

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

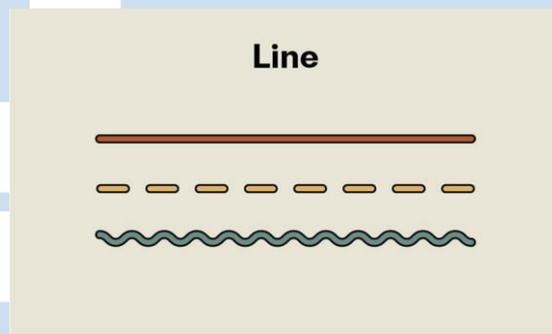
Desain Komunikasi Visual menurut Hilmi (2022) terdiri dari tiga kata yaitu desain, komunikasi, dan visual. Desain berarti merancang sesuatu dan memerlukan kreativitas. Komunikasi merupakan penyampaian pesan oleh komunikator dengan memanfaatkan media tertentu sehingga mendapatkan *feedback* dari komunikan. Visual adalah sesuatu yang wujudnya terlihat. Desain Komunikasi Visual dapat diartikan sebagai rancangan kreatif sebagai sarana penyampaian informasi dan ideologi melalui penglihatan yang juga memperhatikan nilai estetika.

Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki tiga fungsi dasar atau disebut juga tiga pilar DKV yaitu informasi, persuasi, dan identifikasi (Arifianto, 2021). Fungsi informasi adalah fungsi penyampaian konteks secara visual sebagai pelengkap atau pengganti informasi verbal sehingga lebih mudah dipahami. Contoh fungsi informasi yaitu diagram statistika, instruksi bergambar, dan peta. Fungsi persuasi adalah fungsi membujuk atau mengajak target pembaca untuk melakukan sesuatu yang menjadi tujuan desainer. Contoh fungsi persuasi yaitu kampanye sosial, iklan komersial, dan promosi produk minuman. Fungsi identifikasi adalah fungsi diferensiasi suatu *brand* dengan lainnya sekaligus membangun jati diri *brand* agar unik, mudah diingat, dan sesuai dengan tujuan *brand*. Contoh fungsi identifikasi yaitu logo perusahaan dan penggunaan warna tertentu pada kemasan produk.

2.1.1 Elemen Desain

Putra (2021) menjelaskan bahwa elemen desain adalah elemen-elemen dasar sebuah desain yang membangun desain sehingga memenuhi prinsip desain. Elemen desain mencakup titik, garis, bentuk, ruang, tekstur, warna. Setiap elemen dapat melengkapi satu dengan lainnya untuk menciptakan tampilan visual yang sesuai dengan prinsip dan tujuan desain.

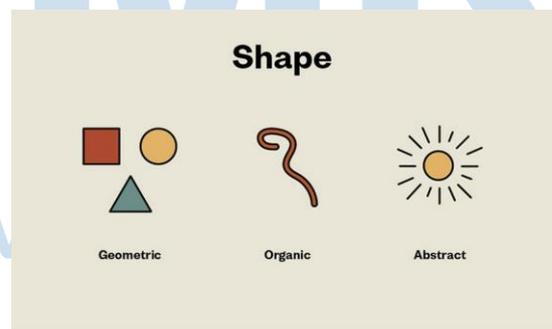
- 1) Titik adalah elemen terkecil yang memiliki ukuran memanjang dan melebar, dan terkadang dipandang tidak bermakna. Titik dapat disusun dalam kelompok menjadi bentuk baru (hlm. 9).
- 2) Garis adalah penghubungan dua titik dan dapat menghasilkan garis lurus maupun garis lengkung. Garis lurus memiliki kesan kaku dan teratur sedangkan garis lengkung memiliki kesan dinamis dan seolah bergerak (hlm. 9).



Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33922/image/19-10-02-ART-The-Basic-Elements-of-DesignArtboard-1-copy.jpg> (2023)

- 3) Bentuk atau bidang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang memiliki dua jenis yaitu bentuk geometris dan bentuk organis. Bentuk geometris adalah segala bentuk yang mudah diukur atau biasanya disebut dengan bangun datar sedangkan bentuk organis adalah bentuk yang menyerupai pola pada alam seperti bunga yang sulit diukur luasnya (hlm. 10).

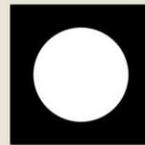


Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33922/image/19-10-02-ART-The-Basic-Elements-of-DesignArtboard-1-copy-2.jpg> (2023)

- 4) Ruang merupakan jarak antar elemen-elemen desain. Ruang berguna untuk menata *layout* dengan memisahkan dan menggabungkan objek sehingga sistematis dan nyaman dilihat. Ruang kosong (*negative space*) bermanfaat untuk mengistirahatkan mata pembaca ketika melihat suatu desain agar tidak cepat lelah dan teralihkn perhatiannya (hlm.10).

Space (Negative Space)



Gambar 2.3 Ruang

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33922/image/19-10-02-ART-The-Basic-Elements-of-DesignArtboard-1-copy-4.jpg> (2023)

- 5) Tekstur adalah permukaan yang memiliki efek visual tertentu atau bahkan dapat diraba. Tekstur membantu penambahan dimensi dan corak suatu objek atau elemen desain untuk menegaskan pesan tertentu (hlm. 10).

Texture



Gambar 2.4 Tekstur

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33922/image/19-10-02-ART-The-Basic-Elements-of-DesignArtboard-1-copy-7.jpg> (2023)

- 6) Warna dibagi menjadi dua yaitu warna yang dihasilkan sinar (RGB: Red-Green-Blue) dan warna yang diciptakan tinta (CMYK: Cyan-Magenta-Yellow-Black). RGB biasanya berada

di layar perangkat elektronik dan CMYK dapat identifikasi di media cetak. Dengan warna, desainer dapat menyampaikan sebuah gagasan yang tidak hanya menarik perhatian tetapi juga komunikatif (hlm. 10).



Gambar 2.5 Warna

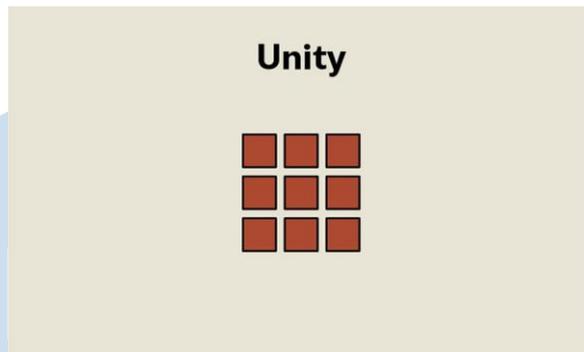
Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33922/image/19-10-02-ART-The-Basic-Elements-of-DesignArtboard-1-copy-5.jpg> (2023)

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah acuan penyusunan berbagai elemen desain sehingga desain menghasilkan visual yang fungsional dan juga menarik (Hartadi et al., 2020). Dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* oleh Putra (2021) diuraikan lima prinsip desain yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), proporsi (*proportion*), dan penekanan (*emphasis*).

2.1.2.1 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau *unity* adalah saat elemen-elemen desain digabung untuk membuat suatu keharmonisan tertentu. Setiap elemen desain dapat melengkapi dan mendukung satu sama lain sehingga pesan tersampaikan lewat visual sebuah desain. Terdapat beberapa pendekatan untuk mencapai desain yang menyatu dan harmonis yaitu *proximity*, penjajaran (*alignment*), pengulangan (*repetition*), dan kontras (*contrast*).



Gambar 2.6 Kesatuan (*Unity*)

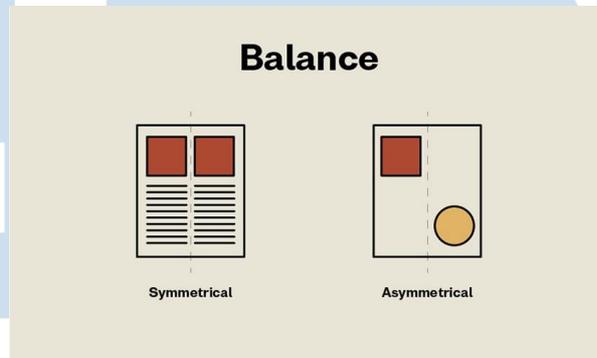
Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33962/image/19-10-04%20ART%20The%20Principles%20of%20DesignArtboard%201%20copy%2010.jpg> (2023)

- 1) *Proximity* adalah penempatan elemen yang saling berhubungan dalam kelompok-kelompok. Hal ini perlu diperhatikan agar pesan tidak berantakan dan mudah dibaca (hlm. 12).
- 2) Penjajaran (*Alignment*) adalah pengorganisasian elemen desain dalam satu jajar horizontal maupun vertikal untuk menciptakan desain yang rapi (hlm. 14).
- 3) Pengulangan (*Repetition*) menghasilkan konsistensi dan asosiasi pada elemen desain sehingga memperkuat desain itu sendiri terutama pada bagian-bagian yang terpisah. Elemen desain seperti warna, tipografi, bentuk, dan tekstur biasa mengalami pengulangan (hlm. 15).
- 4) Kontras (*Contrast*) merupakan penekanan pada elemen desain yang menjadi *point of interest* desain tersebut. Kontras dapat dicapai dengan bereksperimen pada teori warna, variasi tipografi, ketebalan garis, dan ukuran suatu bentuk. Kontras akan mengalihkan perhatian pembaca kepada elemen yang paling penting dilihat pertama (hlm. 17).

2.1.2.2 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan penempatan komponen-komponen desain agar terkesan tidak berat sebelah. Keseimbangan dapat dicapai dengan pengaturan ukuran, warna, dan

peletakan. Keseimbangan terdapat dua jenis yaitu keseimbangan asimetris dan keseimbangan simetris. Keseimbangan simetris adalah penempatan elemen desain yang menyebar rata ketika desain dibagi dua. Keseimbangan asimetris adalah penempatan komponen desain yang berlawanan tetapi tetap terkesan seimbang.

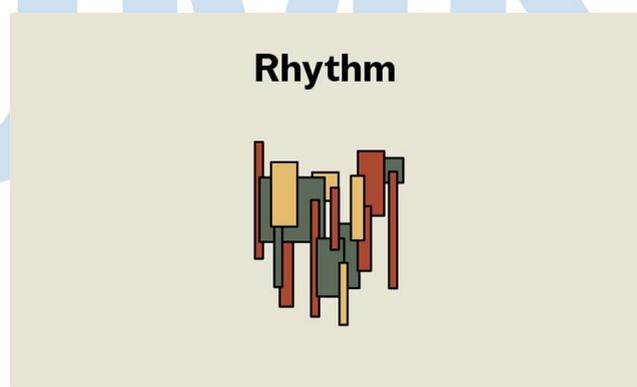


Gambar 2.7 Keseimbangan (*Balance*)

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33962/image/19-10-04%20ART%20The%20Principles%20of%20DesignArtboard%201%20copy%2009.jpg> (2023)

2.1.2.3 Ritme (*Rhythm*)

Ritme atau *rhythm* adalah penyusunan komponen-penyusunan desain secara mengulang yang menghasilkan sebuah pola. Ritme akan menciptakan konsistensi dan irama tertentu. Jenis ritme adalah ritme repetisi murni, ritme repetisi variasi, ritme gradasi, dan ritme mengalir.



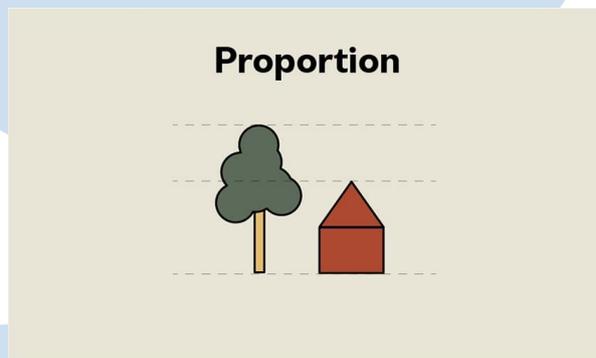
Gambar 2.8 Ritme (*Rhythm*)

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33962/image/19-10-04%20ART%20The%20Principles%20of%20DesignArtboard%201%20copy%20015.jpg> (2023)

Ritme repetisi murni adalah pengulangan objek yang sama. Ritme repetisi variasi adalah pengulangan suatu objek dengan variasi alternatifnya. Ritme gradasi adalah pengulangan objek secara progresif dalam komposisi, ukuran, atau warnanya. Ritme mengalir adalah pengulangan objek yang bergerak secara lanjut.

2.1.2.4 Proporsi (*Proportion*)

Proporsi merupakan perbandingan komponen desain dengan keseluruhan bidang kerja desain. Ada baiknya bahwa komponen desain memiliki ukuran dan penempatan yang selayaknya, misalnya tidak melebihi bidang kerja. Proporsi dicapai dengan pengaturan pada ukuran dan *layout* tanpa melakukan perubahan drastis pada tiap objeknya sehingga tidak terlihat distorsi.

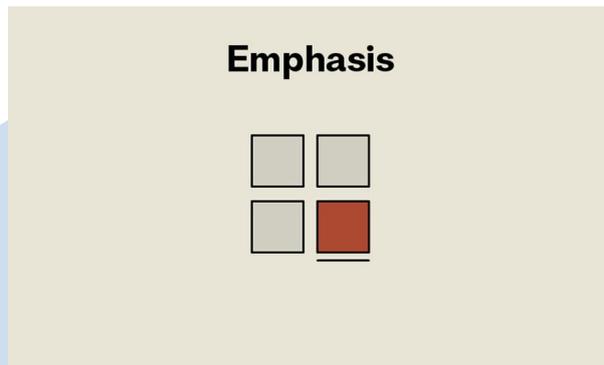


Gambar 2.9 Proporsi (*Proportion*)

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33962/image/19-10-04%20ART%20The%20Principles%20of%20DesignArtboard%201%20copy%2017.jpg> (2023)

2.1.2.5 Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan atau *emphasis* adalah penonjolan objek kunci pada sebuah desain. Tujuan penekanan adalah menjadikan objek tersebut sebagai pesan utama pada desain. Penekanan biasanya dicapai dengan perbedaan ukuran, warna paling kontras, atau hierarki. Penekanan ini pun perlu memperhatikan proporsi agar desain tidak terlalu ramai atau berantakan.



Gambar 2.10 Penekanan (*Emphasis*)
 Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1700/uploads/users/2056/posts/33962/image/19-10-04%20ART%20The%20Principles%20of%20DesignArtboard%201%20copy%2012.jpg> (2023)

2.1.3 Warna

Mollica (2013) di buku berjudul *Color Theory: An Essential Guide to Color-from Basic Principles to Practical Applications* menyebutkan penelitian Sir Isaac Newton yang menyimpulkan bahwa cahaya adalah sumber warna. Pada penelitian ini sebuah cahaya putih dibiaskan oleh prisma transparan dan cahaya putih tersebut terpecah menjadi tujuh warna individual. Tujuh warna tersebut atau yang disebut sebagai *the visible spectrum* adalah merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu. Warna ditentukan oleh panjang *wavelength* dan merah memiliki *wavelength* terpanjang diantara ketujuh warna spektrum.

2.1.3.1 *Color wheel*

Roda warna atau *color wheels* merupakan diagram bulat tersusun dari 12 *hue* warna. *Color wheels* telah menjadi standar untuk referensi teori warna, *color mixing*, dan *color schemes*. *Color wheel* terdiri dari rangkaian warna primer, sekunder, dan tersier. *Color wheel* juga memisahkan warna menjadi dua mode bila menarik garis ditengah roda warna menjadi warna *warm* dan warna *cool*. Penampilan warna diperkaya dengan *hue*, *saturation*, *value*. Warna *Color wheel* dapat membantu menentukan relasi antara warna-warna tersebut.



Gambar 2.11 *Color Wheel* (Roda Warna)

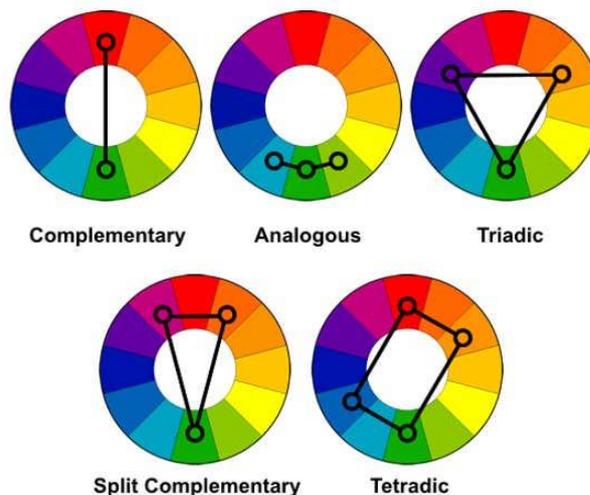
Sumber: <https://blog.tubikstudio.com/wp-content/uploads/2017/10/color-wheel-for-designers-tubik-blog.png>

- 1) Warna *warm* adalah warna yang mengandung unsur merah dan berada di sisi setengah kanan pada roda warna diatas (hlm. 22).
- 2) Warna *cool* adalah warna yang mengandung unsur merah dan berada di sisi setengah kiri pada roda warna diatas (hlm. 22).
- 3) Warna primer merupakan warna dasar yang dapat menghasilkan warna-warna baru. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Dalam *color wheel*, warna primer terletak sejarak 3 warna lainnya (hlm. 12).
- 4) Warna sekunder merupakan warna hasil pencampuran dua warna. Warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau, dan ungu. Contohnya warna merah dicampur kuning menjadi warna jingga, warna kuning dicampur biru menjadi warna hijau, serta warna merah dicampur biru menjadi warna ungu (hlm. 13).
- 5) Warna tersier merupakan hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang bersebelahan di *color wheel* yaitu warna merah-jingga, jingga-kuning, kuning-hijau, hijau-biru, biru-ungu, dan merah-ungu. Warna tersier terletak di antara warna primer dan sekunder di *color wheel* (hlm. 13).

- 6) *Hue* atau rona warna sering disebut hanya dengan “warna”. *Color wheel* memiliki 12 *hue* dasar. Sebagai contoh, warna seperti *burgundy*, *magenta*, *rose*, termasuk di kategori *hue* merah. Sebutan *hue* bisa disebut sama dengan warna (hlm. 14).
- 7) *Saturation* atau intensitas warna merujuk pada tingkat “kekuatan” warna. *Saturation* tinggi adalah warna yang *vibrant* dan *saturation* rendah adalah warna yang kusam (hlm. 15).
- 8) *Value* atau nilai warna adalah tingkat kecerahan sebuah warna. *Value* termasuk *dark*, *light*, dan *midtone*. Menambahkan value warna pada suatu ilustrasi akan memberikan dimensi (hlm. 16).

2.1.3.2 Skema warna (*Color schemes*)

Sejumlah warna dapat digabung menjadi kombinasi tertentu dengan memanfaatkan acuan diagram roda warna. Kombinasi warna dapat menciptakan harmonisasi maupun kontras. Putra (2021) menuliskan lima klasifikasi kombinasi warna yaitu warna komplementer, warna *split* komplementer, warna analogus, warna *triadic*, dan warna *tetradic*.



Gambar 2.12 Skema Warna

Sumber: https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/c_fit,f_auto,g_center,q_60,w_645/km0t8ff1rojoovsd89dsj.jpg (2020)

- 1) Warna komplementer merupakan dua warna yang saling berhadapan pada *color wheel*. Perpaduan kedua warna

komplementer akan menciptakan kontras. Contohnya merah dengan hijau dan kuning dengan ungu.(hlm. 28).

- 2) Warna *split* komplementer mirip dengan warna komplementer tetapi menggunakan formula huruf “Y” (hlm. 29).
- 3) Warna analogus merupakan warna yang bersebelahan di *color wheel*. Ambil satu warna kemudian ambil warna di sebelah kanan dan kirinya untuk menentukan warna analogus. Kombinasi warna analogus dapat menciptakan harmonisasi (hlm. 28).
- 4) Warna *triadic* adalah tiga warna yang ditentukan oleh sudut segitiga sama sisi dalam *color wheel*. Contohnya adalah jingga-hijau-ungu. *Triadic* menghasilkan kesan kontras (hlm. 29).
- 5) Warna *tetradic* adalah empat warna yang ditentukan oleh sudut segi empat dalam *color wheel* (hlm. 29).

2.1.3.3 Psikologi Warna

Color psychology merupakan pengaruh warna kepada tindakan dan persepsi lingkungan sekitar (Mollica, 2018). Persepsi terhadap warna secara tidak disadari dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, budaya, latar belakang etnis, dan fakto lainnya. Perbedaan tersebut membedakan respon masing-masing orang terhadap sejumlah warna. Sementara itu, setiap warna juga memiliki pengertian yang universal atau persepsi umum.

Warna merah sering diasosiasikan dengan api dan darah, energi, kekuatan, dan kasih karena memberikan kesan yang meluap. Warna jingga menyerupai panasnya suatu api menggambarkan antusiasme, kreativitas, dan kesegaran. Warna kuning memiliki arti kehangatan, kegembiraan, harapan, dan sesuatu yang positif. Warna biru umum dikaitkan dengan langit, air, dan perasaan tenang tetapi biru gelap dapat berkesan kesedihan dan keputusasaan. Warna ungu telah diasosiasikan dengan kemewahan, elegan, dan wibawa karena warna ungu adalah pigmen yang mahal didapatkan dari zaman dahulu. Warna hitam dihubungkan dengan ketakutan, kematian,

sesuatu yang jahat, negatif, formalitas dan juga khidmat. Warna putih mewakili kebaikan, kemurnian dan sesuatu yang sempurna. Warna hijau sering dipakai sebagai warna alami sehingga memberikan kesan segar dan harmonis.

2.1.3 Tipografi

Patria dan Kristiana (2022) dalam buku berjudul *Tipografi* mengartikan tipografi sebagai penataan huruf dengan perpaduan nilai fungsional dan nilai estetika. Huruf sebagai elemen dasar dari sistem tulis tidak hanya dirangkai untuk menyampaikan gagasan dalam sebuah kalimat, melainkan dapat menyuarakan kesan visual. Tipografi merupakan suatu seni memilih huruf, menggabungkan huruf, merangkai kata-kata, dan intinya bermain dengan huruf.

2.1.3.2 Fungsi tipografi

Tipografi merupakan aspek penting dalam sebuah desain. Desain Komunikasi Visual bukan berarti hanya bergantung pada visual seperti bentuk dan gambar, tetapi juga bergantung pada tipografi. Tipografi memiliki empat fungsi yaitu fungsi informatif, ekspresif, simbolis, dan estetika (Patria & Kristiana, 2022).

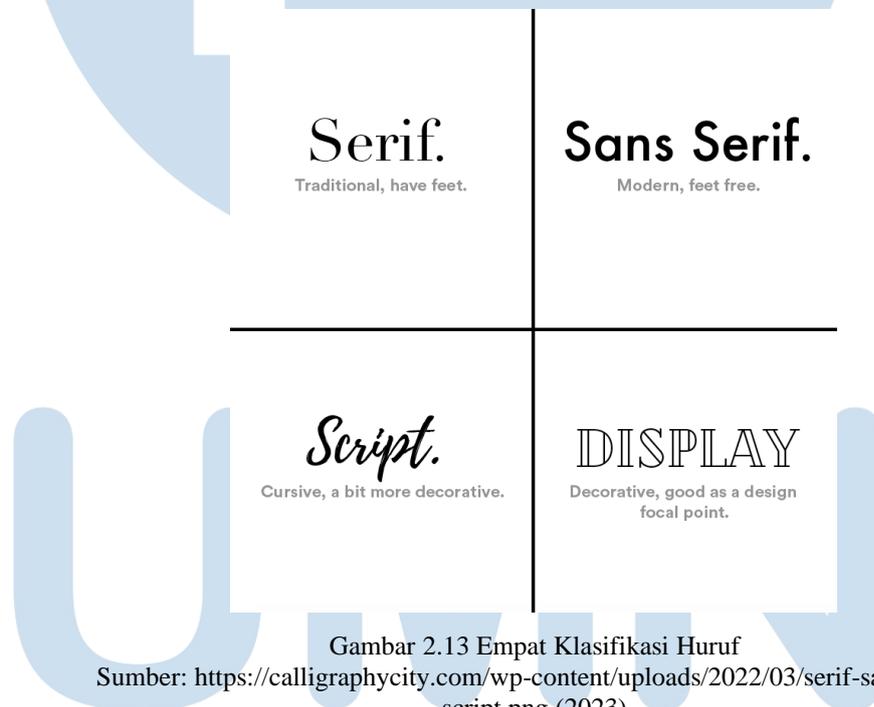
- 1) Fungsi informatif menekankan pada keterbacaan atau *readability* sebuah rangkaian teks yang tujuan utamanya adalah menyampaikan informasi. Fungsi informatif dapat dijumpai pada papan pemberitahuan, tanda pengenalan, dan label (hlm. 3).
- 2) Fungsi ekspresif memanfaatkan tipografi untuk mengekspresikan perasaan dan ide sang desainer secara kreatif. Aspek keindahan diutamakan sehingga *readability* tidak terlalu diperhatikan tetapi tetap terbaca pesannya (hlm. 4).
- 3) Fungsi simbolis digunakan pada tanda tertentu sehingga sangat diutamakan kejelasan bentuk huruf (*legibility*) dan keterbacaan

(*readability*). Simbol kata-kata ditemukan pada *signage* dan *wayfinding* (hlm. 5).

- 4) Fungsi estetika adalah mirip dengan fungsi ekspresif, namun pada fungsi estetika benar-benar mementingkan keindahan susunan huruf-huruf tersebut. Fungsi estetika memang bukan untuk dibaca tetapi untuk diapresiasi unsur seninya (hlm. 5).

2.1.3.3 Klasifikasi Huruf

Huruf memiliki bentuk yang bervariasi tetapi tetap mengikuti anatomi huruf pada umumnya. Zainudin (2021) pada buku *Tipografi* menyebutkan empat jenis huruf. Klasifikasi huruf tersebut adalah huruf serif, sans serif, *script*, dan *decorative*.



Gambar 2.13 Empat Klasifikasi Huruf

Sumber: <https://calligraphycity.com/wp-content/uploads/2022/03/serif-sans-serif-script.png> (2023)

1) Serif

Huruf serif adalah huruf yang sering dijumpai di tulisan kuno dan bermula dari huruf Romawi. Serif memiliki karakteristik garis tambahan di tiap ujung-ujung *strokes* huruf. Garis tersebut pada awalnya digunakan untuk merapikan huruf ketika dipahat di batu (hlm. 34).

2) Sans serif

Huruf sans serif adalah kebalikan dari huruf serif. “Sans” dalam bahasa Perancis berarti “tanpa” sehingga huruf serif tidak memiliki garis tambahan pada ujung-ujung *strokes* huruf. Huruf sans serif mulai terkenal pada awal abad ke-20 seiring munculnya komputer dan penyusunan desain secara digital. Hal ini disebabkan oleh huruf sans serif yang memiliki kejelasan bentuk (*legibility*) dan keterbacaan (*readability*) yang tinggi daripada huruf serif yang berkait (hlm. 38).

3) *Script*

Huruf *script* adalah huruf dengan bentuk *strokes* menyerupai tulisan tangan. Ada dua bentuk huruf *script* yaitu bentuk formal untuk kesan resmi dan bentuk *cursive* untuk kesan santai atau *playful* (hlm. 39).

4) *Decorative*

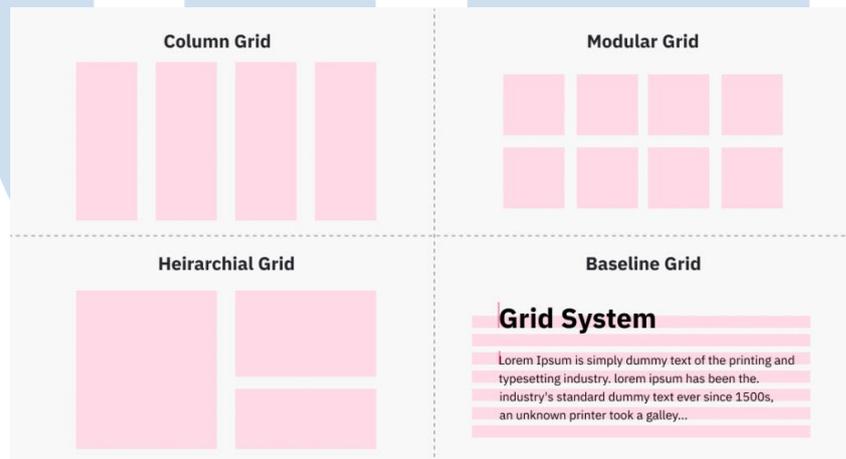
Huruf *decorative* adalah huruf yang benar-benar ditujukan untuk konten publikasi karena bentuknya yang unik dan telah mendapat modifikasi lebih. Jenis huruf ini biasa digunakan untuk menarik perhatian (hlm. 39).

2.1.4 *Layout*

Layout merupakan penataan elemen-elemen desain pada suatu bidang. *Layout* terdiri dari tiga elemen dasar yaitu visual, teks, dan elemen tidak terlihat (Kurniawan & Patria, 2019). *Layout* berguna untuk mengatur elemen visual dan tekstual sesuai prinsip desain sehingga desain menjadi komunikatif dan mudah dipahami. Elemen visual dapat berbentuk foto, ilustrasi, infografik, maupun bentuk yang tidak memiliki arti khusus sebagai penambah estetika saja. Elemen tekstual berhubungan dengan tipografi seperti *headline*, *bodytext*, *alignment*, *leading* dan pemilihan *font*. Elemen tak terlihat (*invisible element*) terdiri dari *margin* dan *grid* yang membantu desainer untuk penempatan elemen-elemen sesuai ukuran bidang kerja.

2.1.5 Grid

Sistem *grid* merupakan perangkat yang mempermudah penataan komposisi elemen-elemen desain pada bidang kerja (Sihombing, 2003). *Grid* membantu desainer untuk menciptakan *layout* yang sistematis dan konsisten. Komposisi yang rapi antar elemen desain akan memudahkan sekaligus memberikan kenyamanan pembaca ketika menerima sebuah informasi visual. Sistem *grid* tidak hanya mengatur penataan teks tetapi juga elemen visual untuk mewujudkan prinsip desain.



Gambar 2.14 Sistem *Grid*

Sumber: <https://webkul.design/wp-content/uploads/2021/06/grid-types-1.png> (2021)

Sistem *grid* digunakan untuk mengatur media cetak seperti buku maupun media digital seperti website. Terdapat empat sistem *grid* utama yang dapat dijadikan acuan penataan *layout* suatu desain (Singh, 2021).

- 1) *Column grid* menggunakan pembagian kolom dengan pembagian paling rendah adalah dua kolom.
- 2) *Modular grid* didapat dari pertemuan kolom dan baris yang menciptakan *modules* untuk panduan menentukan *layout*.
- 3) *Hierarchical grid* adalah sistem penataan *freestyle* dan mengutamakan urutan hierarki pada *emphasis* elemen desain.
- 4) *Baseline grid* menggunakan *baseline* suatu *body text* untuk menentukan *leading* per baris teks sehingga menciptakan ritme dan konsistensi.

2.1.6 Ilustrasi

Alan Male (2017) melalui buku berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* menjelaskan bahwa ilustrasi adalah bahasa visual yang mengkomunikasikan suatu konteks kepada pembaca. Ilustrasi umumnya ditemukan pada seni rupa dan desain grafis. Ilustrasi tidak dapat hanya dinilai dari penguasaan teknik dan literasi visualnya, melainkan pengaruhnya yang besar dalam *problem solving* dan penerapan komunikasi visual. Dalam hal ini berarti ilustrasi tidak hanya dipandang sebagai dekorasi atau pengindah desain tetapi turut berperan aktif sebagai salah satu bentuk komunikasi.



Gambar 2.15 Poster May Day oleh Hugh D'Andrade sebagai Media Persuasi
Sumber: Hugh D'Andrade (2012)

Poster May Day diatas merupakan contoh ilustrasi yang digunakan sebagai bagian dari komunikasi itu sendiri dan bukan hanya sekadar dekorasi. Hugh D'Andrade membuat poster ini untuk memperingati May Day atau *International Workers' Day* (Hari Buruh). *May Day* adalah hari penghormatan atas perjuangan para pekerja atas hak-hak mereka. Melalui poster ini, D'Andrade melakukan persuasi kepada pembaca untuk berempati dan mengikuti sentimen akan hari peringatan ini.

2.1.6.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran sebagai informasi (dokumentasi, referensi, dan instruksi), *commentary*, *storytelling*, persuasi, dan identitas. Ilustrasi sebagai informasi memperjelas konteks yang tidak dapat dijelaskan dalam kata-kata saja. Ilustrasi sebagai *commentary* digunakan pada sebuah editorial. Ilustrasi sebagai *storytelling* memanfaatkan visual untuk menggambar sebuah cerita dan suasananya seperti pada buku cerita anak. Ilustrasi sebagai persuasi mampu mengajak pembaca untuk melakukan hal yang direncanakan sang desainer seperti membeli suatu produk, melakukan suatu kegiatan, atau bahkan mengubah ideologi diri sendiri. Ilustrasi sebagai identitas menciptakan jati diri sebuah *brand*, perusahaan, maupun organisasi sehingga memiliki nilai jual dan keunikan tersendiri di antara pesaingnya.

2.2 Media informasi

Joseph Turow (2020) menjelaskan bahwa media adalah platform yang dikembangkan untuk menciptakan dan mengedarkan berbagai pesan. Informasi adalah sebuah fakta dan kumpulan informasi dapat menyimpulkan suatu kejadian, tempat, benda, dan seorang individu. Setiap informasi mengandung pesan. Pesan adalah kumpulan simbol seperti kata-kata dan tanda yang disusun secara teratur dan penuh makna kepada penerima atau pengirim pesan. Pesan dapat berupa verbal maupun nonverbal.

2.2.1 Fungsi Media Informasi

Turow (2020) menjelaskan bahwa media informasi memiliki lima fungsi dasar. Lima fungsi tersebut adalah media sebagai hiburan, pertemanan, pengawasan, penafsiran, dan penggunaan berbagai fungsi.

- 1) Media sebagai hiburan memberikan kesenangan kepada audiens misalnya menonton drama di televisi yang juga dapat melepaskan penat sehari-hari. Media tersebut juga dapat

digunakan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan individu lainnya secara langsung maupun tidak langsung (hlm. 14).

- 2) Media sebagai pertemanan bertujuan menemani audiens yang kesepian atau berhalangan mendapatkan interaksi dengan dunia luar seperti pasien rawat inap. Audiens juga dapat mengenal tentang figur terkenal dan selebriti sehingga menjalin relasi lebih dekat melalui media tersebut (hlm. 14).
- 3) Media sebagai pengawasan dapat berarti audiens menggunakan media untuk mengecek, menaruh perhatian pada, dan mempelajari apa yang terjadi di dunia seperti berita mengenai perkiraan cuaca atau kondisi ekonomi terbaru (hlm. 15).
- 4) Media sebagai penafsiran membantu audiens memperkirakan sebab-akibat suatu kejadian sehingga audiens dapat bersiap mencegah maupun membuat sesuatu terjadi (hlm. 15).
- 5) Media yang digunakan lebih dari satu kegunaan dapat memperluas atau menggabungkan fungsi-fungsi di atas. Contohnya adalah cerita dalam novel yang diadaptasi menjadi film kemudian melakukan promosi di program televisi dan majalah memiliki fungsi masing-masing yang pula memiliki pengaruh yang berbeda (hlm. 16).

2.2.2 Jenis Media Informasi

Seiring berkembangnya zaman dan munculnya berbagai teknologi, opsi media penyebaran informasi semakin luas. *Mediated interpersonal communication* adalah komunikasi yang dibantu oleh perangkat (medium) seperti *handphone*, komputer, dan pensil sehingga tidak perlu bertemu secara langsung (Turow, 2020). *Mediated interpersonal communication* adalah jenis komunikasi yang paling sering digunakan di zaman digital ini. Medium konvensional seperti koran, majalah, dan buku kemudian merambat ke medium digital seperti digitalisasi medium cetak (*e-book*, *newspaper web*, dan *e-magazine*), televisi, rekaman, dan radio. Pengenalan internet pun menjadi pembuka komunikasi yang lebih terfokus dan tidak

terbatas ruang. Seluruh medium tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri.

1) Internet

Internet adalah sistem global yang menghubungkan jaringan komputer pribadi, publik, akademik, bisnis, dan pemerintahan. Internet kurang lebih merupakan alternatif atau platform pendukung medium konvensional seperti membaca buku dalam versi *e-book*, membaca koran dan majalah di tablet, menonton televisi dengan *smart TV*, dan mendengarkan musik di dawai. Masyarakat pun dapat bercakap tanpa tatap muka di media sosial. Berkembangnya teknologi pun membuat pengguna internet tidak hanya dapat mengirim teks, tetapi juga gambar, video, dan audio. Internet membuka peluang yang sangat luas dan murah untuk penyebaran informasi. Internet telah menjadi pusat dari kanal media di zaman modern ini.

Internet merupakan media yang paling fleksibel dimana pengguna dapat mencari informasi sesuai keinginannya. Contohnya adalah search engine seperti Google dan Bing yang menyediakan informasi sesuai perintah pengguna. Pengguna dapat mendapatkan informasi tersebut secara cepat dan spesifik. Contoh lainnya dari media internet adalah media sosial atau *social networking site* (SNS). Media sosial merupakan tempat daring dimana orang-orang saling berinteraksi dengan informasi, hiburan, dan berita sesuai yang mereka pilih ataupun bahkan berdasarkan apa yang mereka buat.

2) Buku

Buku adalah salah satu medium informasi yang paling tua dan telah digunakan sejak lama. Buku berawal dari kumpulan tulisan pada kertas, namun telah berkembang ke buku digital di zaman teknologi ini. Di zaman sekarang, buku tersedia dalam format digital (*e-book*) dan juga *audiobook* (buku yang dibacakan

seseorang dan dikonsumsi dalam bentuk rekaman audio). Buku umumnya berfungsi sebagai sarana edukasi, hiburan, dan dokumentasi.

3) Koran

Koran adalah produk cetakan yang dirilis terjadwal (per hari, per minggu, atau per bulan) dan diproduksi secara massa. Koran biasanya membahas mengenai hal-hal yang terjadi di daerah, nasional, dan sampai internasional dengan campuran fitur hiburan dan *lifestyle*.

4) Majalah

Majalah adalah produk cetakan yang dirilis terjadwal (per minggu atau per bulan) dengan topik dan bentuk yang sangat bervariasi. Majalah mempunyai lima bidang umum yaitu majalah bisnis atau ekonomi, majalah konsumen, majalah literasi dan jurnal akademik, majalah nawala, dan komik. Seiring berjalannya waktu, majalah semakin berfokus pada satu bidang tertentu misalnya majalah Femina yang memiliki fokus dan sekaligus ditujukan pada wanita.

5) Rekaman

Rekaman adalah perekaman suara dalam bentuk musik. Musik terdahulu merekam komposisi musik lewat kertas, lirik, dan berbagai not balok. Kemudian teknologi merekam suara ditemukan dan mulailah industri musik berkembang pesat. Musik didokumentasi oleh pemusisi asli dalam bentuk audio yang dapat didengarkan berulang kali sekaligus dapat dikonsumsi orang-orang banyak kapanpun dimanapun.

6) Radio

Radio adalah penyaluran suara secara *real-time* dimana pendengar mendengarkan suara sesuai apa yang sedang disiarkan saat itu juga. Radio tradisional menggunakan antena radio dan sebagainya untuk menangkap gelombang suara, tetapi ternyata

radio pun telah berkembang secara teknologi. Radio modern dapat ditemukan pada platform *streaming* seperti Spotify untuk musik dan YouTube untuk video.

7) Film

Film adalah rekaman dalam bentuk video atau gambar bergerak. Dalam sebuah film, ada aktor yang memerankan adegan tertentu sesuai cerita yang telah ditulis sebelumnya. Film memiliki banyak sekali *genre* seperti drama, petualangan, romansa, misteri, dan bahkan sejarah. Setelah berkembangnya teknologi rekaman audio maupun video, film menjadi gabungan keduanya dan menghasilkan gambar berjalan yang semakin imersif.

8) Televisi

Televisi bekerja seperti radio yang menyiarkan suatu hal secara langsung, tetapi bedanya adalah televisi menyiarkan gambar sekaligus suara. Pengguna televisi dapat menonton apa yang sedang disiarkan langsung dari stasiun televisi. Dahulu kala, televisi digunakan untuk penyebaran propaganda. Sekarang, televisi digunakan untuk penyebaran berbagai informasi dan juga sebagai salah satu sarana periklanan.

9) Video game

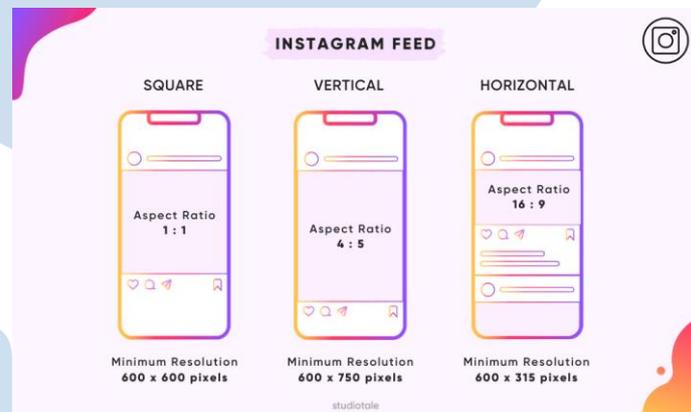
Video game adalah permainan dalam visual video. Video game menggunakan komputer untuk memainkannya. Video game utamanya berfungsi sebagai hiburan tetapi tidak menutup kemungkinan *developer* untuk menyisipkan informasi tertentu.

2.2.2.1 Instagram

Instagram adalah salah satu media sosial yang populer digunakan di zaman teknologi ini. Instagram adalah platform media sosial yang menampung *database* gambar, video, *caption*, komentar, *hashtags*, *likes*, *emoji* dan banyak lagi (Leaver et al., 2020). Instagram mengharuskan pengguna untuk mengunggah foto atau

video dan tidak bisa terpisah hanya mengunggah teks saja seperti Twitter atau Facebook. Hal ini yang juga menjadi pembeda Instagram dengan media sosial lainnya. Instagram memiliki fitur utama feeds, story, dan reels untuk pengunggahan konten.

- 1) Instagram feeds akan menetap di profil pengguna. Dibawah profil, terdapat *layout* 3 kolom gambar yang berukuran segi empat sama sisi. Apapun ukuran gambar atau videonya, *thumbnail* akan selalu terpotong menjadi kotak. Instagram feeds tidak terlepas dari *caption*. *Caption* biasanya merupakan penjelasan dari gambar yang bersangkutan dan sering diikuti dengan hashtag yang bisa dicari orang.



Gambar 2.16 Ukuran Instagram Feeds

Sumber: [https://uploads-](https://uploads-ssl.webflow.com/609c30b7f0bff64956c2a38e/60a35323ee4b9e2bdcd64cc6_instagram-feed-video-format-new.png)

[ssl.webflow.com/609c30b7f0bff64956c2a38e/60a35323ee4b9e2bdcd64cc6_instagram-feed-video-format-new.png](https://uploads-ssl.webflow.com/609c30b7f0bff64956c2a38e/60a35323ee4b9e2bdcd64cc6_instagram-feed-video-format-new.png)

- 2) Instagram story adalah unggahan portrait yang dapat diklik di foto profil pengguna. Instagram story hanya bertahan selama 24 jam sehingga sering digunakan untuk membagikan konten-konten yang juga bersifat sementara karena hanya dapat memuat konten dengan waktu terbatas. Instagram story yang memuat foto ditampilkan dengan durasi 7 detik dan konten video hanya dapat

mencapai 60 detik. Biasanya Instagram story digunakan untuk konten sehari-hari karena keterbatasan durasi. Instagram story berukuran 1080x1920px atau ratio 9:16.



Gambar 2.17 Ukuran Instagram Feeds

Sumber: https://uploads-ssl.webflow.com/609c30b7f0bff64956c2a38e/60a353235aa9217f03117e67_instagram-story-video-format-new.png

3) Instagram reels adalah instagram story versi panjang. Reels dapat menampung video selama 90 detik. Dengan reels, pengguna dapat mengetahui audio yang digunakan dan menemukan kreator di Instagram.

2.2.2.2 Website

Website adalah kumpulan halaman web berdasarkan dokumen teks yang dikonversi menjadi HTML pada *internet browser*. Satu halaman web biasanya mengandung gambar, foto, file media, skrip, dan informasi yang disimpan sebagai link (Lal, 2013). Website dapat diakses dari alamat web bernama URL dan yang pertama kali terbuka adalah *homepage* website tersebut.

1) *Homepage*

Homepage adalah halaman pertama yang muncul ketika pengunjung membuka sebuah website. *Homepage* digunakan untuk menyapa pengunjung dan memberikan informasi yang penting untuk pertama kali dilihat.

Homepage berperan untuk menarik pengunjung untuk melihat website lebih lanjut mengenai informasi, produk, atau jasa yang disediakan perusahaan atau perorangan yang memasang website (hal. 54)

2) *Single page Website*

Single page website adalah website yang hanya menggunakan satu halaman web. *Single page website* memiliki satu halaman web panjang yang bergerak vertikal dan link navigasi ditujukan kepada bagian berbeda dalam halaman tersebut. *Single page website* cukup populer sekarang khususnya untuk portfolio dan website penyedia jasa (hal. 58).

3) *Mobile website*

Mobile website adalah website dalam bentuk yang menyesuaikan layar smartphone agar dapat diakses smartphone secara nyaman. *Mobile website* memiliki fungsi dan peran yang sama dengan website hanya saja dirancang khusus untuk diakses oleh smartphone. Biasanya *mobile website* menggunakan ukuran standar smartphone tetapi ada juga yang menyediakan *mobile website* dengan berbagai UI berbeda untuk menyesuaikan dengan tipe-tipe smartphone (hlm. 131).

Sebuah *mobile website* menggunakan *grid single column* dengan aluran informasi berurut kebawah untuk gerakan vertikal. Navigasi dan perintah lebih sederhana daripada website biasa. *Mobile website* diusahakan untuk mengutamakan pengelompokkan informasi. Hindari *external links* dan *pop ads*. Layar smartphone jauh lebih kecil daripada komputer sehingga perlu memiliki teks dan *button* yang besar, sederhana, dan mudah diklik.

2.3 Donor Darah

Donor darah adalah proses pengambilan darah yang kemudian disimpan di bank darah untuk kepentingan transfusi darah (Mangara et al., 2022). Pelayanan donor darah, produksi darah, dan pendistribusian darah umumnya difasilitasi oleh Unit Transfusi Darah (UTD) atau Unit Donor Darah (UDD) yang dikelola Palang Merah Indonesia (PMI).

2.3.1 Jenis Donor Darah

Donor darah dibagi menjadi empat jenis berdasarkan motivasi donor yaitu donor sukarela, donor keluarga/pengganti, donor bayaran, dan donor plasma khusus.

- 1) Donor sukarela adalah pendonor yang memberikan darah atau komponen darahnya atas keinginannya sendiri tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk uang ataupun hal pengganti uang. Pendonor sukarela biasanya diberikan makanan dan minuman atau hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi dan penggantian biaya transportasi.
- 2) Donor keluarga/pengganti adalah pendonor yang memberikan darahnya sewaktu anggota keluarga atau kerabatnya membutuhkan.
- 3) Donor bayaran adalah pendonor yang mengharapkan pembayaran atau keuntungan lainnya setelah memberikan darahnya. Bayaran dapat berupa tunai, sesuatu yang memenuhi kebutuhan pendonor, ataupun yang dapat dijual.
- 4) Donor plasma khusus adalah pendonor yang memberikan *plasmapheresis* sebagai bahan baku derivat plasma. Pendonor plasma khusus merupakan pendonor sukarela tetapi dapat diberikan kompensasi penggantian biaya transportasi dan/atau pelayanan pemeliharaan kesehatan.

2.3.2 Manfaat Donor Darah

Pendonor darah adalah individu yang memberikan darah atau komponennya kepada resipien dengan tujuan penyembuhan penyakit atau perbaikan kesehatan. Berdonor darah dapat membantu seseorang yang membutuhkan darah seperti kecelakaan, operasi, kanker, thalassemia, anemia dan lainnya. Selain itu, berdonor darah juga memiliki manfaat bagi sang pendonor (Hamzah dalam Mangara et al., 2022). Donor darah akan mendorong sumsum tulang belakang untuk memproduksi sel darah merah sehingga darah terbaru dan membantu menjaga kesehatan jantung. Donor darah pun dapat menurunkan berat badan, menjaga kestabilan komponen darah, mengidentifikasi penyakit lebih awal, mengurangi risiko kanker, serta memberikan pengaruh positif terhadap psikologis pendonor.

2.3.3 Kompatibilitas Donor Darah

Pengelompokkan ABO dan rhesus memengaruhi donor dan transfusi darah. Transfusi darah yang paling dianjurkan adalah golongan ABO dan rhesus yang benar-benar sama tetapi beberapa golongan lain pun bisa saja kompatibel. Berikut adalah beberapa golongan darah dengan kompatibilitasnya. Golongan darah rhesus negatif (Rh-) bisa memberikan kepada rhesus positif (Rh+), tetapi tidak sebaliknya. Golongan darah O negatif adalah pendonor darah merah universal dan golongan darah AB adalah pendonor plasma darah universal.

- 1) Golongan darah O+ bisa memberikan ke O+, A+, B+, AB+, dan menerima dari O+.
- 2) Golongan darah A+ bisa memberikan ke A+, AB+ dan menerima dari O+ dan A+.
- 3) Golongan darah B+ bisa memberikan ke B+, AB+ dan menerima dari O+ dan B+.
- 4) Golongan darah AB+ bisa memberikan ke AB+ dan menerima dari O+, A+, B+, dan AB+.

- 5) Golongan darah O- bisa memberikan ke semua golongan ABO rhesus positif maupun negatif dan hanya menerima dari O-.
- 6) Golongan darah A- bisa memberikan ke A+, A-, AB+, AB- dan menerima dari O- dan A-.
- 7) Golongan darah B- bisa memberikan ke B+, B-, AB+, AB-, dan menerima dari O- dan B-.
- 8) Golongan darah AB- bisa men memberikan donorkan ke AB-, AB+, dan menerima dari AB-.

2.3.4 Syarat Donor Darah

Sebelum berdonor darah, calon pendonor harus melalui seleksi yang bertujuan memastikan kegiatan donor darah tidak akan membahayakan kesehatan calon pendonor dan resipien darah. Kementerian Kesehatan telah menetapkan syarat seleksi donor darah yang menjadi standar setiap PMI di Indonesia. Kriteria pendonor darah yang layak sesuai yang tertulis di Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 91 Tahun 2015 tentang Standar Pelayanan Transfusi Darah adalah sebagai berikut.

- 1) Sehat jasmani dan rohani
- 2) Usia antara 17—60 tahun.
- 3) Berat badan minimal 45 kg untuk penyumbangan darah 350 mL dan minimal 55 kg untuk penyumbangan darah 450 mL.
- 4) Tekanan darah sistolik antara 90—170 mmHg dan tekanan darah diastolik antara 60—100 mmHg serta perbedaan antara sistolik dengan diastolik lebih dari 20 mmHg.
- 5) Suhu tubuh 36,5—37,5°C.
- 6) Kadar Hemoglobin 12,5—17,0 g/dL.
- 7) Denyut nadi 50—100 kali per menit dan teratur.
- 8) Tidak mengidap penyakit berat atau menular seperti yang tertera di asesmen registrasi awal.
- 9) Tidak bergantung pada alkohol, obat-obatan dan narkoba.
- 10) Wanita tidak di tengah siklus haid, hamil atau menyusui.

2.3.5 Alur Donor Darah

Pendonor darah harus melewati tahapan seleksi sebelum dinyatakan layak berdonor darah. Pertama calon pendonor darah akan melakukan registrasi berupa pengisian formulir, kuesioner anemnesis, dan *informed consent*. Untuk pendonor pemula, diwajibkan membawa identitas diri seperti KTP, SIM, atau paspor untuk pendaftaran diri di PMI. Dokumen-dokumen tersebut kemudian dicatat kedalam data di sistem informasi UTD. Kedua, calon pendonor darah melakukan skrining MCU (*Medical Check Up*) oleh dokter tunjukkan PMI sesuai kriteria kelayakan donor darah yang telah ditetapkan.

Setiap UTD wajib memeriksa seluruh calon pendonor darah dan melakukan seleksi kelayakan donor darah dengan ketat. UTD berhak menolak calon pendonor yang tidak memenuhi seluruh persyaratan kelayakan pendonor darah. Setelah lulus skrining, petugas PMI akan memeriksa golongan darah, rhesus darah, dan kadar hemoglobin calon pendonor darah. Pemeriksaan golongan darah dan rhesus darah tetap dilakukan walaupun sudah terdata di aktivitas-aktivitas donor darah sebelumnya. Dalam tahap ketiga ini pun calon pendonor darah yang tidak lulus kriteria kadar hemoglobin atau tekanan darah dilarang berdonor.

Tahap keempat adalah pengambilan darah. Pendonor mencuci tangan sampai bagian siku tempat pengambilan darah. Petugas mengambil kantong darah yang telah divalidasi penggunaannya, melabeli kantong dengan identitas donor sesuai data yang tercatat. Petugas melakukan penusukan jarum ke vena setelah mengusap disinfektan untuk kontaminasi bakteri yang minimal. Penyumbangan darah lengkap berlangsung sekitar 10—15 menit. Pada akhir donor setelah jarum dilepas, darah sisa dalam selang dialirkan ke kantong dan harus segera dirapatkan. Kemudian petugas mengambil satu tabung sampel darah untuk uji saring.

Tahap terakhir atau pascadonor adalah memonitor pendonor darah akan kemungkinan reaksi samping. Maka dari itu, pendonor darah disarankan untuk tinggal di tempat donor darah agar dapat segera ditangani

petugas medis bila terjadi reaksi seperti pusing atau bahkan pingsan setelah kehilangan darah. Jika pendonor darah tidak memiliki gejala reaksi samping yang signifikan, pendonor darah dipersilahkan melanjutkan aktivitasnya tetapi tetap disarankan untuk beristirahat setelah pendonoran darah.

Sampel darah yang telah diambil kemudian diproduksi menjadi komponen tertentu. Jenis komponen darah adalah darah lengkap (*Whole Blood*), sel darah merah (*Packed Red Cell*), trombosit (*Trombocyte Concentrate*), dan plasma darah (*Fresh Frozen Plasma*). Setelah pemisahan komponen darah, dilakukan uji saring untuk memastikan kembali bahwa darah aman untuk didistribusikan. Uji saring Infeksi Menular Lewat Transfusi Darah (IMLTD) dilakukan terhadap penyakit menular dan minimal memeriksa Hepatitis B, Hepatitis C, HIV/AIDS, dan sifilis. Hanya darah dengan hasil non reaktif yang boleh didistribusikan dan digunakan untuk transfusi darah.

