

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016, hlm. 4) berpendapat bahwa desain adalah sebuah tindakan untuk merancang dan menyusun sesuatu. Desain dapat dengan mudah ditemukan dalam berbagai benda dan media. Beberapa contoh dari aplikasi desain, yaitu pakaian, *packaging* produk makanan, animasi, *game*, dan sebagainya.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain adalah komponen mendasar yang membangun sebuah karya desain. Keempat elemen desain yang disebutkan oleh Landa (2011, hlm. 16-24) adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur. Elemen-elemen tersebut dapat digunakan dan diolah sedemikian rupa untuk menggambarkan sebuah ekspresi atau mengomunikasikan sesuatu.

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan elemen paling mendasar yang terdapat dalam sebuah desain. Garis didefinisikan sebagai perpanjangan dari sebuah titik yang dapat berbentuk lurus, lengkung, ataupun berliku-liku. Garis sebagai elemen desain memegang peran penting dalam permainan komposisi dan komunikasi (hlm. 11).

2.1.1.2 Bentuk

Landa (2011, hlm. 17) menjelaskan bahwa bentuk merupakan jalur tertutup dari kumpulan garis, warna atau tekstur. Pada dasarnya, bentuk hadir dalam 2 dimensi yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Beberapa ragam bentuk termasuk diantaranya geometris, lengkung, bersudut, dan *irregular*. Bentuk dapat hadir sebagai hasil yang disengaja seperti menggambar lingkaran diatas kertas atau tidak disengaja seperti jejak tumpahan

kopi diatas kertas. Bentuk juga tidak harus selalu menggambarkan atau merepresentasikan sesuatu dan dapat bersifat abstrak.

2.1.1.3 Warna

Warna merupakan elemen desain yang kuat dan provokatif. Warna dihasilkan dari proses pemantulan cahaya terhadap suatu objek. Pada saat sebuah objek terkena cahaya, beberapa bagian dari cahaya tersebut diserap dan sisanya akan dipantulkan. Cahaya yang terpantul inilah yang disebut warna atau dapat disebut *reflected color* atau *subtractive color*. Contoh-contohnya adalah warna kuning di kulit pisang, merah di bunga, ataupun pigmen pada kertas dan pena. Akan tetapi, berbeda dengan warna natural atau permukaan yang berpigmen, warna yang muncul di layar komputer adalah energi cahaya yang dapat disebut *digital color*.

Warna dapat dibagi menjadi 3 unsur utama, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Unsur pertama, *hue*, mengacu kepada warnaitu sendiri seperti merah, hijau atau ungu. *Value* mengatur gelap terangnya sebuah warna. Contohnya, pada *hue* atau warna yang sama, merah dapat terbagi menjadi merah tua dan merah muda. Sementara itu, *saturation* mengatur tingkat kekuatan suatu warna digunakan (hlm. 19-20).

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah simulasi atau representasi dari sensasi sentuh sebuah permukaan. Dalam karya visual, tekstur dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat benar-benar dirasakan. Contoh dari tekstur taktil adalah permukaan kertas.



Gambar 2.1 Contoh Tekstur Taktil

Sumber: <https://unsplash.com/photos/xzPMUMDDsfk>, (2018)

Sementara itu, tekstur visual adalah ilusi yang sedemikian rupa diciptakan agar pengamat yang melihat seakan-akan merasakan sensasi sentuh dari sebuah karya visual. Contohnya adalah tekstur yang digambar menggunakan tangan (hlm. 23).



Gambar 2.2 Contoh Tekstur Visual

Sumber: https://www.instagram.com/p/CpuW1ZQhJNd/?img_index=1, (2023)

2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2011, hlm. 24) menyatakan bahwa prinsip desain saling bergantung dan memengaruhi satu dengan lainnya. Saat merancang sebuah desain, ada baiknya seorang desainer untuk selalu mematuhi prinsip desain. Beberapa prinsip yang disebutkan oleh Landa dalam bukunya adalah keseimbangan, hierarki visual, penekanan, ritme, dan kesatuan (hlm. 24-34).

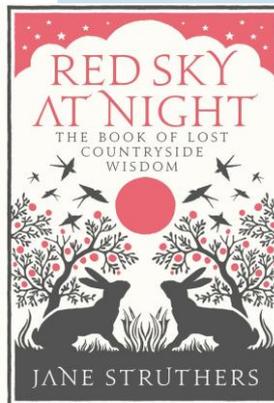
2.1.2.1 Format

Format merupakan batasan ujung-ujung dari sebuah desain atau sebuah lapang yang dapat berbentuk kertas, layar *handphone*, *billboard*, dan sebagainya. Umumnya, desainer menyebut format sebagai media yang akan mereka rancang (hlm. 24-25).

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan dengan pendistribusian elemen visual pada kedua sisi untuk sebuah sumbu sentral. Ketika sebuah desain seimbang, keharmonisan dalam desain tersebut dapat dirasakan. Keseimbangan dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu simetris, asimetris, dan radial.

Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang dicapai ketika elemen visual di sisi kiri sama persis dengan elemen visual yang terdapat pada sisi kanan. Sebaliknya, keseimbangan asimetris merupakan keseimbangan yang dicapai ketika kedua sisi memiliki berat visual yang sama meskipun mengandung elemen yang berbeda. Keseimbangan radial dicapai dari gabungan antara simetri sumbu vertikal dan horizontal (hlm. 25-28).



Gambar 2.3 Contoh Keseimbangan Simetri

Sumber: <https://www.amazon.com/Red-Sky-Night-Countryside-Wisdom/dp/0091932440>, (2010)

2.1.2.3 Hierarki Visual

Salah satu tujuan utama desain grafis adalah menyampaikan informasi. Oleh karena itu, penyusunan atau organisasi informasi sangatlah penting. Hal ini disebut juga hierarki visual. Hierarki visual berperan dalam mengarahkan target sasaran desain untuk melihat elemen yang diinginkan untuk dilihat terlebih dahulu dengan cara memberikan penekanan atau *emphasis*. Cara mengaplikasikan hierarki visual adalah menentukan terlebih dahulu elemen visual

yang ingin ditonjolkan kemudian mengarahkan pandangan menggunakan teknik penekanan ABC oleh John Rea (hlm. 28).

2.1.2.4 Penekanan

Dalam rangka menyusun hierarki visual, pertama-tama desainer harus memutuskan tingkat kepentingan elemen grafis dari sebuah desain. Kemudian, alur informasi disusun dari elemen yang paling penting. Beberapa cara untuk memberikan penekanan pada sebuah elemen desain atau visual adalah teknik isolasi, penempatan, ukuran, kontras, rujukan, dan struktural. Teknik isolasi dilakukan dengan cara memisahkan elemen utama dengan elemen-elemen lainnya. Teknik penempatan memanfaatkan tata letak elemen dengan menempatkan elemen yang ingin ditonjolkan pada tempat yang sering dilihat target sasaran desain terlebih dahulu. Teknik ukuran membedakan ukuran elemen untuk memberikan penekanan yang lebih dengan cara memperbesar elemen agar lebih mudah dilihat dan ditemukan. Teknik kontras memanfaatkan perbedaan untuk membedakan elemen yang ingin ditonjolkan dengan elemen lainnya. Teknik rujukan dapat diaplikasikan melalui pemberian arah panah untuk mengarahkan pandangan target desain. Sementara itu, teknik struktural menempatkan elemen yang ingin ditonjolkan diatas elemen lainnya (hlm. 29-30).

2.1.2.5 Ritme

Prinsip ritme dalam sebuah karya desain mirip dengan musik. Dengan memberikan pola, desainer dapat mengatur kecepatan membaca dan arah pandang target sasaran desain. Ritme didukung dengan faktor lainnya seperti warna, keseimbangan, penekanan, dan bentuk (hlm. 30).

2.1.2.6 Kesatuan

Elemen desain bergabung untuk menciptakan sebuah kesatuan pada sebuah karya desain. Otak manusia melihat sesuatu

bukan secara terpisah, namun sebagai kesatuan. Terdapat 6 jenis kesatuan, yaitu *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.

Similarity merupakan kesatuan yang dicapai karena kesamaan elemen dari segi struktur, warna, bentuk, dan sebagainya. *Proximity* merupakan kesatuan yang dicapai karena adanya elemen yang berdekatan. *Continuity* merupakan persepsi koneksi antara bagian yang menciptakan kesinambungan. *Closure* yang didasari cara kerja otak manusia untuk membuat sebuah benda yang utuh. *Common fate* atau gabungan antara elemen yang akan bersatu ketika bergerak ke arah yang sama dan *continuing line* yang berdasarkan pada garis putus-putus yang dianggap sebagai satu kesatuan.

2.1.3 Emotional Design

Don Norman (2003) menjelaskan sebuah teori mengenai 3 tingkatan emosi manusia yang berbeda namun saling memengaruhi cara seseorang mengalami sebuah pengalaman hidup. Ketiga tingkatan emosi ini masing-masing memiliki pengaruh yang spesifik terhadap desain yang dirancang. Ketiga level tersebut adalah *visceral*, *behavioral*, dan *reflective*.

2.1.3.1 Visceral

Visceral merupakan tingkatan pertama dan terluar dari 3 tingkatan yang dikemukakan oleh Don Norman. *Visceral* berkaitan erat dengan bagaimana sebuah benda atau desain terlihat dari luar dan memengaruhi emosi pengamat terlepas dari fungsi benda itu sendiri. Dalam merancang sebuah produk, waktu yang digunakan untuk merancang desain dari segi penampilan cukup besar. Hal ini dikarenakan tampilan luar dari sebuah produk dekat ikatannya dengan *branding* untuk membedakan produk mereka dengan produk lainnya untuk merangsang emosi tertentu.

2.1.3.2 Behavioral

Tingkatan kedua adalah *behavioral* yang dekat ikatannya dengan fungsi dari sebuah benda. *Behavioral* bergantung kepada emosi yang pengguna rasakan sebagai hasil dari keberhasilan atau kegagalan mencapai tujuan tertentu. Contohnya, desain tata letak buku yang baik akan menyebabkan pembacanya lebih mudah membaca sehingga pembaca tersebut merasa bangga dan senang karena proses membacanya tidak terganggu dan lancar. Sebaliknya, apabila desain tata letak buku tersebut tidak baik, pembaca akan merasa kesal karena informasi yang ia inginkan sulit untuk dicerna.

2.1.3.3 Reflective

Tingkatan tertinggi dari *emotional design* adalah *reflective*. Tingkatan ini bergantung kepada emosi yang dihasilkan dari sekeliling dan diri pengguna terlepas dari fungsional benda. Contohnya, membeli sepatu dengan merek A dengan harga yang jauh lebih mahal dari merek B meskipun keduanya memiliki fungsi yang sama karena sepatu merek A mengundang perhatian dari sekeliling pengguna sebagai sepatu yang bergengsi.

2.2 Tipografi

Didalam bukunya, Landa (2011, hlm. 44) menjelaskan bahwa tipografi merupakan perancangan huruf dan menatanya dalam sebuah ruang baik itu untuk media cetak dan layar maupun untuk *motion* dan media interaktif. Setiap huruf disebut sebagai *letterform*. Sementara itu, sekumpulan huruf, angka, dan tanda lainnya yang memiliki visual yang konsisten disebut sebagai *typeface*. *Typeface* serupa dengan variasi yang berbeda seperti *light*, *medium*, *bold*, dan lainnya disebut sebagai *type family*.

2.2.1 Klasifikasi Jenis Typeface

Pada saat ini, ada banyak jenis *typeface* yang dapat digunakan. Berdasarkan gaya dan sejarahnya, Landa (2011, hlm 47-48)

mengklasifikasikan secara garis besar *typeface*, yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *gothic*, *script*, dan *display*.



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!#\$%&/.!*`@`.,?:;)

Gambar 2.4 Contoh *Typeface* BaksoSapi Pro
Sumber: <https://www.cufonfonts.com/font/baksosapi-pro>, (2018)

2.2.1.1 Old Style

Old style merupakan jenis *roman typeface* yang digunakan pada akhir abad ke-15. *Old style* memiliki jenis huruf dengan bentuk seperti tulisan yang diukir menggunakan pena dengan ujung lebar. Ciri khas jenis ini adalah serif kecil pada ujung-ujung huruf. Contohnya adalah Garamond dan Times New Roman.

2.2.1.2 Transitional

Transitional typeface lahir pada abad ke-18 yang merepresentasikan transisi dari jenis *old style* ke *modern*. Contoh *typeface* berjenis ini adalah Baskerville dan Century.

2.2.1.3 Modern

Modern typeface mulai berkembang pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Ciri khas jenis ini adalah memiliki tebal tipis yang kontras dengan penekanan pada garis vertikal. Contoh *typeface* jenis ini adalah Didot dan Bodoni.

2.2.1.4 Slab Serif

Slab serif dikenalkan pada awal abad ke-19 dengan ciri khas serif yang tebal. Jenis ini dibagi menjadi 2 sub kategori, yaitu *egyptian* dan *claredons*. Contohnya adalah Bookman dan Claredon.

2.2.1.5 Sans Serif

Sans serif merupakan *typeface* dengan ciri khas huruf tanpa serif. Huruf jenis ini dikenalkan pada awal abad ke-19. Contoh dari *Sans serif* adalah Helvetica dan Univers.

2.2.1.6 Gothic

Jenis ini mengacu pada manuscript pada abad ke-13 hingga abad ke-15 yang dikenal juga dengan istilah *Blackletter*. Ciri khas jenis ini adalah guratan yang tebal dengan huruf yang berdempetan dan lengkungan yang sedikit. Contohnya adalah Fraktur dan Textura.

2.2.1.7 Script

Jenis *typeface* ini memiliki ciri khas mirip dengan tulisan tangan. Biasanya, *typeface* ini memiliki huruf yang miring dan menyambung satu dengan lainnya. Contohnya adalah Brush Script dan Snell Roundhand Script.

2.2.1.8 Display

Display typeface merupakan jenis huruf yang didesain secara khusus untuk digunakan sebagai *headline* atau judul dan sulit dibaca bila ditaruh ke *body text*, Biasanya, jenis huruf ini memiliki bentuk yang rumit dengan berbagai dekorasi.

2.3 Grid

Grid adalah sebuah pemandu yang tersusun dari garis vertikal dan horizontal yang membagi sebuah ruang desain (format) menjadi kolom-kolom dan margin-margin. Tujuan dari adanya *grid* adalah menyusun komposisi yang baik dengan menata elemen-elemen visual. *Grid* tidak hanya membuat desainer menghemat waktu ketika mendesain sesuatu yang berhalaman-halaman seperti koran, tetapi juga menjadi struktur yang memberikan kesan keberlanjutan dan konsisten. *Grid* dapat dibagi menjadi *single-column grid*, *multi-column grid*, dan *modular grid* (Landa, 2019, hlm. 165-170).

2.3.1 Single-column Grid

Single-column grid merupakan struktur halaman yang paling mendasar. *Single-column* ini memiliki ciri khas dimana kumpulan tulisan dikelilingi oleh *margin* dengan bagian kosong pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah. *Grid* jenis ini terkadang disebut juga dengan istilah *manuscript grid*. Selain pada buku, *single-column grid* juga sering digunakan pada layar digital seperti laptop, tablet, dan *handphone* (hlm. 165).



Gambar 2.5 Aplikasi *Single-column Grid*

Sumber: <https://time.com/4062999/historic-newspapers/>, (2015)

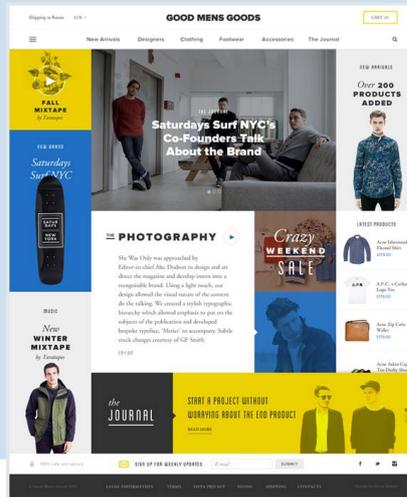
2.3.2 Multi-column Grid

Multi-column grid merupakan jenis *grid* yang membagi halaman dengan lebih dari 1 kolom, baik itu secara vertikal atau horizontal. Pembagian kolom dan penggabungan kolom untuk mengakomodasi elemen yang lebih besar tergantung dari ukuran dan proporsi dari format yang akan digunakan. Kolom yang dibagi dapat memiliki ukuran yang rata ataupun tidak rata (hlm. 167).

2.3.3 Modular Grid

Modular grid tersusun dari modul-modul, unit individu yang lahir dari pertemuan antara kolom dan *flowline*. Elemen visual seperti tulisan dan gambar dapat menduduki satu atau lebih modul. Keunggulan dari *grid* ini adalah informasi dapat disusun secara bebas baik didalam modul individu atau digabung menjadi zona *spatial* gabungan dari beberapa modul.

Modular grid merupakan model yang fleksibel sehingga dapat menghasilkan variasi desain yang banyak (hlm. 169-170).



Gambar 2.6 Aplikasi *Modular Grid*

Sumber: <https://stackoverflow.com/questions/26411957/how-to-build-a-modular-grid>, (2014)

2.4 Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005, hlm. 17), esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, ide, dan konsep dari sebuah gambar yang bertujuan untuk mengomunikasikan sesuatu. Zeegen (2005, hlm. 87) menyatakan bahwa seberapa *powerful* sebuah ilustrasi sebagai bentuk komunikasi, sulit baginya untuk berdiri tanpa desain grafis. Oleh karena itu, ilustrasi sering hadir berdampingan dengan desain grafis.

2.4.1 Jenis Ilustrasi

Beberapa jenis ilustrasi yang dikemukakan oleh Zeegen (2005, hlm. 88-116), yaitu *editorial illustration*, *book publishing*, *fashion illustration*, *advertising illustration*, *music industry illustration*, *graphic design studio collaboration*, dan *self-initiated illustration*.

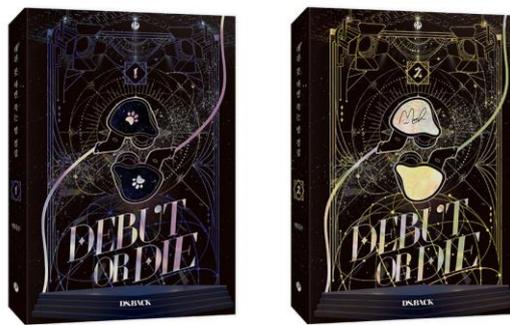
2.4.1.1 Editorial Illustration

Ilustrasi digunakan sebagai pelengkap pada koran atau majalah untuk memberikan gambaran sudut pandang dan menarik perhatian pembaca. Ilustrator menyukai *editorial illustration* karena kebebasan mereka dalam mencoba ide baru. Umumnya ilustrasi yang

digunakan menggunakan teknik menggambar ulang secara digital atau kolase fotografi (hlm. 88).

2.4.1.2 Book Publishing

Ilustrasi untuk buku memerlukan pemahaman terhadap konteks buku karena tujuan dari ilustrasi *book publishing* adalah digunakan sebagai penggambaran visual dari tulisan serta menarik perhatian audiens (hlm. 92).



Gambar 2.7 Contoh *Book Publishing*

Sumber: <https://monomaniastore.com/product/debut-or-die-part-1-baek-deok-soo/>, (2022)

2.4.1.3 Fashion Illustration

Ilustrasi ini merupakan jenis ilustrasi yang diterapkan pada pakaian. Tujuan dari *fashion illustration* adalah memberikan nuansa musim yang beragam pada pakaian (hlm. 96).



Gambar 2.8 Contoh *Fashion Illustration*

Sumber:

<https://spao.com/product/%EB%B4%89%EB%B4%89%EC%9D%B4x%EB%9A%B1%EB%9E%91%EC%9D%B4-%EA%B8%B4%ED%8C%94-%EC%9E%A0%EC%98%B7blackspdd49u14/12390/category/58/display/1/>, (2023)

2.4.1.4 Advertising Illustration

Advertising illustration bertujuan untuk membenamkan produk dalam benak publik. Ilustrasi juga harus mudah dikenali serta menciptakan *brand awareness*. Ilustrasi dapat digunakan pada poster, *billboard*, bis, iklan komersil TV, dan sebagainya (hlm. 100).



Gambar 2.9 Contoh *Advertising Illustration*

Sumber: <https://www.gojek.com/blog/gojek/promo-hangout-bandung/>, (2021)

2.4.1.5 Music Industry Illustration

Tujuan utama dari *music industry illustration* adalah memberikan gambaran visual dari sebuah musik. Ilustrasi digunakan pada *sleeve* album atau poster (hlm. 106).



Gambar 2.10 Contoh *Music Industry Illustration*

Sumber: https://twitter.com/Stray_Kids/status/1652689691211354112, (2023)

2.4.1.6 Graphic Design Studio Collaboration

Illustrator berkerja sama dengan sebuah perusahaan desain untuk merancang ilustrasi yang dapat digunakan sebagai poster promosi (hlm. 110).

2.4.1.7 Self-initiated Illustration

Ilustrasi yang bertujuan untuk menjaga progress ilustrator dalam mengilustrasi yang biasanya dilakukan dengan tujuan mencari cara baru untuk mengekspresikan sesuatu (hlm. 114).



Gambar 2.11 Contoh *Self-initiated Illustration*

2.4.2 Karakter

Menurut Tillman (2011, hlm 103-104), hal yang perlu diperhatikan dan menjadi bahan pertimbangan ketika mendesain karakter, yaitu kelompok usia target sasaran ilustrasi. Berdasarkan kelompok usia, desain karakter dapat terbagi menjadi beberapa kelompok utama.

- 1) Usia 0-4 tahun : Karakter memiliki ciri-ciri kepala dan mata yang sangat besar, tubuh yang pendek, warna-warna cerah, dan bentuk yang sederhana.
- 2) Usia 5-8 tahun : Karakter masih memiliki kepala yang cukup besar namun lebih kecil dari kelompok usia 0-4 tahun. Ukuran mata sedikit lebih kecil, menggunakan warna yang lebih redup, dan bentuk lebih kompleks.
- 3) Usia 9-13 tahun : Karakter mulai menjauh dari gaya *simplistic*. Mereka mulai berbentuk seperti proporsi yang masuk akal. Penggunaan warna lebih realistis dan mengandung banyak *detail* dan lebih rumit.

- 4) Usia 14-18 tahun keatas : Karakter menyerupai kehidupan nyata dengan proporsi yang sebenarnya. Penggunaan warnanya jauh lebih kompleks dan memiliki *detail* yang paling banyak.

2.5 Media Informasi

Menurut International Institute for Information Design (IIID), desain media informasi adalah mendefinisikan, merencanakan, dan membentuk konten sebuah informasi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan target sasaran desain. Media informasi memiliki berbagai fungsi, yakni mencari dan memahami informasi dengan cepat, menjelaskan sebuah data atau sebuah sistem, dan sebagainya.

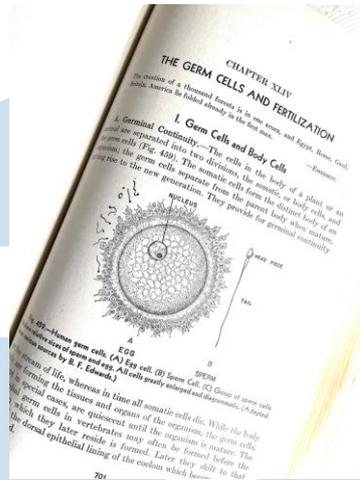
2.5.1 Jenis Media Informasi

Coates (2014) membagi beberapa bentuk desain informasi menjadi 3 kategori utama, yakni cetak (*print*), interaktif, dan *environmental*. Ketiga kategori ini dapat saling tumpang-tindih karena beberapa informasi dapat muncul dalam lebih dari satu kategori.

2.5.1.1 Print-based Information Design

Informasi media cetak bergantung kepada satu gambar atau serangkaian gambar berantai untuk menyampaikan data kompleks. Selain menggunakan diagram atau bagan, dapat juga menggunakan fotografi, ilustrasi, ataupun teks. Pada jenis media informasi ini, pengguna tidak berinteraksi dengan media selain dari mengolah informasi dari data visual. Hal yang perlu diperhatikan adalah tingkat kompleksitas data visual dan navigasi informasi.

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 2.12 Contoh *Print-based Information Design*

Sumber: <https://www.etsy.com/il-en/listing/1453767819/biology-the-science-of-life-textbook>, (1947)

2.5.1.2 Interactive Information Design

Cara manusia menerima dan berinteraksi dengan data mengalami revolusi dengan adanya perkembangan internet serta komputer. Jenis media informasi ini melibatkan pilihan pengguna, sehingga pilihan dari pengguna harus dipikirkan. Navigasi merupakan elemen yang sangat penting agar semua opsi dapat terlihat jelas. Interaktivitas memungkinkan penggunanya untuk mengeksplor konten dengan cara yang berbeda-beda.



Gambar 2.13 Contoh *Interactive Information Design*

Sumber: <https://unsplash.com/photos/6UBGkIbcfQI>, (2021)

2.5.1.3 Environmental Information Design

Environmental information design dalam aplikasi dunia nyata dapat dilihat pada pemandu jalan dan instalasi lainnya. Hal

yang perlu diperhatikan adalah keterbatasan fisik dari pengguna. Beberapa aspek lingkungan seperti asal dan arah objek dipandang, pencahayaan, dan sebagainya. Desainer harus mempertimbangkan *visibility* serta konteks dari desain yang akan dirancang.



Gambar 2.14 Contoh *Environmental Information Design*

Sumber: <https://wvdsgn.wordpress.com/2017/11/20/signage-pengertian-dan-fungsinya/>, (2017)

2.5.2 Media Informasi Interaktif

Menurut Daryanto (2013, hlm. 51) multimedia terbagi menjadi 2, yaitu media linear dan media interaktif. Perbedaan antara keduanya terletak pada ada atau tidaknya alat kontrol. Media interaktif memiliki alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk melanjutkan proses.

2.5.2.1 Contoh Media Interaktif

Menurut Landa (2011, hlm. 7), beberapa contoh dari media aplikasi desain interaktif diantaranya situs web, *widget*, *social networking*, video, foto, blog, *game*, dan aplikasi *mobile*.

- 1) Situs web merupakan salah satu media desain dengan menggunakan format *multiple-page* atau media yang memiliki jumlah halaman lebih dari satu. Situs web dapat mengarahkan satu halaman ke halaman lainnya dengan menekan sebuah tombol (hlm. 25). Situs web yang baik memiliki visual yang intuitif dan memiliki elemen visual yang konsisten dari halaman yang satu dengan lainnya (hlm. 373).

- 2) *Motion graphic* merupakan komunikasi visual yang berbasis waktu dan layar dengan integrasi elemen visual, tipografi, dan suara. *Motion graphic* dirancang menggunakan film, video, dan/atau aplikasi komputer. Contoh dari *motion graphic* adalah animasi, video komersil TV, dan sebagainya (hlm. 112).
- 3) *Game* menurut Cambridge Dictionary dapat berbentuk *board game*, *indoor/computer*, dan permainan (seperti permainan polisi-maling).

2.6 Etika

Etika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan ilmu mengenai apa yang baik dan buruk dan mengenai hak dan kewajiban moral (akhlak). Louis O. Kattsoff mengatakan bahwa pada hakikatnya, etika lebih cenderung berhubungan dengan asas-asas pembenaran pada tingkah laku antar sesama manusia.

2.6.1 Etika Pada Anak

Riyanto (2015, hlm. 2) berpendapat bahwa pendidikan mengenai etika penting untuk dilaksanakan sejak usia dini karena dapat memengaruhi kepribadian mereka. Making Caring Common mengemukakan 4 langkah atau *guideline* untuk mengembangkan anak dengan sikap peduli terhadap orang lain dan beretika (hlm. 15-16).

2.6.2.1 Memberikan Kesempatan Untuk Mempraktikkan

Menurut Making Caring Common, anak-anak tidak terlahir baik ataupun jahat. Orang yang baik selalu dapat dibentuk dan kapasitas etik seseorang akan selalu bertumbuh seumur hidup. Salah satu cara untuk membentuk etika yang baik adalah dengan pengulangan. Terkadang, panduan dari orang dewasa diperlukan agar anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dan keberanian untuk mengetahui kapan saatnya ikut campur dalam suatu situasi.

2.6.2.2 Mengajarkan Zoom In dan Zoom Out

Langkah kedua yang perlu dilakukan adalah *zoom in*, dalam artian mendengarkan secara saksama orang di sekitar mereka dan juga *zoom out* dengan cara melihat gambaran besar dari berbagai perspektif. Dengan *zooming out*, anak-anak dapat mengembangkan *circle of concern* mereka dan mempertimbangkan keadilan dalam komunitas serta kehidupan bermasyarakat.

2.6.2.3 Menjadi Panutan Bagi Anak

Orang dewasa harus menjadi contoh yang kuat bagi anak-anak. Menjadi panutan yang baik tidak hanya dengan cara menjadi sempurna, akan tetapi juga merangkul kekurangan diri, mengakui kesalahan, mendengarkan anak-anak dan murid, dan mengaitkan nilai-nilai dengan pandangan mereka terhadap dunia.

2.6.2.4 Mengarahkan Perasaan Destruktif Anak

Sering kali kemampuan untuk peduli terhadap orang lain kalah dengan emosi destruktif seperti amarah, iri hati, dan sebagainya. Orang dewasa perlu mengajarkan anak-anak bagaimana cara meresponi perasaan tersebut dengan produktif. Selain itu, orang dewasa perlu merangsang anak dengan pemikiran etis dengan permasalahan ketidakadilan dan membantu anak untuk menilai berbagai tanggung jawab untuk orang lain dan dirinya sendiri.

2.7 Difabel

Menurut KBBI, makna dari kata difabel adalah penyandang cacat. Pada riset mengenai difabel di Indonesia oleh Lembaga Demografi Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia tercatat beberapa istilah lain dari kata difabel yang pernah digunakan pada dokumen legal Indonesia. Istilah-istilah tersebut adalah (ber)cacat, orang-orang yang dalam keadaan kekurangan jasmani atau rohaninya, tuna, orang yang terganggu atau kehilangan kemampuan untuk mempertahankan hidupnya, pendetita cacat, penyandang kelainan, anak berkebutuhan khusus (anak luar biasa), dan penyandang cacat (2014, hlm. 21).

Istilah difabel merupakan istilah yang lebih sopan ketika menyebut penyandang disabilitas. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris *differently abled* dengan tujuan menekankan bahwa difabel tetap bisa melakukan hal yang orang 'normal' lakukan dengan cara yang berbeda (Maftuhin, 2016, hlm. 149). Contohnya adalah bagi difabel yang tidak memiliki kaki, mereka tetap berpindah tempat dengan menggunakan kursi roda.

2.7.1 Ragam Difabilitas (Disabilitas)

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas menyebutkan ada 4 ragam disabilitas, yakni penyandang disabilitas fisik, penyandang disabilitas intelektual, penyandang disabilitas mental, dan penyandang disabilitas sensorik.

- 1) Penyandang disabilitas fisik mengacu kepada mereka yang fungsi geraknya terganggu. Sebagai contoh, pasien *cerebral palsy*, kusta, stroke, dan sebagainya. Hal ini dapat disebabkan oleh kecelakaan, penyakit, ataupun kelainan bawaan. Kelainan bentuk tubuh yang terlihat berupa anggota gerak atau otot yang berbeda serta berkurangnya fungsi berbagai organ gerak seperti tulang dan otot.
- 2) Penyandang disabilitas intelektual mengacu kepada individu yang memiliki keterbatasan secara intelektual maupun perilaku adaptif. Hal ini dapat terlihat dan diukur melalui kapasitas individu untuk beraksi dengan cara tertentu. Hal ini ditandai dengan gangguan perkembangan mental pada semua tingkat kecerdasan. Selain itu, mereka memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. The American Psychological Association (APA) mengklasifikasi penyandang disabilitas intelektual berdasarkan nilai IQ menjadi ringan (IQ 55-70), sedang (IQ 40-55), berat (IQ 25-40), dan sangat berat (IQ <25).
- 3) Penyandang disabilitas mental mengacu kepada individu yang memiliki gangguan dalam berpikir, emosi, dan perilaku.

Penyandang disabilitas ini terbagi menjadi psikososial dan disabilitas perkembangan yang memengaruhi keterampilan interaksi sosial. Psikososial meliputi penyandang skizofrenia, depresi, kecemasan, dan sebagainya. Sementara itu, disabilitas perkembangan keterampilan interaksi sosial meliputi penyandang autisme dan hiperaktif. Penyandang disabilitas ini memiliki ciri suka menarik diri dan memiliki fantasi semu. Oleh karena itu, tidak jarang mereka berbicara sendiri tanpa lawan bicara. Adapun mereka sulit mengatur waktu, mengalami penurunan daya ingat dan kognitif, mengalami perubahan *mood* yang cepat, tidak lagi memperhatikan kebersihan serta penampilan diri, sulit untuk melakukan segala hal, dan sebagainya. Ciri yang terlihat dari setiap penyandang disabilitas mental dapat berbeda satu dengan lainnya.

- 4) Penyandang disabilitas sensorik mengacu kepada individu yang memiliki gangguan pada panca indera. Contohnya adalah disabilitas runtu, netra, dan/atau wicara. Disabilitas netra adalah gangguan pada fungsi pengelihatn dengan akurasi kurang dari 6/60. Disabilitas runtu-wicara adalah gangguan pada fungsi pendengaran dan berbicara. Ciri yang umumnya terlihat berupa pelafalan kata yang kurang maksimal dan memiliki laju pernafasan yang tidak stabil.
- 5) Selain dari keempat ragam diatas, terdapat penyandang disabilitas ganda atau multi. Penyandang disabilitas dapat disebut sebagai penyandang disabilitas ganda apabila mereka memiliki dua atau lebih ragam disabilitas. Contohnya adalah disabilitas netra-tuli atau runtu-wicara.

2.7.2 Segmentasi Difabel

Berdasarkan Susenas (Survei Sosial Ekonomi Nasional) 2018, total penyandang disabilitas perempuan semua umur di Indonesia beralokasi sekitar 53,37%. Sementara itu, penyandang disabilitas laki-laki relatif lebih

sedikit pada angka 46,63%. Berbeda dengan perbandingan jenis kelamin penyandang disabilitas anak (2-17 tahun), dimana penyandang disabilitas laki-laki relatif lebih banyak pada angka 57,22%. Berdasarkan Adioetomo (2014, hlm. 54), faktor penyebab disabilitas dapat bervariasi. Faktor penyebab terbanyak merupakan penyakit (37,46%), bawaan sejak lahir (28,15%), cedera (13,28%), dan faktor usia (9,61%).

Berdasarkan hasil studi, jenis kelamin perempuan dan laki-laki memiliki kecenderungan masing-masing pada tiap ragam difabel. Menurut studi analisis dengan 14 juta partisipan dengan 53.712 anak-anak yang termasuk spektrum ASD, prevalensi ASD pada laki-laki relatif lebih banyak ketimbang perempuan dengan rasio 4,2:1. Sementara itu, berdasarkan laporan oleh Mental Health Foundation (2017), jenis kelamin perempuan memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengalami masalah pada kesehatan mental mereka.

2.7.3 Etika Terhadap Difabel

Etika berinteraksi dengan penyandang disabilitas oleh Direktorat Jendral Badan Peradilan Umum berdasarkan ragam disabilitas adalah sebagai berikut:

1) Disabilitas netra

Interaksi dapat dimulai dengan menyapa dan menyentuh bagian luar telapak tangan dengan tangan mereka sembari mengenalkan nama kita. Tanyakan apabila mereka memerlukan bantuan atau dampingan dan tidak lupa memberi tahu mereka ketika kita hendak pergi meninggalkan mereka. Ketika membantu menuntun, hendaknya membiarkan mereka yang memegang pendamping. Selain itu, perlu diingat untuk tidak memindahkan barang-barang yang sedang mereka gunakan tanpa sepengetahuan mereka.

2) Disabilitas rungu wicara

Interaksi dimulai dengan sentuhan, salam dan sapa. Hal yang harus diperhatikan adalah tidak menggunakan masker atau apapun yang menutupi bibir. Ketika melakukan percakapan, sediakan interpreter bila diperlukan. Meskipun ada penerjemah, arah pandangan mata tetap diarahkan ke penyandang disabilitas rungu/wicara. Gunakan gerakan bibir yang jelas, menggunakan bahasa tubuh, serta menyediakan alat tulis.

3) Disabilitas fisik

Ketika hendak mengambil tindakan atau menjadi pendamping, harus melakukannya dengan sepengetahuan atau dibawah instruksi mereka agar tidak membahayakan mereka. Posisi mata sejajar saat melakukan percakapan dengan pengguna kursi roda. Perlu diperhatikan untuk tidak memisahkan alat bantu dari pemiliknya, tidak menaruh barang pada kursi roda tanpa izin, dan bertanya apabila mereka perlu bantuan.

4) Disabilitas mental

Sebagai pendamping, tanyakan hal-hal yang perlu diketahui seperti waktu meminum obat, beristirahat dan sebagainya. Ketika hendak melakukan percakapan, berbicara langsung dengan penyandang disabilitas, tidak melalui pendamping. Perhatikan pemilihan kata, gunakan bahasa yang sederhana. Selain itu, penggunaan petunjuk-petunjuk pembantu seperti gambar yang berlaku secara umum.

5) Disabilitas intelektual

Saat melakukan percakapan, gunakan kata-kata yang ramah. Sama halnya ketika berinteraksi dengan penyandang disabilitas mental, bicaralah langsung pada penyandang disabilitas. Selain itu, jangan lupa untuk perbanyak senyum ketika berinteraksi.