalam tubuh. Tersedak dapat menyumbat jalur napas dan membuat aliran udara sulit masuk/ keluar dari tenggorokan. Jika dibiarkan, maka suplai oksigen ke otak akan berhenti dan dapat mengancam jiwa pasien.

2.4.1 Penyebab Tersedak Pada Anak

Anak lebih berisiko untuk mengalami tersedak karena mereka cenderung memiliki rasa penasaran dan suka untuk memasukkan benda asing ke dalam mulutnya. Benda asing tersebut dapat tersumbat di jalur napas mereka yang membuat mereka tersedak. Di belakang mulut terdapat dua saluran, yaitu kerongkongan, penghubung mulut dengan lambung; dan trakea,

penghubung tenggorokan dengan paru-paru. Katup epiglotis akan menutup trakea untuk mencegah makanan masuk ke paru-paru saat menelan makanan. (Tyas, 2022). Saat anak tersedak, benda asing tersumbat di trakea yang berukuran kecil sehingga anak akan kekurangan oksigen dan sulit bernapas (Agustina, 2023). Adapun faktor perilaku yang dapat memperbesar risiko tersedak pada anak, yaitu makan dengan cepat, suka menelan benda asing, serta berbicara, berjalan, berlari, dan tertawa saat sedang makan (Tyas, 2022). Contoh benda atau makanan yang sering menyebabkan anak tersedak, yaitu koin, kelereng, *popcorn*, permen, penghapus, kacang, dan mainan kecil (Agustina, 2023).

2.4.2 Gejala Tersedak Pada Anak

Menurut Agustina (2023), gejala tersedak pada umumnya adalah tangan yang menunjuk/ mencengkeram leher/ tenggorokannya. Namun, jika tidak memperlihatkan tanda tersebut, terdapat juga gejala lain yang ditunjukkan, yaitu sebagai berikut:

- Pada bayi, mereka akan menangis dan/ batuk lemah.
- Kesulitan/ tidak dapat berbicara.
- Kesulitan bernapas/ terdapat suara melengking saat bernapas.
- Terlihat panik.
- Batuk (lemah/ kuat).
- Kulit memerah, pucat/ kebiruan.
- Bibir, kuku, / ujung jari berwarna kebiruan/ kehitaman akibat asupan oksigen yang kurang.
- Kesadaran mulai hilang.

2.4.3 Komplikasi Tersedak Pada Anak

Apabila dibiarkan tanpa adanya penanganan lebih lanjut, tersedak dapat menyebabkan komplikasi hingga kematian. Komplikasi tersebut adalah iritasi dan kerusakan pada tenggorokan, serta asfiksia. Asfiksia adalah kondisi saat tubuh kekurangan oksigen karena aliran napas yang tidak normal/

mengalami gangguan. Orang yang mengalami asfiksia kesadarannya cenderung menurun, mengalami cedera pada otak, hingga kematian (Agustina, 2023).

2.4.4 Pencegahan Tersedak Pada Anak

Menurut Tyas (2022), tersedak dapat berakibat fatal pada anak. Oleh karena itu, sebelum terjadi bahaya, lebih baik dilakukan pencegahan terlebih dahulu. Berikut merupakan pencegahan yang dapat dilakukan orang tua pada anak (Tyas, 2022; Agustina, 2023):

- Memastikan anak berada dalam jangkauan pengawasan selama anak sedang makan dan bermain.
- Menjauhkan benda asing yang berukuran kecil dan mudah tertelan anak.
- Saat membeli mainan, pastikan mainan yang dibeli tidak memiliki desain yang berisiko tertelan anak.
- Memotong makanan anak dengan ukuran yang kecil sehingga tidak berisiko menyumbat jalur napas anak.
- Memastikan anak tidak mengunyah makanan sambil berbicara/ tertawa.
- Pada anak balita, hindari memakan makanan kecil, bulat, dan keras, seperti permen keras, stik keju, *hot dog*, anggur, *marshmallow*, *popcorn*, dan kacang-kacangan.
- Hindari makan/ minum dengan terburu-buru.
- Memastikan anak mengunyah makanan sampai halus sebelum ditelan.

2.4.5 Penanganan Tersedak Pada Anak

Saat anak tersedak, aliran oksigen yang menuju paru-paru dan otak akan terhambat. Jika tubuh kekurangan oksigen, otak merupakan organ tubuh yang mati pertama kali dan apabila tidak ada suplai oksigen selama lebih dari 4 menit, maka akan terjadi kerusakan/ bahkan kematian pada otak. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penanganan/ pertolongan pertama sesegera mungkin ketika anak tersedak. Pertolongan pertama yang dapat dilakukan saat jalur napas anak tersumbat setengah dengan kondisi masih

terdengar suara mengi/ batuk adalah menepuk punggungnya. Namun, apabila kondisinya memburuk, dapat dilakukan pertolongan pertama, seperti *back blows*, *chest thrust*, dan *Heimlich Maneuver (abdominal thrust)* (Tyas, 2022; Agustina, 2023).

1. **Back Blows dan Chest Thrust**

Back blows/ hentakan pada punggung dapat dilakukan pada anak yang berusia di bawah satu tahun. *Abdominal thrust* belum dapat dilakukan karena ukuran perut anak yang masih kecil. Berikut merupakan langkah-langkah melakukan *back blows* (Tyas, 2022; Agustina, 2023):

- Memosisikan anak di pangkuan dengan wajah menghadap ke bawah dan posisi kepala lebih rendah dari dada. Posisi ini ditujukan agar gravitasi dapat membantu untuk membersihkan jalur napas.
- Letakkan lengan penolong di atas pahanya dengan posisi anak beristirahat di lengan tersebut.
- Lakukan hentakan tajam pada punggung anak menggunakan tumit tangan lainnya di area punggung bagian tengah di antara tulang belikat bayi.
- Lakukan hentakan tersebut sebanyak lima kali.
- Jika anak belum merespons (batuk/ menangis), maka lanjutkan pukulan *back blows* sampai benda yang menyumbat keluar dari jalur napas anak.

Apabila anak masih belum merespons setelah melakukan *back blows*, maka selanjutnya penolong dapat melakukan *chest thrust* (memberi tekanan pada dada) dengan cara sebagai berikut:

- Memosisikan anak di pangkuan dengan wajah menghadap ke atas dan posisi kepala lebih rendah dari dada.
- Posisikan dua jari di tengah tulang dada sedikit di bawah payudara.
- Lakukan hentakan ke dada pada kedua jari tersebut dengan kedalaman sepertiga hingga setengah rongga dada.

- Lakukan prosedur tersebut hingga benda yang menyumbat keluar/ hingga tenaga medis datang.

2. **Heimlich Maneuver (Abdominal Thrust) dan Resusitasi Jantung Paru (RJP)/ *Cardiopulmonary Resuscitation (CPR)***

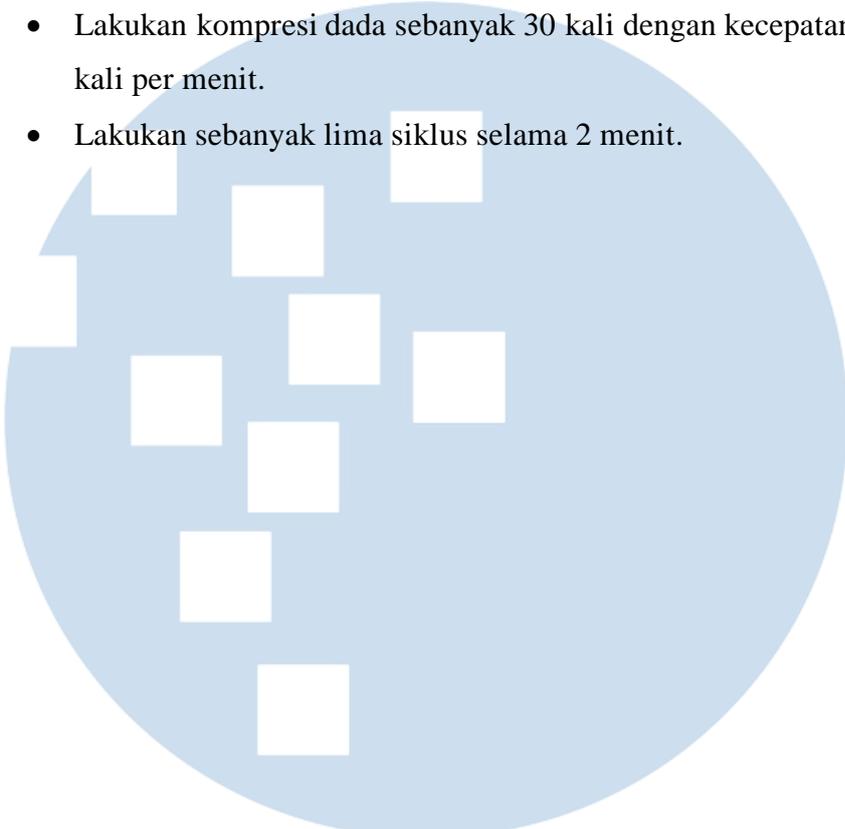
Abdominal thrust dapat dilakukan pada anak berusia di atas satu tahun. Pertolongan ini dilakukan apabila anak mengalami sumbatan total pada jalur napasnya. Pada sumbatan total, anak akan memegang lehernya, tidak batuk, kondisinya melemah, tidak dapat berbicara/ bersuara, bernapas lemah/ tidak dapat bernapas, dan muncul warna kebiruan pada bibir dan jari. Berikut merupakan langkah-langkah melakukan *abdominal thrust* (Tyas, 2022; Agustina, 2023):

- Memosisikan diri di belakang anak yang tersedak.
- Lingkari pinggang anak dari belakang menggunakan kedua lengan (posisi seperti memeluk anak dari belakang).
- Kepalkan satu tangan dan letakkan di atas pusar.
- Pegang kepalan tangan tersebut menggunakan tangan lainnya dan tekan ke arah atas menuju dadanya.
- Lakukan tekanan tersebut hingga benda yang menyumbat keluar/ anak sudah tidak merespons.

Menurut dr. Wilda Argareta (2023), setelah melakukan penanganan tersebut, apabila anak tidak merespons, serta tidak ada denyut nadi dan napas, maka selanjutnya dapat melakukan resusitasi jantung paru (RJP)/ *cardiopulmonary resuscitation (CPR)*. Berikut merupakan langkah-langkah melakukan RJP pada anak:

- Baringkan anak di permukaan yang rata, seperti lantai.
- Posisi penolong berlutut di samping dan menghadap anak.
- Letakkan kedua ibu jari di tengah dada pada garis puting untuk anak berusia di bawah satu tahun. Untuk anak berusia di atas satu tahun, dapat menggunakan kedua tangan dengan posisi tangan yang lebih dominan di bawah

- Beri tekanan sekitar sepertiga hingga setengah kedalaman dada.
- Lakukan kompresi dada sebanyak 30 kali dengan kecepatan 100-120 kali per menit.
- Lakukan sebanyak lima siklus selama 2 menit.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA