BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan menyampaikan pesan atau gagasan secara visual melalui berbagai media dengan mengelola elemen – elemen grafis berupa bentuk, tipografi, warna, komposisi, dan layout (Kusrianto, 2009). Desain Komunikasi Visual terdiri dari 3 kata yaitu desain, komunikasi, dan visual. Kata desain berfokus pada usaha merancang estetika, citra rasa, dan kreativitas. Kata komunikasi berarti menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Sementara kata visual berarti sesuatu yang dapat dilihat dengan indera mata. Maka, Desain Komunikasi Visual merupakan bentuk seni yang menyampaikan pesan atau informasi dengan bahasa visual seperti simbol, ilustrasi, foto/gambar, tipografi, dan lainnya.

2.1.1 Warna

Menurut Landa (2011), warna merupakan elemen desain yang memiliki peran besar dalam menampilkan identitas, penegas, dan memprovokasi target audiens. Ketika cahaya mengenai suatu benda, maka beberapa cahaya akan diserap dan beberapa cahaya terpantul. Refleksi cahaya yang kita lihat inilah yang disebut warna. Setiap objek memiliki *pigmen* warna yang berinteraksi dengan cahaya yang menghasilkan warna yang dapat terlihat dengan mata. *Pigmen* alami maupun buatan ditambahkan ke bahan pewarna seperti kertas, tinta, dan plastik. Sedangkan, warna yang terdapat pada layar komputer adalah energi cahaya yang disebut sebagai warna digital.

2.1.1.1 Sistem Warna

Untuk memahami warna lebih dalam, Landa (2011) menyatakan bahwa diperlukan pemahaman tentang peran warna dasar terlebih dahulu yang disebut sebagai warna primer.

1) ***Additive Colors***

Ketika bekerja menggunakan media berbasis layar digital, tiga warna primer adalah warna merah, hijau, dan biru (RGB). Ketiga warna primer ini juga dikenal sebagai *additive colors* karena ketika dicampur dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih.

Gambar 2.1 *Additive Colors*
Sumber: Landa (2011)

Warna yang dihasilkan dari campuran *additive colors* dapat berupa sejuta warna, namun akan sulit bagi indera mata manusia untuk membedakan sejuta *tones* dan *values* yang dihasilkan dari warna primer *additive* pada komputer.

2) ***Subtractive Colors***

Warna ini disebut sebagai *subtractive colors* karena sistem warna ini mengurangi gelombang cahaya pada suatu permukaan kecuali gelombang cahaya yang mengandung warna yang terlihat oleh orang sehingga *pigmen* warna pada permukaan tertentu seperti layaknya tinta pada kertas dapat terlihat.

Gambar 2.2 S*ubtractive Colors*
Sumber: Landa (2011)

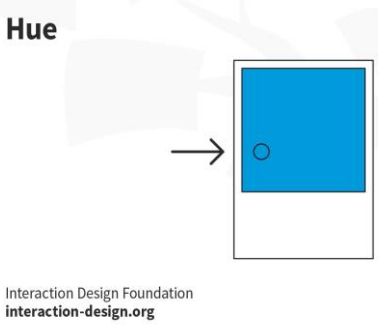
Pada *pigmen* warna cat seperti cat air, cat minyak, dan pensil warna, tiga warna primer *subtractive* adalah warna merah, kuning, dan biru karena warna tersebut tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain, namun warna lain dapat dihasilkan dari campuran ketiga warna primer tersebut. Campuran warna merah dan kuning menghasilkan warna jingga. Sedangkan campuran warna biru dan kuning menghasilkan warna hijau, dan campuran warna merah dan biru menghasilkan warna ungu. Warna jingga, hijau, dan ungu disebut sebagai warna sekunder dan dapat saling dicampurkan untuk menghasilkan banyak variasi warna.

2.1.1.2 Elemen Warna

Menurut Landa (2011) untuk menjelaskan warna lebih spesifik, elemen warna dapat dibagi dalam tiga kategori, yaitu *Hue*, *Value*, dan *Saturation*.

1) ***Hue***

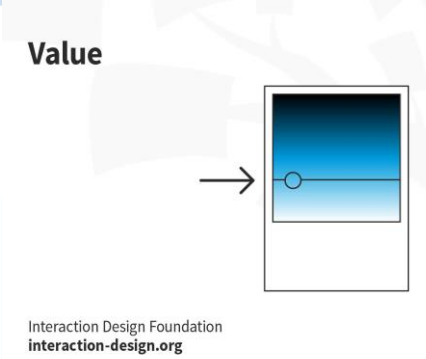
Hue merujuk pada warna atau nama dari sebuah warna. Misalnya warna merah, biru, kuning, hijau, dan lainnya.



Gambar 2.3 *Hue* Warna
Sumber: https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory

2) *Value*

Value merujuk pada terang atau gelapnya (*luminosity*) sebuah warna, misalnya warna merah muda atau merah gelap. *Value* dapat disebut juga sebagai warna atau nama dari suatu warna.



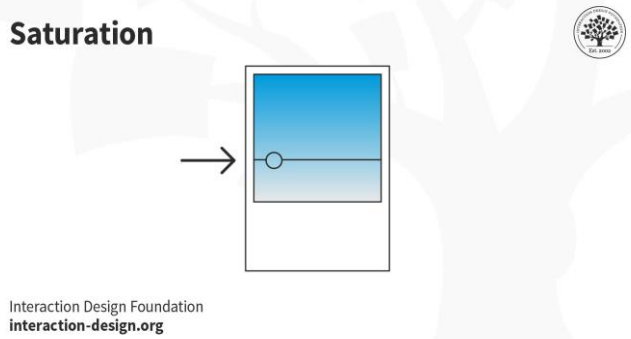
Gambar 2.4 *Value* Warna
Sumber: https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory

Dua warna netral yang digunakan untuk mengatur *Value* dari sebuah warna adalah warna hitam murni dan putih. Kedua warna netral tersebut digunakan karena walaupun warna hitam murni dan putih merupakan *pigmen* warna, namun tidak termasuk

dalam spektrum warna yang terlihat sehingga dianggap sebagai akromatik atau netral (tanpa *hue*).

3) *Saturation*

Saturation merujuk pada kecerahan dan kejernihan suatu warna atau *hue*. *Chroma* dan *intensity* merupakan sebutan lain untuk *saturation*. Warna dengan level intensitas yang tinggi merupakan warna yang sangat tersaturasi (*purely saturated*). Warna dengan saturasi tinggi tidak memiliki campuran warna netral (hitam murni dan putih) ataupun campuran dari kedua warna netral tersebut (abu – abu).



Gambar 2.5 *Saturation* Warna
Sumber: https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory

4) Kombinasi Warna

Menurut Eiseman (2017), kombinasi warna atau skema warna merupakan gabungan atau pilihan warna berdasarkan dari posisi warna – warna pada *color wheel* dan memberikan standar warna harmoni. Beberapa kombinasi warna yang umumnya digunakan adalah sebagai berikut:

a. *Monochromatic*

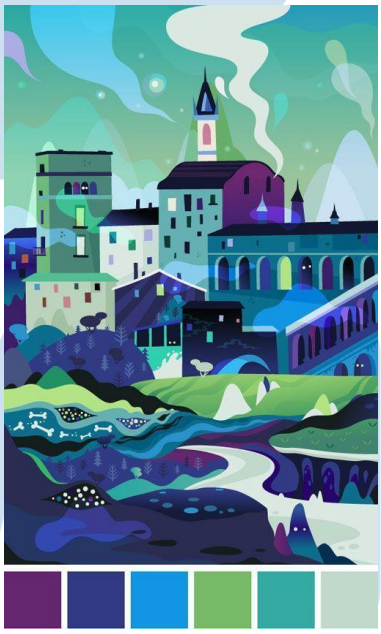
Monokromatik menggunakan keluarga warna yang sama pada *color wheel* dengan berbagai variasi dari *tints*, *tones*, dan *shades*. Kombinasi warna ini menekankan keluarga warna yang spesifik sehingga kesan dan arti dari sebuah keluarga warna dapat tersampaikan dengan efektif. Kombinasi warna monokromatik dapat memberikan kesan dramatis ketika digunakan pada kostum atau pentas film atau drama. Namun tetap dapat efektif ketika digunakan pada desain grafis yang menggunakan efek campuran atau kontras yang tinggi.

Gambar 2.6 Monokromatik Poster
Sumber: https://hattienewman.co.uk/work/tfl/

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

b. *Analogous*

Analogous merupakan kombinasi warna yang menjadi salah satu skema warna paling harmonis dan dapat diandalkan karena warna – warna yang digunakan dalam kombinasi warna ini memiliki posisi yang saling berdekatan. Kombinasi warna *analogous* yang klasik terdiri dari satu warna primer, satu warna sekunder, dan satu warna tersier yang saling berdekatan karena dapat mengalir dengan mudah dari satu dengan yang lain. Contohnya kombinasi warna biru, biru kehijauan, dan hijau.



Gambar 2.7 *Analogous* Ilustrasi
Sumber: https://pin.it/QyU4Qaw4X

Pada gambar diatas dapat dilihat kombinasi warna *analogous* memiliki *undertones* warna yang sama maka kombinasi warna ini akan terus terlihat harmonis.

c. *Complementary*

Kombinasi warna *complementary* adalah gabungan warna – warna dengan posisi yang saling berseberangan satu sama lain. *Complementary* memiliki arti yaitu saling melengkapi satu sama lain sehingga setiap kombinasi warna memiliki pasangan warna yang *cool* dan *warm*. Contohnya seperti warna biru dengan warna jingga, atau warna merah dengan warna hijau. Kombinasi warna *complementary* meningkatkan atau menegaskan warna yang saling berlawanan, oleh karena itu ketika dua warna yang saling berlawanan diletakkan bersebelahan, maka kedua warna tersebut akan semakin intens atau cerah.

Gambar 2.8 *Complementary* Infografis
Sumber: https://www.scriberia.com/infographics

d. *Triadic*

Kombinasi warna triads menggunakan tiga warna yang terpisah dengan jarak posisi yang seimbang pada *color wheel*, seperti warna

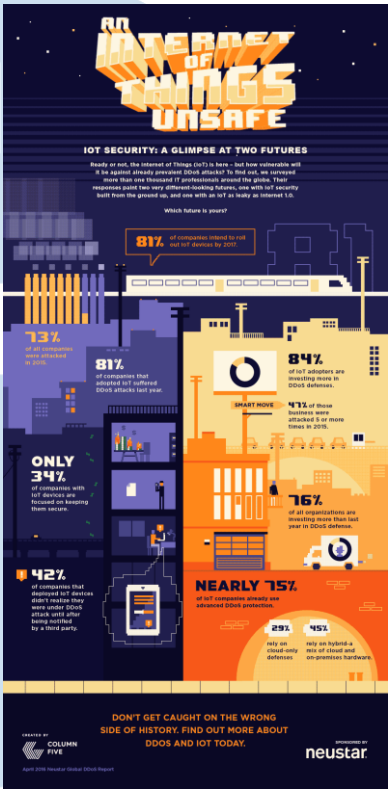
primer merah, biru, dan kuning, atau warna sekunder jingga, hijau, dan ungu. Pada tingkat saturasi yang cerah atau intens, kombinasi warna *triads* memberikan kesan pada warna primer yang lebih bersemangat, primitif, atau kekanak – kanakan. Menggunakan saturasi yang lebih rendah atau value yang lebih gelap dapat memberikan kesan kombinasi warna yang lebih elegan, kreatif, menarik, bahkan kombinasi yang tidak biasa.

Gambar 2.9 *Triadic* Infografis
Sumber: https://marianocabrera.com/tamano-imagenes-en-redes-sociales/

e. *Split-complementary*

Kombinasi warna *split complementary* adalah gabungan warna – warna pada *color wheel* dengan posisi satu warna dengan dua warna lainnya berlawanan. Contohnya adalah kombinasi warna ungu dengan warna kuning oranye dan warna kuning kehijauan. Kombinasi warna ini dapat menghasilkan

visual yang menarik, kompleks, dan bervariatif secara unik.



Gambar 2.10 Split Complementary Infografis
Sumber: https://www.inc.com/helena-ball/cybersecurity-threatens-internet-of-things-company-business-preparedness.html

f. *Tetradic*

Kombinasi warna *tetrads* menggunakan empat gabungan warna pada *color wheel* dari dua set kombinasi warna *complementary*. Kombinasi warna ini dapat menghasilkan visual yang dramatis dan sangat menarik perhatian, namun penggunaannya yang maksimal sulit dicapai bagi pemula dan bahkan bagi para profesional kreatif.

Gambar 2.11 Tetradic Poster
Sumber:
https://www.behance.net/gallery/101334025/Lausanne-City-Campaign

2.1.1.3 Psikologi Warna

Warna terkait erat dengan emosi dan reaksi manusia, membentuk aspek penting dari perkembangan psikologi pada manusia. Setiap warna membawa makna dan arti yang melekat atau dipelajari yang memungkinkan manusia untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Seringkali manusia mengasosiasikan dan mengaitkan warna dengan fenomena alam yang kemudian dapat mempengaruhi emosi dan intelektual respons mereka (Eiseman, 2017). Misalnya, warna kuning sering diasosiasikan dengan kehangatan dan kegembiraan dari sinar matahari. Sedangkan warna biru diasosiasikan dengan keberadaan langit dan keseharian. Kebudayaan, sejarah, dan tradisi juga dapat mempengaruhi persepsi manusia terhadap warna yang diteruskan secara turun temurun dengan atau tanpa pengalaman personal. Misalnya, pada kebudayaan Tionghoa warna merah disimbolkan sebagai keberuntungan dan kemakmuran, dan di negara Yunani serta banyak daerah lain di dunia, warna biru sering disimbolkan sebagai warna yang bersifat paling melindungi.

Kemudian terdapat juga reaksi dan respons yang otomatis dan diluar kendali manusia yang melampaui psikologi ke fisiologis. Seperti layaknya ketika kita marah, maka wajah kita akan menjadi sedikit merah. Oleh karena itu, pemahaman psikologi warna dapat dimunculkan melalui apa yang terjadi pada fisik kita. Masa kecil dan pengalaman personal juga dapat mempengaruhi pemahaman psikologi warna. Misalnya, saat kita masih kanak – kanak, kita mendapatkan hadiah sebuah sepeda berwarna kuning, namun ketika kita mencoba menaikkannya, kita terjatuh dan mengalami luka. Peristiwa ini dapat menimbulkan emosi dan reaksi terhadap warna yang kita asosiasikan dengan peristiwa tersebut sehingga ketika kita melihat warna kuning, respons kita adalah merasa sedih dan malu.

Oleh karena itu, penting bagi profesional di bidang kreatif untuk memisahkan perspektif profesional dari pengalaman personal yang dialami karena dapat membatasi pilihan warna yang akan digunakan secara profesional.

1) Merah

Eiseman (2017) menyatakan bahwa warna merah dapat memberikan efek psikologis yang terkait erat dalam diri manusia sehingga dapat mempengaruhi selera makan, tingkat detak jantung, kekuatan otot, tekanan darah, dan tingkat adrenalin. Penelitian terkini membuktikan keberadaan warna merah menimbulkan reaksi yang lebih cepat dan kuat pada manusia. Hal tersebut dikarenakan warna merah terkait erat dengan warna api dan darah yang keduanya menyimbolkan penopang kehidupan dan mengancam kehidupan. Api dibutuhkan oleh manusia untuk memasak makanan dan memberikan rasa kehangatan, namun juga harus melindugi diri

dari api karena berbahaya. Sedangkan darah dibutuhkan oleh manusia untuk tetap hidup, namun juga merasa terganggu melihat darah.

Warna merah juga memberikan kesan positif yang sangat kontras dengan menjadi simbol keberanian dan semangat, cinta kasih, ataupun revolusi. Selain itu, warna merah juga menjadi simbol godaan yang sering digunakan oleh industri kosmetik.

2) Biru

Warna biru sering diasosiasikan dengan warna langit sehingga memberikan kesan dapat diandalkan, konstan, dan selalu setia. Pada spektrum warna, warna biru menjadi warna yang paling dingin dalam temperatur dan *temparement* dengan menimbulkan kesan tenang dan relaksasi untuk menetralkan perasaan kekhawatiran, kebingungan, atau keributan. Dari pandangan spiritual, warna biru juga memberikan kesan kejujuran, kebenaran, kesederhanaan, keyakinan dan kesetiaan.

Berbagai variasi warna biru memberikan kesan yang berbeda pada setiap variasi, seperti layaknya warna biru tua menyimbolkan luar angkasa dan laut yang dalam sehingga mengartikan kesan misterius atau ketidaktahuan. Warna biru dengan saturasi yang tinggi seperti warna *electric blue* menyimbolkan energi yang tinggi seperti energi listrik. Warna biru menjadi warna yang paling populer di dunia dan sering digunakan sebagai *branding*.

3) **Hijau**

Warna hijau sering diasosiasikan dengan alam, kesehatan, pertumbuhan, dan organik. Karena memiliki keterkaitan yang kuat dengan alam, pada saat kini warna hijau sering digunakan sebagai simbol pelestarian lingkungan sehingga memunculkan banyak gerakan politikal untuk komitmen pelestarian bumi.

4) **Kuning**

Warna kuning sering diasosiasikan dengan sinar matahari yang memberikan kehangatan, kegembiraan, harapan, dan keceriaan. Selain itu warna kuning juga melambangkan sifat ramah, energetik, dan memperbarui. Warna kuning juga merupakan warna yang paling terlihat secara visual pada spektrum warna sehingga sulit untuk tidak diperhatikan. Warna kuning juga dipercayai untuk meningkatkan kerja otak sebelah kiri dengan membantu otak untuk bekerja lebih logis dan menjernihkan pikiran, serta memberikan perasaan optimis.

5) **Oranye**

Warna oranye atau jingga sering diasosiasikan sebagai warna yang membangun stimulasi, dikenal untuk mendorong komunikasi dan spontanitas, serta meningkatkan nafsu makan.

6) **Ungu**

Warna ungu merupakan hasil dari campuran kedua warna *cool* dan *warm*, yaitu warna biru dan merah sehingga warna ungu dapat memiliki arti dan kesan yang berbeda sesuai dengan temperatur warna yang

digunakan (*cool* atau *warm*). Warna ungu dengan temperatur hangat dirasakan lebih intens, sensual, aktif, dinamis, dan dramatis. Sedangkan warna ungu dengan temperatur dingin dipandang lebih mulia dan tenang.

7) **Putih**

Warna putih sering diasosiasikan dengan kemurnian, kebaikan, keringanan, *translucent*, hingga yang paling ekstrim, keseraman.

8) **Hitam**

Warna hitam sering diasosiasikan dengan perasaan tidak senang, pikiran yang suram, dan warna kesedihan dan berduka. Namun warna hitam juga memiliki aspek positif dan dipandang sebagai warna yang anggun, berwawasan, canggih, dan seimbang. Selain itu, warna hitam juga dapat menimbulkan perasaan kekuatan, kepercayaan diri, otoritas, dan *empowering*.

9) **Coklat**

Warna coklat sering dipandang sebagai warna yang menyimbolkan kesederhanaan, stabil, jujur, seimbang, bijaksana, autentik, dan ramah lingkungan.

2.1.2 Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi merupakan seni desain bentuk huruf dan penataannya pada bidang 2 dimensi seperti percetakan dan media berbasis layar dan pada ruang dan waktu seperti untuk media bergerak dan interaktif. Huruf (*type*) digunakan sebagai tampilan atau sebagai teks. Huruf display berfungsi sebagai komponen tipografi yang dominan dan umumnya berukuran besar atau tebal. Huruf diplay memiliki fungsi sebagai judul dan

subjudul. Sedangkan huruf teks adalah bagian utama dari konten tertulis dan pada umumnya berbentuk dalam paragraf, kolom, atau keterangan.

2.1.2.1 Klasifikasi Tipografi

Saat kini banyak jenis tipografi yang tersedia dan dibagi ke dalam beberapa kategori klasifikasi tipografi berdasarkan gaya dan sejarahnya. Beberapa klasifikasi tipografi tersebut adalah sebagai berikut:

1) ***Serif***

Dikembangkan pada abad ke-18 dan awal abad ke-19, jenis *typeface* ini memiliki konstruksi huruf yang lebih geometris. Karakter *typeface* serif memiliki kontras antar tebal dan tipis dan simetris.

2) ***Sans Serif***

Jenis *typeface* ini memiliki karakteristik tanpa *serif* atau kait pada anatomi hurufnya. Dikembangkan pada awal abad ke-19, beberapa bentuk huruf *typeface* ini memiliki konstruksi huruf gabungan antar garis tebal dan tipis. *Sans serif* dibagi dalam beberapa kategori, yaitu *Grotesque*, *Humanist*, Geometris, dan lainnya. Contoh *typeface sans serif* yang paling sering ditemui adalah Helvetica dan Futura.

3) ***Slab Serif***

Jenis typeface ini memiliki konstruksi huruf yang tebal seperti lempengan huruf *serifs*. Dikembangkan pada awal abad ke-19, beberapa *typeface slab serif* adalah American Typewriter, Memphis, Bookman, dan Clarendon.

4) ***Script***

Jenis typeface ini menyerupai tulisan tangan dengan huruf sambung dan miring. Typeface script dapat meniru tulisan tangan yang menggunakan alat tulis seperti pulpen, pensil, dan kuas. Beberapa typeface script adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

5) ***Display***

Jenis typeface ini lebih sering digunakan sebagai judul atau *headline* karena akan sulit dibaca jika digunakan sebagai isi badan teks, dan memiliki konstruksi huruf yang rumit, terhias, dan buatan tangan.

2.1.2.2 Prinsip Tipografi

1) ***Readability***

Readability menekankan pada kemudahan sebuah huruf dapat terbaca dan dimengerti dengan jelas sehingga memudahkan orang untuk membaca teks tanpa kesulitan. Gaya dan desain huruf dengan mempertimbangkan ukuran, jarak, batas, warna, dan kualitas bahan kertas berkontribusi pada *readability* tipografi.

2) ***Legibility***

Legibility menekankan kemudahan orang lain untuk mengenali bentuk dan karakteristik huruf – huruf pada *typeface*.

3) ***Visiblity***

Visibility merupakan kemudahan membaca satu huruf, kata, atau kalimat dalam sebuah desain agar dapat mudah terbaca dengan jarak baca tertentu.

4) ***Clarity***

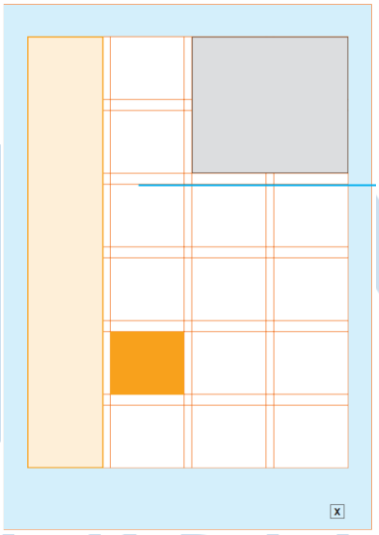
Clarity memiliki fungsi untuk kemudahan typeface dalam dimengerti, dipahami, dan dibaca oleh orang. Unsur wajib pada *clarity* adalah penggunaan warna yang tepat, hierarki visual, tipe huruf, dan lainnya.

2.1.3 Layout & Grid

Menurut Tondreau (2019), Sistem *grid* memiliki fungsi untuk mengatur ruang dan informasi untuk kebutuhan informasi. *Grid* juga berfungsi untuk membentuk batasan dan menjaga kerapihan pada sebuah desain tanpa terlihat dengan jelas.

2.1.3.1 Elemen Grid

Dalam merancang sebuah desain dibutuhkan komponen utama yang membentuk sistem *grid* agar penyampaian informasi dengan efektif. Berikut merupakan beberapa komponen utama dalam sistem *grid*:



Gambar 2.12 Elemen *Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

1) ***Columns***

Columns adalah area vertical yang dapat berisi konten teks atau gambar. Ukuran lebar dan jumlah

columns pada sebuah halaman atau layar mengikuti isi dan informasi konten.

2) ***Modules***

Modules adalah divisi individual yang terpisah dengan jarak yang konsisten dan membentuk grid yang berulang dan teratur. Penggabungan modules dapat membentuk columns dan rows dengan variasi ukuran berbeda.

3) ***Spatial Zones***

Spatial zones adalah kumpulan modules atau columns yang berfungsi sebagai area tertentu untuk teks, gambar, iklan, atau informasi lainnya.

4) ***Flowlines***

Flowlines adalah barisan yang membagi ruang menjadi garis horizontal. Walaupun tidak berbentuk garis nyata, flowlines adalah metode yang menggunakan ruang dan elemen sebagai panduan dalam melihat sebuah desain.

5) ***Margins***

Margins mewakili jumlah jarak antar trim size, termasuk gutter dan informasi konten. Margins juga dapat diisi oleh informasi sekunder, seperti catatan dan keterangan.

6) ***Markers***

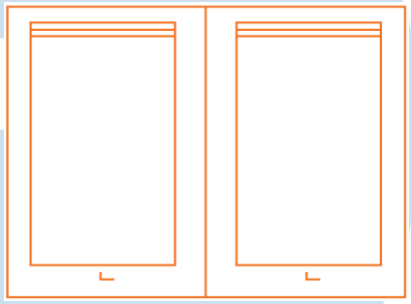
Markers mengindikasikan penempatan material yang memiliki posisi yang sama seperti nomor halaman, header dan footer, dan ikon sehingga dapat membantu audiens dalam menavigasi sebuah dokumen.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.1.3.2 Jenis Grid

Tondreau (2019) menyatakan bahwa komponen – komponen grid dapat digunakan untuk membentuk menjadi sebuah layout dalam sistem grid. Sistem grid dibagi menjadi beberap jenis struktur seperti sebagai berikut:

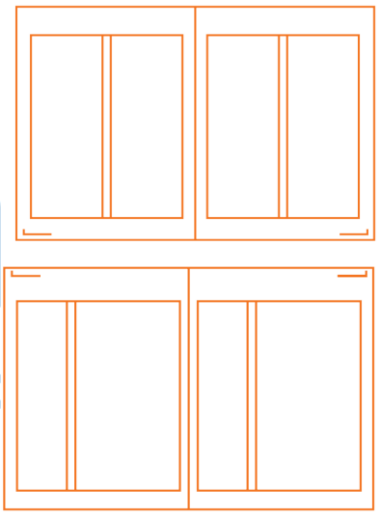
1) ***Single-column grid***



Gambar 2.13 *Single-column grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Sistem grid ini digunakan umumnya untuk teks panjang dan menerus seperti essay, laporan, atau buku. Blok teks pada halaman atau layar menjadi elemen utama pada bidang desain.

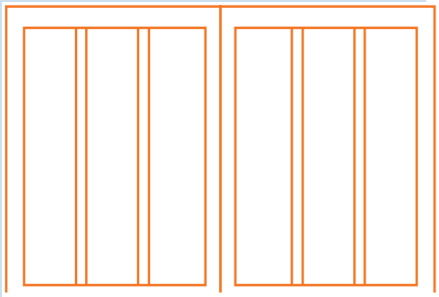
2) ***Two-columns grid***



Gambar 2.14 *Two-columns grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Sistem grid ini dapat digunakan untuk mengatur teks yang banyak atau menyampaikan informasi yang berbeda pada column yang terpisah. Kedua columns dapat memiliki ukuran yang berbeda. Pada proporsi yang ideal, column yang lebih lebar memiliki ukuran lebar dua kali dari column yang lebih sempit.

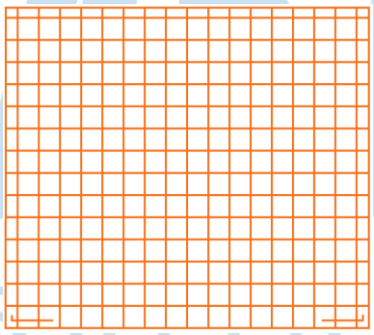
3) *Multi-column grid*



Gambar 2.15 *Multi-column grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Sistem grid ini memberikan kebebasan yang lebih fleksibel dibandingkan dengan one-column grid dan two-column grid karena menggunakan kombinasi beberapa column dengan ukuran bervariasi. Sistem grid ini cocok digunakan pada majalah dan website.

4) *Modular grid*

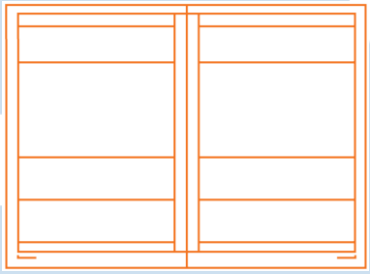


Gambar 2.16 *Modular grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Sistem grid ini cocok digunakan untuk mengatur konten informasi yang kompleks dan sangat banyak seperti layaknya pada berita koran, kalender, bagan

dan grafik, serta tabel. Sistem grid ini menggabungkan elemen columns horizontal dan vertikal sehingga membagi area struktur menjadi lebih kecil.

5) ***Hierarchical grid***



Gambar 2.17 *Hierarchical grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Sistem grid ini membagi bidang desain menjadi beberapa area dan komposisi grid disusun dengan menggunakan beberapa column horizontal. Sistem grid ini membantu dalam membentuk hirarki pada sebuah bidang desain. Hierarchical grid umumnya digunakan untuk informasi yang tidak berulang dan juga membantu menyusun komponen sesuai dengan urutan kepentingan.

2.1.4 Ilustrasi

Male (2017) mengatakan bahwa ilustrasi melibatkan penyampaian pesan dan komunikasi kepada target audiens berdasarkan kebutuhan khusus untuk memenuhi berbagai pekerjaan tertentu sehingga menjadikan ilustrasi sebagai bahasa visual yang kuat. Ilustrasi dapat ditemukan dimana – mana, dengan potensi dan kemungkinan kerja yang tidak terbatasi. Ilustrasi dapat membentuk dan mempengaruhi informasi, edukasi, keputusan pembelian, persuasi, penawaran, hiburan dan *storytelling*. Ilustrasi yang efektif dapat dengan mudah menyampaikan informasi dan pesan tertentu kepada target audiens. Berdasarkan Male (2017), terdapat lima peran umum ilustrasi yang berhubungan dengan penyampaian konteks tertentu, yaitu *Information*,

Commentary, *Narrative Fiction*, *Persuasion*, dan *Identity*. Penulis memilih untuk menggunakan peran Information pada ilustrasi dengan tujuan menyampaikan informasi yang tepat sasaran mengenai gangguan kepribadian *Borderline* dan pengobatan terapi DBT.

2.1.4.1 *Documentation, Reference, and Instruction*

Berdasarkan Male (2017), ilustrasi untuk menyampaikan informasi sering mengalami kesalahpahaman bahwa ilustrasi informatif harus bergaya visual realistik dan teknikal, baik dalam bahasa visual maupun materi subyek. Namun, ilustrasi informatif mencakup banyak tema untuk kebutuhan dokumentasi, referensi, edukasi, dan instruksi sehingga tidak terbatas secara literal atau realis. Maka dari itu, bahasa visual yang dapat digunakan adalah *literal*, *pictorial representations*, *simple or complex sequential imagery*, *conceptual* dan *diagrammatic solutions*.

Secara umum, ilustrasi adalah media pembelajaran yang baik. Informasi dapat dipahami lebih mudah jika dijabarkan secara visual. Pembelajaran atau penelitian untuk edukasi, pekerjaan, maupun menghabiskan waktu luang, dapat lebih menyenangkan jika dilakukan melalui hiburan atau interaksi. Ilustrasi informatif dapat memberikan penjelasan, petunjuk, pemikiran, ataupun proses yang sederhana maupun kompleks (Male, 2017).

2.2 Media Informasi

Menurut Coates & Allison (2014), desain informasi adalah pendefinisian, pembentukan, dan perencanaan isi konten dari pesan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan dan komunikasi kepada target audiens. Desain informasi mencakup desain berbasis cetak, lingkungan, dan layar. Namun tergantung dengan proyeknya, informasi mungkin harus disampaikan melalui berbagai platform dan media, dan dalam hal ini terdapat kemungkinan untuk harus menyediakan berbagai cara dalam menyampaikan data melalui berbagai materi. Kebutuhan dan tujuan

dapat mempengaruhi pemilihan media, seperti penyampaian informasi yang praktis atau kompleks.

2.2.1 Jenis Media Informasi

Desain informasi dibutuhkan untuk memberikan penjelasan tentang instruksi, fakta, atau data kepada audiens dalam bentuk bahasa visual yang dapat dipahami dengan mudah oleh semua orang. Penyampaian desain informasi akan efektif apabila menggunakan media informasi yang tepat. Coates & Allison (2014) membagi desain informasi dalam tiga kategori berupa:

1) ***Print-Based Information Design***

   Informasi cetak bergantung pada satu gambar atau rangkaian gambar untuk menyampaikan komunikasi data yang kompleks, tidak hanya menggunakan diagram atau grafik, namun juga menggunakan fotografi, ilustrasi, dan teks (Coates & Allison, 2014). Penting untuk mempertimbangkan kompleksitas dan jumlah informasi yang akan disampaikan pada informasi cetak karena data dan informasi pada informasi cetak bersifat tidak interaktif sehingga audiens dapat merasa bingung apabila terlalu banyak informasi yang disajikan dalam satu media.

2) ***Interactive Information Design***

   Coates & Allison (2014) mengatakan bahwa desain interaktif melibatkan audiens untuk berpatisipasi dengan informasi yang sudah disajikan sehingga audiens tidak hanya menjadi penerima pasif, namun juga memiliki kendali untuk menerima informasi dan pengalaman. Audiens juga dapat mengeksplorasi informasi secara bebas tanpa terbatasi pada susunan informasi yang telah ditentukan. Seiring berkembangnya teknologi, media informasi interaktif sering diterapkan secara digital, namun perlu diingat bahwa segala

tindakan interaksi yang sederhana seperti menggerakkan, melipat, atau membuka dapat digolongkan sebagai desain interaktif dan tidak menutup kemungkinan untuk media informasi interaktif berbentuk non-digital, seperti buku pop-up.

3) ***Environmental Information Design***

Environmental desain mengaplikasikan dan mempertimbangkan berbagai elemen desain untuk menjamin bahwa desain yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan, target audiens, dan lokasi tempat. Pemilihan materi yang tepat dan tahan lama juga menjadi salah satu aspek penting dalam *environmental* desain. Beberapa desain informasi yang termasuk dalam kategori environmental desain adalah *wayfinding*, desain dan instalasi pameran, dan instalasi skala besar (Coates & Allison, 2014).

2.2.2 *Exhibition*

Menurut Locker (2011) , *exhibition* adalah sekumpulan pameran atau instalasi terorganisir yang bertujuan untuk menampilkan keseluruhan tema atau narasi. *Exhibition* diadakan untuk masyarakat, oleh karena itu diperlukan pemahaman mengenai kebutuhan secara fisik, emosi, dan intelektual sehingga dapat menghadirkan lingkungan *exhibition* yang mudah diakses, mendidik, dan menyenangkan. Dalam *exhibition* desain, penting untuk memfasilitasi cara pembelajaran yang sesuai dengan teknik belajar target audiens agar pesan dapat disampaikan dengan baik.

2.2.2.1 *Interactive Exhibits*

Interaktif *exhibition* dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang kompleks. Interaktif *exhibition* melibatkan audiens untuk berpartisipasi dengan exhibition baik secara fisik maupun mental, sehingga audiens dapat berinteraksi langsung dengan *exhibiton* dan meningkatkan pengalaman belajar (Locker,

2011) . Seiring dengan perkembangan teknologi digital baru, banyak muncul peluang menarik dalam merancang lingkungan yang interaktif. Perkembangan bidang interaktif berhubungan dengan peningkatan penggunaan instalasi seni digital. Media digital interaktif biasanya terbentuk dari berbagai teknologi yang saling berinteraksi dengan satu sama lain, seperti sensor digital, kamera, *tracking* dan *feedback* informasi digital.

2.2.3 *Interaction Design*

Menurut Norman (2013) , tujuan dari *interaction design* adalah untuk meningkatkan pemahaman orang terhadap teknologi dengan berfokus pada cara orang berinteraksi dengan teknologi, menggabungkan prinsip psikologi, desain, seni dan emosi untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan positif bagi pengguna. Secara sederhana, *interaction design* dapat dipahami sebagai desain interaksi antar pengguna dan produk. Seringkali *interaction design* dikaitkan dengan produk seperti software aplikasi dan website. Tujuan dari *interaction design* adalah untuk menciptakan produk yang dapat membantu pengguna dalam mencapai tujuan pengguna dengan cara terbaik dan efektif. Interaksi antar pengguna dan produk menggunakan beberapa elemen seperti, estetika, gerakan, suara, ruang, dan lainnya.

2.2.3.1 Prinsip *Interaction*

Menurut Norman (2013) , pengalaman menjadi suatu dasar penting bagi orang untuk menentukan dan mengingat interaksi yang positif dan menyenangkan. Ketika kita menggunakan suatu objek, maka kita perlu mencari tahu bagaimana cara menggunakan objek tersebut, yang berarti mencari tahu fungsi dan cara kerjanya. Norman (2013) mengutarakan bahwa konsep prinsip dasar dalam *interaction* menghasilkan kemampuan objek untuk memberikan informasi. Enam prinsip dasar *interaction* adalah sebagai berikut:

1) ***Affordances***

Menurut Norman (2013) , *affordance* adalah hubungan antar pengguna dengan objek fisik, seperti layaknya gagang pintu didesain sesuai dengan tujuan penggunaannya, maka bentuk objek akan mengikuti fungsi objek. *Affordance* merupakan pandangan tindakan dan karakteristik suatu objek yang membantu kita dalam menentukan fungsi dan cara menggunakan objek tersebut.

2) ***Signifiers***

Norman (2013) mengatakan bahwa *signifiers* adalah suatu indikator yang terlihat untuk menyampaikan tindakan yang sesuai dan dapat dilakukan oleh orang. Misalnya, label tulisan pada gagang pintu bertulis “PULL”, dapat menyampaikan bahwa pintu tersebut dibuka dengan cara ditarik.

3) ***Mapping***

Mapping adalah hubungan relasi antar kontrol dan pengaruhnya di dunia. Ketika *mapping* menggunakan korespondensi spasial antar layout kontrol dan perangkat yang dikontrol dapat memudahkan cara mengontrol dan menggunakan perangkat tersebut (Norman, 2013) . Misalnya, ikon panah pada tombol mainan *claw machine* memberikan indikator sesuai dengan gerakan dari tangan mekanikal pada mainan *claw machine*.

4) ***Feedback***

Menurut Norman (2013) , *feedback* merupakan suatu indikator untuk menunjukkan hasil dari tindakan yang kita lakukan. *Feedback* juga harus

memberikan respons yang langsung, informatif, hampir tidak kentara, dan diprioritaskan.

5) ***Conceptual Models***

Norman (2013) mengatakan bahwa *conceptual models* adalah penjelasan singkat yang memberikan informasi tentang suatu produk. Misalnya ikon pada tampilan layar komputer berfungsi untuk memberikan pemahaman singkat tentang fungsi ikon tersebut (Contoh: Ikon tempat sampah untuk membuang dan menghapus dokumen pada komputer).

2.3 *Borderline Personality Disorder*

Borderline Personality Disorder atau BPD adalah gangguan kepribadian dengan pola jangka panjang ketidakstabilan pada hubungan interpersonal, emosi yang intens, pandangan citra diri yang buruk, dan perilaku impulsif. Penderita BPD akan berusaha keras untuk menghindari ditinggalkan, melakukan percobaan bunuh diri berulang kali, menunjukkan ledakan emosi yang intens seperti marah, atau memiliki perasaan hampa yang berkelanjutan (American Psychiatric Association, 2022).

2.3.1 Gejala BPD

Gejala yang dialami oleh penderita BPD dapat dikarakteristikan dengan kumpulan perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh penderita BPD, seperti ketidakstabilan hubungan interpersonal maupun hubungan dengan orang terdekat (teman dan keluarga), ledakan emosi negatif yang intens dan tidak terkontrol (marah, frustrasi, cemburu, dll), kurang kepercayaan diri hingga merasa tidak aman atau *insecure*, memiliki ketakukan tidak rasional terhadap *abandonment* (*real* atau *perceived*), perilaku *self-harming*, impulsif, memiliki penyakit mental lainnya seperti depresi, *dysphoria*, *dysthymia*, gangguan kecemasan, dan penyalahgunaan obat atau alkohol (Giulio, 2020).

2.3.2 Penyebab BPD

Menurut Giulio (2020), BPD sering diasosiasikan dengan peristiwa traumatis pada masa kecil yang kemudian dapat berkembang menjadi *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Peristiwa traumatis ini meliputi kekerasan fisik atau seksual, ditelantarkan oleh orang tua, terpisah oleh orang tua, kematian orang tua, atau dibesarkan oleh orang tua yang memiliki masalah perilaku atau gangguan mental (contohnya *schizophrenia*, *bipolar disorder*, *schizoaffective disorder*). Oleh karena itu, peristiwa yang menimbulkan stress pada masa kecil dapat berkontribusi pada perkembangan *borderline personality disorder*. Selain gejala tersebut, beberapa orang dengan sejarah keluarga yang menderita BPD juga memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk memiliki BPD karena faktor genetik yang sama. Kerusakan pada fungsi regulasi sistem otak terutama pada area lobus frontal juga dapat berkontribusi pada perkembangan BPD, walaupun tidak semua pasien BPD mengalami gejala tersebut.

2.3.3 Pengobatan BPD

Gangguan kepribadian umumnya dikenal sebagai gangguan psikopatologis yang paling sulit untuk diobati karena kooperatif pasien BPD yang rendah dalam pengobatan. Pendekatan klinis yang direkomendasikan melibatkan kombinasi dari obat psikotropika dan psikoterapi untuk membantu pasien BPD dalam mengatasi dan menerima kondisi mereka (Giulio, 2020).

2.3.3.1 Pengobatan Terapi

Psikoterapi menjadi salah satu pengobatan utama yang digunakan dalam mengatasi *borderline personality disorder*, melibatkan sesi *one on one* atau kelompok dengan kesehatan mental profesional berlisensi bertujuan untuk membantu pasien BPD memahami kemampuan interpersonal dan pengekspresian diri secara efektif (National Institute of Mental Health, 2023). Beberapa pengobatan terapi yang digunakan untuk mengobati dan mengurangi gejala pada pasien BPD adalah sebagai berikut:

1) DBT

Dialectical Behavior Therapy (DBT) merupakan psikoterapi wicara yang dikembangkan oleh Marsha Linehan pada tahun 1970-an. Pengobatan terapi ini didasari bukti empiris dan telah terbukti efektif dalam menangani masalah yang berhubungan dengan disregulasi emosi dan perilaku impulsif (Giulio, 2020).

DBT menggunakan berbagai strategi untuk mengatasi beragam gejala dari disregulasi emosional dengan menekankan pada penerimaan dan perubahan. DBT menggabungkan berbagai teknik *cognitive-behavioral* untuk mengubah pikiran, emosi, dan *dysfunctional behavior*, bersama dengan intervensi Mindfulness yang mendorong penerimaan diri dan penerimaan terhadap dunia sekitar. *Dialectical Behavior Therapy skills training* meliputi 4 modul sebagai berikut:

a. *Core Mindfulness*
b. *Distress Tolerance*
c. *Interpersonal Effectiveness*
d. *Emotional Regulation*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA