

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

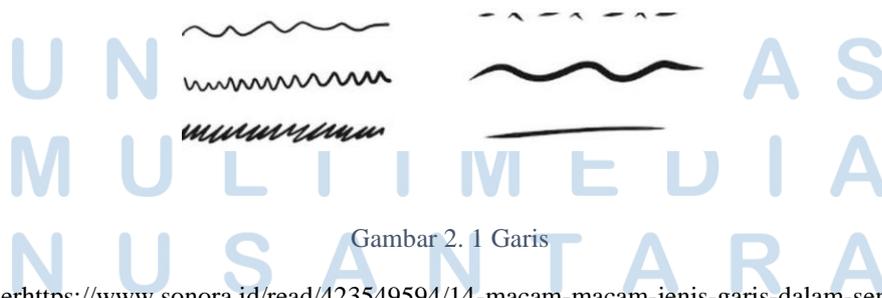
Menurut Landa (2014) pengertian dari desain grafis pada bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solution*” bahwa desain grafis dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan media visual untuk menyampaikan, informasi kepada target audiensnya selain itu dijelaskan juga bahwa desain grafis merupakan salah satu representasi elemen visual dari suatu ide yang telah diciptakan, diseleksi dan juga telah diatur serta diorganisir

2.1.1 Elemen desain

Menurut Landa (2014) sendiri elemen desain merupakan unsur yang digunakan dalam proses merancang suatu desain. Elemen tersebut terdiri dari 4 hal yaitu titik, garis, bentuk, dan juga warna

1. Garis

Dalam Landa (2014) Garis sendiri merupakan suatu bentuk titik yang digabungkan atau diperpanjang yang memiliki beragam fungsi yang dapat digunakan dalam membuat suatu komposisi yang bebas ataupun flexible dikarenakan dapat disesuaikan dengan keinginan desainer. Selain dari itu ketebalan atau kehalusan dari suatu garis juga dapat disesuaikan untuk disesuaikan dengan kemauan dari desainer.

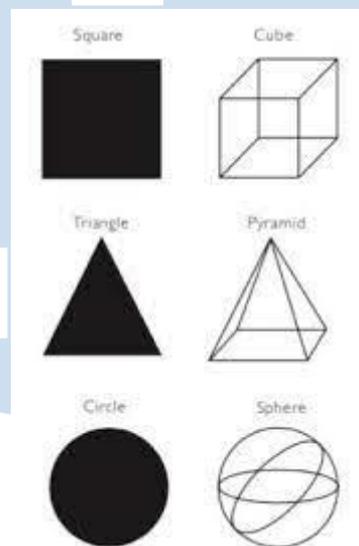


Gambar 2. 1 Garis

Sumber <https://www.sonora.id/read/423549594/14-macam-macam-jenis-garis-dalam-seni-rupa-beserta-maknanya-lengkap>

2. Bentuk

Bentuk sendiri merupakan permukaan yang tersusun dengan tinggi dan juga lebar dan juga ditampilkan dalam bentuk 2 dimensi. Selain dari itu bentuk juga memiliki suatu bentuk dasar yang terdiri dari beberapa bentuk seperti segitiga, persegi, dan juga lingkaran. Bentuk juga dapat didefinisikan sebagai penitikberatan atas suatu desain.



Gambar 2. 2 Bentuk

Sumber Robin Landa (2013)

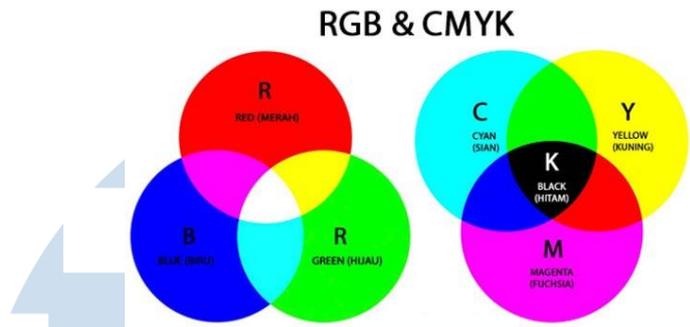
3. Warna

Warna sendiri merupakan salah satu bagian dari elemen desain yang dihantarkan dan juga diterima lewat bantuan media cahaya. Dalam warna sendiri warna memiliki fungsi untuk membantu dalam memberikan persepsi dan juga mengubah suasana hati, maka dari itu warna merupakan salah satu bagian penting dalam memberikan visual yang unik. Dalam warna sendiri terdapat beberapa warna primer atau warna dasar yaitu merah, hijau dan juga biru atau bisa

kita kenal dengan RGB (*Red, Green, and Blue*), sedangkan dalam percetakan sendiri terdapat warna primer yang subtraktif yang terdiri dari Cyan, magenta, kuning, dan juga hitam atau bisa disebut juga dengan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*).

Selain dari pada itu juga terdapat beberapa elemen yang penting untuk dan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu *hue, value*, dan juga *saturation*. Untuk elemen yang pertama yaitu *hue*, merupakan elemen warna yang berfungsi dalam membantuk dalam aspek warna dan juga temperature dimana temperature tersebut dapat menjadi acuan apakah suatu warna terlihat seperti dingin atau hangat. Selanjutnya *value* yang dapat membantu warna dari mengatur tingkat kegelapan ataupun kecerahan suatu warna hal ini digunakan dalam membantu warna tingkat kontras. Dan yang terakhir adalah *saturation* dimana elemen ini berfungsi dalam membantu mengatur tingkat kecerahan dan juga tingkat kejenuhan suatu warna, dimana untuk mendapatkan warna yang mencolok diperlukan saturasi yang tinggi sedangkan dalam mencari atau membuat warna yang lembut dibutuhkan tingkat saturasi yang rendah. Ketiga elemen ini dibutuhkan dalam merancang warna yang dapat meraih tujuan visual yang diinginkan untuk dapat membentuk suasana dari audiens dan juga memperdalam serta menguatkan apa yang ingin disampaikan desain yang dibuat.

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. 3 RGB dan CMYK

Sumber <https://www.contohblog.com/2020/12/cmyk-rgb-warna-desain-gambar.html>



Gambar 2. 4 Hue, Saturation, and Value

<https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

4. Tekstur

Texture sendiri merupakan kualitas yang ada dalam suatu permukaan yang telah kita lihat ataupun rasakan dalam texture sendiri dibedakan menjadi dua macam kategori, yang pertama merupakan *tactile texture* merupakan texture yang memiliki sentuhan asli dan juga dapat dirasakan lewat indra sensorik ataupun sentuhan. Yang kedua adalah *visual texture* merupakan sebuah ilusi terhadap *texture* yang asli yang dapat dirasakan ketika dilihat, texture ini sendiri dibuat dari keahlian menggambar ataupun lewat bantuan media cetak serta scan.



Gambar 2. 5 Texture
Sumber : Robin Landa (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Robin Landa (2014) prinsip-prinsip desain sendiri suatu dasar yang saling mengandalkan satu sama lain, dimana terdapat 7 prinsip desain yaitu kesatuan, keseimbangan, format, tekanan, irama, skala, dan juga hierarki

1. Format

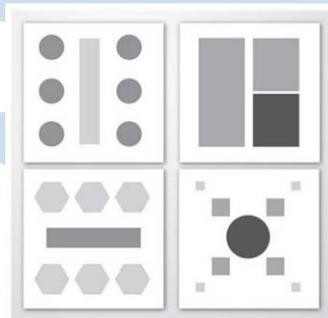
Format dapat dijelaskan atau diartikan sebagai batas yang terdapat pada suatu proyek atau bidang yang dilingkupinya dan telah ditetapkan atau bisa diartikan sebagai Batasan sebuah desain. Dalam melakukan desain sendiri terdapat tugas untuk para desainer agar dapat menggunakan format yang bervariasi entah dalam bentuk ataupun jenisnya.



Gambar 2. 6 format
Sumber : <https://www.peakpx.com/>

2. Keseimbangan

Dijelaskan sebagai pendistribusian atau pembagian bobot yang setara, dimana pembagian bobot ini mempengaruhi bobot visual yang sangat berkaitan dengan ukuran, bentuk, warna, dan juga texture. Keseimbangan sendiri juga terbagi menjadi 3 jenis yaitu simetris, asimetris dan juga radial. Simetris sendiri merupakan keseimbangan yang menjadikan bagian tengah yang memisahkan bobot, dan sebaliknya dengan asimetris, sedangkan keseimbangan radial merupakan keseimbangan yang dikombinasikan oleh bagian vertical dan juga horizontal.



Gambar 2. 7 Keseimbangan

Sumber : <https://kreatifdesainunik.blogspot>

3. Hierarki Visual

Merupakan jenis prinsip yang digunakan untuk membantu mengarahkan informasi kepada audiens yang membacanya dan mempertegas arahan visual. Dengan hierarki visual yang jelas dapat mempertegas pesan yang diberikan kepada audiens yang membacanya.



Gambar 2. 8 Hierarki
Sumber : Robin Landa (2014)

4. Irama

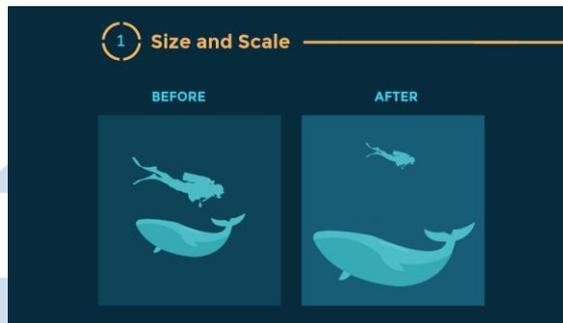
Irama sendiri merupakan prinsip yang melakukan pengulangan pola desain dalam suatu desain media seperti majalah, ataupun visual. Dalam irama, pengulangan yang ada bersifat konsisten dan juga jelas.

5. Persepsi visual

Persepsi visual adalah pengaturan persepsi audiens kepada komposisi sebuah desain yang dibuat yang membantu audiens untuk mencari sebuah koneksi visual berdasarkan lokasi, orientasi, dan warna.

6. Skala

Skala merupakan ukuran yang terdapat pada sebuah elemen desain yang terhubung dengan komposisi desain. Selain dari itu skala juga dapat dikaitkan dengan perbandingan ukuran objek, dimana skala dapat dimanipulasi agar dapat menampilkan visual yang bervariasi dalam komposisi yang ada bahkan ke tahap menciptakan ilusi tiga dimensi



Gambar 2. 9 Skala
 Sumber : <https://www.jagodesain.com/>

7. Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip yang berhubungan dengan elemen grafis yang memiliki hubungan dan akhirnya terikat dengan satu sama lain membantuk sebuah formasi yang lebih luas dan juga besar dan akhirnya menjadi satu unit. Dalam kesatuan sendiri diperlukan visual yang selaras untuk mempermudah audiens dalam menangkap dan mengingat desain yang ada.

2.1.4 Tipografi

Tipografi sendiri merupakan sebuah set atau kumpulan karakter yang menjadi satu sebagai property visual dengan cara yang konsisten. Selain dari itu property visual ini menciptakan *typeface* yaitu kumpulan huruf dengan desain yang berbeda namun masih dapat tetap dikenali. Tipografi memiliki beberapa komponen yang membangun mulai dari ukuran, anatomi, dan juga klasifikasi.

1. Ukuran

Robin Landa (2014) menjelaskan bahwa dalam *typeface* terdapat tinggi huruf yang dapat diukur dengan point, sedangkan untuk point sendiri merupakan ukuran tinggi

yang diukur dengan pica dimana dalam perhitungan 1 pica sama dengan 12 point.

2. **Anatomi**

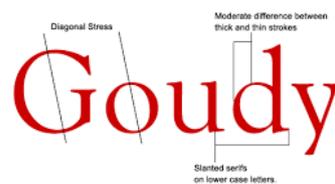
Dalam karakter huruf yang ada dalam tipografi, terdapat symbol dalam huruf yang dapat disampaikan dalam bentuk dua bentuk yaitu verbal ataupun non verbal, dimana symbol ini dapat menunjukkan keunikan karakteristik setiap karakter mulai dari *ascender*, *descender*, *set width*, *terminal*, dan *x-height*.

3. **Klasifikasi**

Tipografi sendiri mempunyai banyak jenis yang tersedia namun terdapat beberapa klasifikasi tipografi utama yang dikelompokkan sesuai dengan gaya dan juga sejarah yang ada berikut merupakan klasifikasinya

1) *Old style*

Merupakan typeface yang lahir pada abad ke 15 yang awalnya Digambar menggunakan pena dengan mata pena lebar, dan juga memiliki serif yang miring dan sisi lengkung.



Gambar 2. 10 Old Style

Sumber : <https://www.sitepoint.com/>

2) *Transitional*

Typeface yang lahir pada abad ke 18 yang menandai perubahan gaya lama ke arah modern.

Baskerville

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 2. 11 Transitional
Sumber : <https://www.freefonts.io/>

3) *Modern*

Typeface yang memiliki jenis huruf yang mempunyai bentuk huruf yang geometris yang dilahirkan pada abad ke 19

Didot

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
12345678901234567890

a a a a e

Gambar 2. 12 Modern
Sumber : <https://www.fonts.com/>

4) *Slab Serif*

Typeface yang muncul pada abad ke 19 dengan ciri khas huruf yang berat.

Slabien.

Modern Slab Serif Font.

Gambar 2. 13 Slab Serif
Sumber : <https://elements.envato.com>

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

5) *Sans Serif*

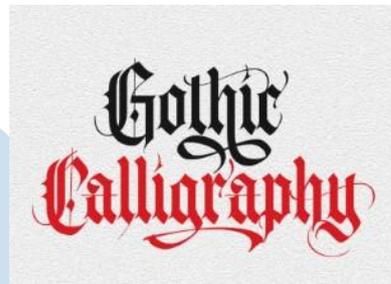
Typeface yang muncul dan juga diperkenalkan pada abad ke 19 yang memiliki stroke yang tebal namun juga memiliki stroke tipis



Gambar 2. 14 Sanserif-Hubhead
Sumber <https://elements.envato.com/>

6) *Blackletter*

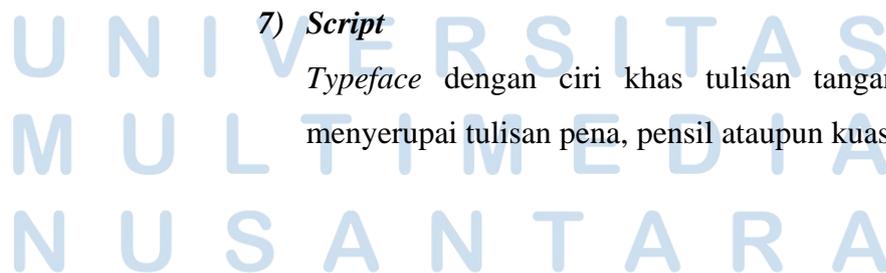
Typeface yang memiliki ciri khas gaya gothic yang memiliki dasar huruf manuskrip pada abad ke 13 sampai ke abad 15, dengan ciri khas garis yang berat dan juga padat dengan sedikit lekukan.



Gambar 2. 15 Blackletter
Sumber <https://www.designcuts.com/>

7) *Script*

Typeface dengan ciri khas tulisan tangan yang menyerupai tulisan pena, pensil ataupun kuas





Gambar 2. 16 Script

Sumber : <https://www.downloadfonts.io/hamsterly-script-font/>

8) *Display*

Typeface yang dibuat dengan tujuan digunakan pada media yang besar dan digunakan sebagai judul



Gambar 2. 17 Display

Sumber : <https://threerooms.com/blog/what-is-a-display-font>

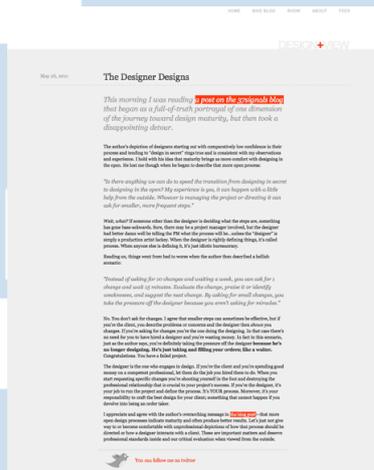
Setelah penjabaran berbagai jenis font yang ada penulis memutuskan untuk memilih font sans serif hal ini dilakukan karna dibutuhkan font yang jelas dan juga dapt terbaca dengan baik dan juga mudah oleh audiens, sehingga audiens dapat dengan mudah memahami isi dari konten yang diberikan dan juga dijelaskan.

2.1.3 Grid

Robin Landa (2014), menyatakan bahwa grid adalah pembatasan dan juga pembagian elemen yang menggunakan Batasan margin. Grid dibagi menjadi tiga jenis yaitu *modular grid*, *multicoloumn grid*, dan *single-column grid*.

1. Singel Grid

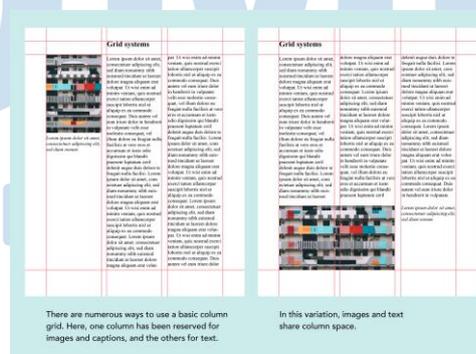
Merupakan grid yang menggunakan batasan satu elemen, elemen ini dapat memiliki bentuk berbagai macam mulai dari huruf ataupun gambar. Grid ini sendiri biasanya digunakan dalam laporan.



Gambar 2. 18 Singel Grid
Sumber : <https://vanseodesign.com>

2. Multicolomn Grid

Multicolomn grid sendiri berguna untuk membagi suatu elemen dalam satu media yang sama agar tetap terlihat rapi dan juga serasi. Grid ini biasanya digunakan pada media majalah ataupun koran.



Gambar 2. 19 Multicolomn Grid
Sumber : <https://visme.co/blog/layout-design/>

3. *Modular Grid*

Merupakan grid dengan ciri khas desain yang rumit namun tetap memiliki kesatuan dan juga terlihat rapih



Gambar 2. 20 Modular Grid
Sumber : <https://uxplanet.org/>

2.2 Media Informasi

Perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi yang pesat merupakan hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang kita alami, dengan adanya kemajuan teknologi dan juga komunikasi, membuat media informasi juga ikut terdorong untuk berkembang dan menyebar. Berdasarkan pengertian dari “*An Introduction to Information Design*”, dari Coates & Ellison (2014) media informasi sendiri dapat dijelaskan atau diartikan dengan banyak hal, mulai dari visualisasi dari informasi mengenai data dan juga komunikasi dan lain lain, Media informasi juga dapat digunakan dalam melakukan penyebaran informasi yang ingin disampaikan oleh penyebar ke target audiens dengan baik dan cepat. Maka dari itu media informasi dapat diartikan sebagai sebuah media yang dapat dijadikan sebagai wadah dan juga saluran untuk menyebarkan informasi dengan baik dan cepat kepada target audiens yang dituju dengan berbagai macam cara yang salah satunya adalah visual.

Menurut Coates & Ellison dalam bukunya “*An information to design*” terdapat beberapa jenis media informasi yang ada di zaman sekarang mulai dari *Print-Based Information Design*, *Interactive Information Design*, *Environmental Information Design*. Berikut merupakan penjelasan dasar dari beberapa jenis media informasi yang ada.

- ***Print-Based Information Design***

Print-Based Information Design merupakan salah satu media informasi yang dibuat dengan melakukan percetakan dimana, Media informasi ini biasanya menggunakan visual dalam bentuk ilustrasi, fotografi dan jenis visual lain untuk memberikan keterangan dan juga menyampaikan isi pesan yang ingin disampaikan

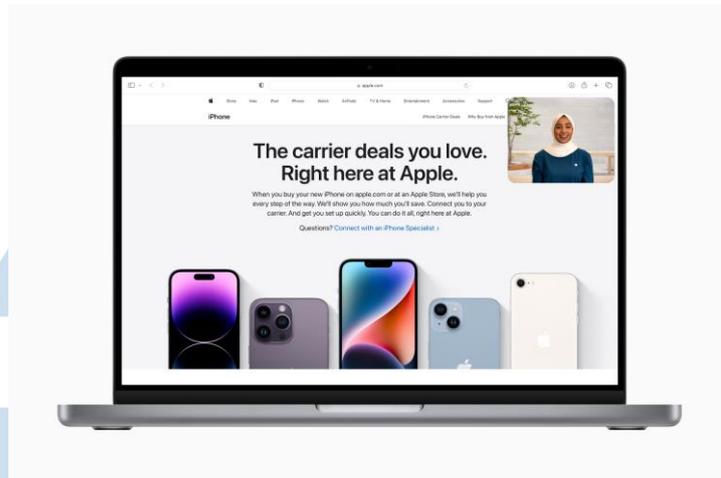


Gambar 2. 21 Print Based Information Design
<https://www.suarasurabaya.net>

- ***Interactive Information Design***

Berbeda dengan *Print-Based Information Design*, *Interactive Information Design* merupakan media informasi yang memiliki fungsi interaktif dengan audiens untuk menunjukkan informasi yang diinginkan oleh audiens. Informasi biasanya dicari oleh audiens lewat media interactive biasanya merupakan informasi mengenai apa yang ingin diketahui oleh audiens, contoh media informasi ini adalah website, social media dan lain lain.

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. 22 Interactive Information Design
<https://www.apple.com/id/iphone/>

- ***Environmental Information***

Media informasi ini merupakan media yang biasanya kita temui di ruang umum ataupun publik untuk memberikan suatu informasi mengenai kejadian atau event yang ada. Media informasi ini sangat membutuhkan kejelasan atau visibilitas mengenai informasi yang ada dalam media tersebut. Dalam merancang media informasi ini designer juga membutuhkan pengetahuan dan juga analisis lingkungan yang akan ditempatkan media informasi ini agar dapat berfungsi secara efektif.



Gambar 2. 23 Enviromental Information
<https://www.decoist.com/bathroom-signs>

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3 Infografik

Infografis merupakan istilah yang berasal dari bahasa ingris yaitu infographic Dimana infographic memiliki arti *information and graphic*. Dimana *information* sendiri berasal dari bahasa informationem yang memiliki berbagai arti misalnya konsep, ide dan juga pengetahuan, sedangkan graphic berasal dari kata graphikos yang menggambarkan keindahan suatu gambar menurut Klein (1971:675). Infografis sendiri memiliki banyak pengertian dari berbagai ahli. Dimana menurut pang, (2018:10) infografis merupakan visualisasi dari kumpulan data untuk menyampaikan informasi dengan mudah. Sedangkan dalam susilana, (2017:13). Infografis merupakan bagian dari media visual yang menjelaskan suatu fakta, gagasan, atau ide. Dari penjelasan diatas kita dapat mengetahui bahwa infografis merupakan media informasi yang menggunakan bantuan visual dalam menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Berdasarkan penjelasan yang diberikan dari lankow et al (2012:56) kita dapat mengetahui bahwa terdapat beberapa jenis infografis yang ada

2.3.1 Infografis Statis

Infografis statis adalah jenis infografis yang paling sering digunakan dalam menyampaikan informasi. Infografis statis merupakan infografis yang dibuat menggunakan percetakan atau dipasang di dalam suatu website. Berikut merupakan contoh dari infografis statis.



Gambar 2. 24 Infografis Statis
<https://www.liputan6.com>

2.3.2 Infografis Interaktif

Infografis interaktif merupakan infografis yang cukup sulit untuk ditemui. Biasanya infografis ini digunakan untuk memberikan informasi yang sangat luas sehingga audiens dapat melakukan eksplorasi mengenai informasi yang bersangkutan. Infografis ini juga sulit untuk dibuat dan dibutuhkan kontribusi dari programmer untuk melakukan perancangan dari infografis ini. Biasanya infografis ini digunakan dalam menunjukkan peta suatu wilayah atau denah suatu bangunan dan informasi mengenai tempat atau sejarahnya. Berikut merupakan contoh dari infografis interaktif. Bisa dilihat bahwa infografis yang ada dibuat sangatlah luas dan audiens dapat melakukan interaksi dengan peta yang ditunjukkan untuk melihat adat, budaya yang diinginkan.

2.3.3 Infografis Animasi

Infografis animasi merupakan infografis yang dibuat dalam bentuk video penjelasan yang berupa animasi. Infografis ini memungkinkan audiens dalam menerima informasi tanpa sulit membaca, Dimana sangat memungkinkan informasi yang ada dibacakan lewat voice record dan diputar ulang. Berikut merupakan contoh dari infografis animasi Biasanya infografis ini digunakan dalam media pembelajaran sekolah menengah Dimana audiens atau pelajar dapat menerima informasi dengan cepat dan memudahkan guru untuk melakukan pengajaran

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki banyak pengertian, landa (2014) memberikan pengertian bahwa ilustrasi adalah sebuah gambaran yang merupakan salah satu elemen dalam desain grafis dengan banyak fungsi mulai dari memberikan persepsi sebagai pelengkap visual yang dapat memberikan emosi atau mood kepada audiensnya, selain dari itu ilustrasi juga dipengaruhi berdasarkan ide, visi, dan juga perspektif dari pembuatnya. Sedangkan menurut Male (2017) ilustrasi merupakan salah satu cara penyampaian pesan kepada audiens. Maka dari itu ilustrasi juga dipilih oleh

penulis sebagai alat untuk membantu penulis menyampaikan informasi kepada target audiens.

2.2.1 Peran Ilustrasi

1. Dokumentasi, referensi, dan juga instruksi

Ilustrasi sendiri memiliki fungsi sebagai bentuk penyampaian informasi yang dibuat secara baik untuk audiens, jika ilustrasi dapat melakukan fungsinya dengan baik ilustrasi dapat dijadikan sebagai alat untuk melakukan dokumentasi, sebagai referensi atau bahkan instruksi dalam melakukan sesuatu.



Gambar 2. 25 Instruction
Sumber <https://id.pngtree.com/>

2. Untuk Mengomentari

Salah satu peran dari ilustrasi adalah membantu menyampaikan komentar ataupun kritik kepada target yang dituju, melalui media visual. Sebagai ilustrasi editorial juga, ilustrasi dapat mengandung beberapa symbol dalam melakukan kritik di dunia jurnalisme. Peran ilustrasi ini biasanya digunakan dalam dunia surat kabar atau jurnalisme.



Gambar 2. 26 Kritik
Sumber : <https://m.brilio.net/creator/>

3. Menyampaikan Cerita

Ilustrasi juga memiliki fungsi dalam membantu menghantarkan suatu cerita entah itu cerita fiksi ataupun asli. Ilustrasi dapat membantu audiens dalam menggambarkan suasana yang terdapat dalam suatu cerita, sehingga cerita dapat tersampaikan secara baik, indah ataupun dramatis



Gambar 2. 27 Story Telling
Sumber : <https://www.contohtext.com/2019>

4. Persuasi

Ilustrasi dapat memiliki sifat persuasive, dimana membantu audiens dalam merasakan apa yang ingin disampaikan dalam pesan. Sifat persuasive ini biasanya dapat ditemukan dalam propaganda pemerintah ataupun iklan makanan atau minuman.



Gambar 2. 28 Persuasi

Sumber : <https://www.nps.gov/articles/uncle-sam.htm>

5. Identitas

Ilustrasi juga dapat menjadi sebuah identitas dari suatu brand, dimana seringkali ilustrasi digunakan pada brand perusahaan untuk menampilkan visi misi mereka, selain itu ilustrasi juga sering digunakan dalam desain kemasan produk suatu brand.



Gambar 2. 29 Identitas

Sumber <https://temanstartup.com/maskot-dalam-branding-apa-manfaatnya/>

2.5 PTSD (Post Traumatic Stress Disorder)

PTSD merupakan penyakit yang mengakibatkan gangguan dalam kecemasan. Berdasarkan pengertian dari ahli PTSD merupakan reaksi berkelanjutan yang sifatnya maladaptif atau memiliki kesulitan dalam penyesuaian dan juga memiliki reaksi yang dapat berlangsung secara jangka panjang atau pendek, dimana reaksi ini dapat berlangsung selama berbulan-bulan, tahun, bahkan decade, selain dari itu PTSD juga dapat muncul dari korban secara langsung atau jangka waktu yang tidak menentu (minggu, bulan bahkan tahun). (zlotnick, Nevid :2005). Menurut DSM (*Diagnostic and Statistical of Mental Disorder*) PTSD merupakan gejala kecemasan yang dapat terjadi ketika seseorang mengalami fenomena tragis, yang dapat membuat orang yang mengalaminya tidak berdaya ataupun takut. Selain itu Dalley(2001) juga memberikan definisi dari PTSD sebagai gejala depresi yang dialami oleh korban mulai dari gelisah dan juga gejala fisik yang bertumbuh setelah korban berhubungan dengan peristiwa traumatic, mulai dari terlibat secara langsung akan kejadiannya, menyaksikan, atau korban memiliki hubungan dengan korban yang mengalami kejadian traumatic. Setelah pemamaparan dari pengertian PTSD maka akan diambil teori DSM (*Diagnostic and Statistical manual of Mental Disorder*), dimana PTSD sendiri merupakan sebuah gangguan yang dapat dialami oleh seseorang yang telah mengalami peristiwa traumatic selain dari itu pengidap PTSD juga memiliki gejala-gejala yang dialami mulai dari *Intrusive re-experiencing, avoidance, negative mood ateraction, dan juga arousal*.

2.5.1 Gejala PTSD

Berikut merupakan gejala PTSD yang diambil berdasarkan DSM (*Diagnostic and Statistical of Mental Disorder*),

- ***Intrusive Re-xperiencing***

Gejala ini merupakan peristiwa dimana korban yang mengalami kejadian traumatic mengalami perasaan atau kilas balik mengenai kejadian traumatisnya membuat korban mengalami mimpi buruk atau pengeluaran emosi negative terhadap peristiwa traumatisnya

- ***Avoidance***

Dalam hal ini korban PTSD akan mencoba untuk menghindari segala topik ataupun hal-hal yang berhubungan dengan kejadian traumatic yang dialami. Mulai dari percakapan sampai dengan menghindari untuk berjunjung ke tempat kejadian

- ***Negative mood ateractions***

Perubahan pola pikiran, korban PTSD dapat dengan mudah berperasaan atau berpikiran negative. Selain itu juga korban PTSD dapat mengalami perubahan mood secara drastic dimana ketika korban teringat akan peristiwa traumaticnya korban dapat berubah menjadi agresif ataupun negatif

- ***Arrousal***

Korban PTSD memiliki sensitivitas yang tinggi atau berlebihan dan sangat mudah untuk terkejut, marah, dan juga tidak dapat mengendalikan emosi dengan baik. Biasanya korban PTSD akan sering melamun, masuk ke dunia mereka sendiri atau memikirkan kejadian atau peristiwa menakutkan yang mereka alami. Hal ini juga membuat korban PTSD untuk sulit tidur.

2.5.2 Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi PTSD

bedasarkan DSM (*Diagnostic and Satistical of Mental Disorder*) ada 3 faktor yang mempengaruhi PTSD.

- Faktor Biologi, dimana dalam hal ini keturunan kecemasan keluarga dan juga riwayat dari keluarga, apakah keluarga tersebut pernah mengalami peristiwa traumatic atau tidak ini juga meliputi jenis kelamin dan usia.
- Faktor Psikologis, Faktor ini meliputi karakteristik dan juga kepribadian yang dimiliki oleh individu tertentu, selain itu juga pengalaman masa kecil, tingkat perasaan malu, serta kerentanan terhadap efek trauma sangat menentukan factor ini

- Faktor Social, factor ini meliputi lingkungan dan keadaan socialnya, factor ini dipengaruhi oleh berbagai macam pihak seperti didikan orang tua, pergaulan dengan sahabat dan juga teman, guru, serta masyarakat yang tinggal disekitar, akan sangat berdampak pada bagaimana kondisi PTSD

2.5.3 Dampak PTSD

PTSD pasca kecelakaan lalu lintas juga dapat memberikan dampak fisik pada otak dari korban selain dari dampak psikologi, dimana korban dari PTSD akan mengalami perubahan pada fisik yang terjadi pada bagian otak, yang mempengaruhi bagian memori sehingga korban akan terus mengingat akan kejadian atau peristiwa traumatis yang dialaminya. PTSD pasca kecelakaan lalu lintas akan mempengaruhi bagian hipokampus dan juga amigdala yang ada pada otak. yang pertama PTSD pasca kecelakaan lalu lintas akan mempengaruhi ukuran dari hipokampus sebagai bagian otak yang menciptakan harapan pada suatu situasi. Dengan pengecilan ukuran Hipokampus membuat korban sulit untuk mendapatkan harapan setelah situasi yang terjadi setelah peristiwa traumatis. Hal ini dapat membuat korban menjadi merasa putus asa dan juga tidak ada harapan dalam menangani situasi yang serupa dengan kejadian traumatis yang dialaminya menurut Schiraldi, (2009)

Selain itu menurut Sun, Y et Al, PTSD juga mempengaruhi kerja Amigdala, dimana korban akan mengalami *over reaktif* pada bagian Amigdala di otak, Amigdala merupakan bagian pada otak yang berperan sebagai *fear center*. Dengan adanya reaksi *over reaktif* dari Amigdala membuat korban memori dan juga ketakutan pada masa traumatis yang sudah berlalu mengakibatkan gangguan paranoid dan mempertahankan kondisi waspada dikarenakan Amigdala yang pada otak yang mengatakan bahwa individu sedang mengalami ancaman sedangkan situasi tidak membahayakan. (Sun et Al. 2013)