

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah suatu proses perpaduan yang menggabungkan antara kreativitas dengan penggunaan teknologi untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan (Putra, 2020).

##### 2.1.1 Warna

Menurut Samara (2007), warna memiliki peran yang sangat penting sebagai alat untuk mengomunikasikan sesuatu. Menurut Samara, terdapat beberapa kategori elemen warna, yaitu:

1) *Hue*

*Hue* adalah perbedaan warna yang dihasilkan berdasarkan panjang gelombangnya.

2) *Saturation*

Saturasi warna adalah intensitas dari suatu warna. Apabila suatu warna memiliki saturasi yang tinggi maka warna tersebut akan semakin pekat dan cerah, sedangkan jika memiliki saturasi warna yang rendah maka warna tersebut akan terlihat kusam. Menggabungkan penggunaan warna dengan *hue* yang berbeda atau berlawanan dapat menciptakan intensitas warna yang tinggi.

3) *Value*

*Value* adalah tingkat gelap dan terang dari suatu warna. Dalam mengatur *value* pada suatu warna dibutuhkan warna netral, seperti warna hitam untuk menurunkan tingkat warna *value* dan menciptakan warna yang lebih gelap, sedangkan warna putih digunakan untuk meningkatkan tingkat warna *value* dan menciptakan warna yang lebih terang.

#### 4) *Temperature*

*Temperature* adalah suhu warna yang dipengaruhi akibat adanya pengalaman manusia terhadap suatu objek di lingkungan sekitar yang mengingatkan dengan warna tersebut, seperti warna merah dan oranye yang diartikan sebagai warna dengan suhu hangat yang mengingatkan dengan kehangatan, sedangkan warna biru dan hijau merupakan warna suhu dingin karena mengingatkan dengan objek yang dingin.

##### **2.1.1.1 Jenis Warna**

Menurut Samara (2020), terdapat beberapa jenis-jenis warna, yaitu:

###### 1) Warna Primer

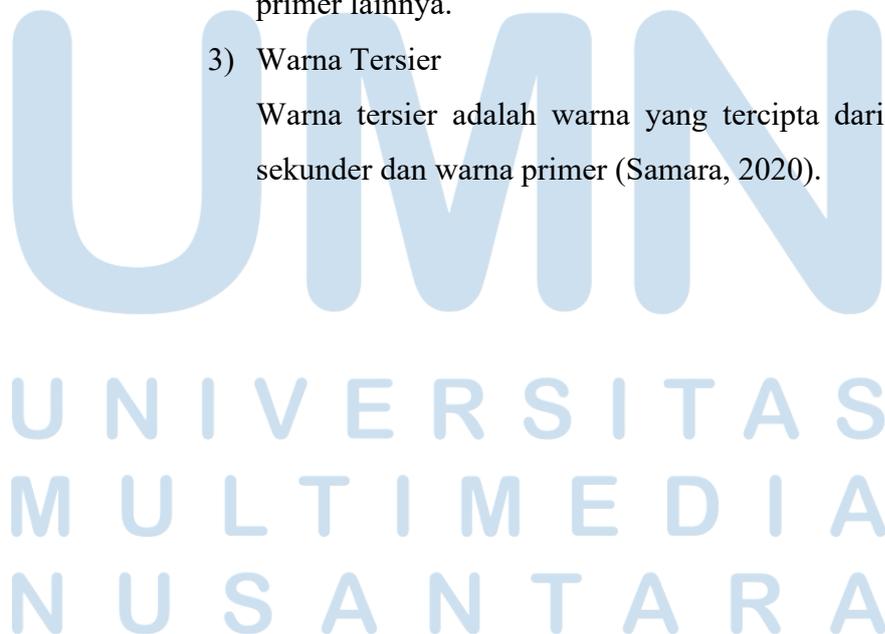
Warna primer adalah warna yang terdiri atas warna merah, kuning, dan biru.

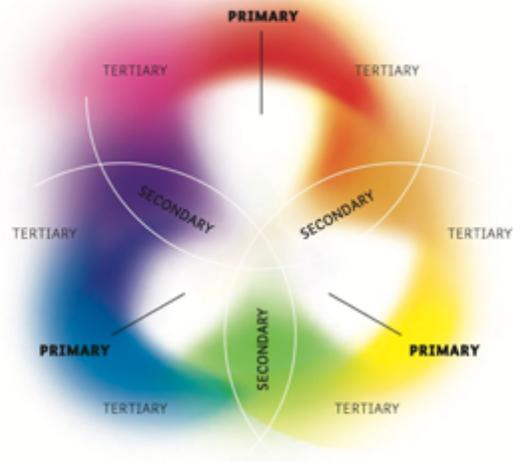
###### 2) Warna Sekunder

Warna-warna yang termasuk dalam warna sekunder, antara lain ungu, oranye, dan hijau yang dihasilkan dari perpaduan antara warna primer satu dengan warna primer lainnya.

###### 3) Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang tercipta dari warna sekunder dan warna primer (Samara, 2020).





Gambar 2.1 Jenis Warna  
Sumber: Samara (2020)

### 2.1.1.2 Skema Warna

Menurut Samara (2020), terdapat beberapa skema warna, yaitu:

#### 1) *Analogous*

Warna analogus adalah warna-warna yang memiliki posisi berdekatan pada suatu roda warna dan hubungannya satu sama lain disebabkan oleh adanya perbedaan suhu.



Gambar 2.2 Warna Analogus  
Sumber: Samara (2020)

### 2) *Complementary*

Warna komplementer adalah perpaduan warna yang memiliki posisi saling berlawanan pada roda warna dan dapat melengkapi satu sama lain.



Gambar 2.3 Warna Komplementer  
Sumber: Samara (2020)

### 3) *Triadic*

Warna triadik adalah perpaduan 3 warna yang memiliki jarak sama pada roda warna dengan interval 120 derajat. Jenis warna ini juga disebut sebagai warna pelengkap terpisah (Samara, 2020).

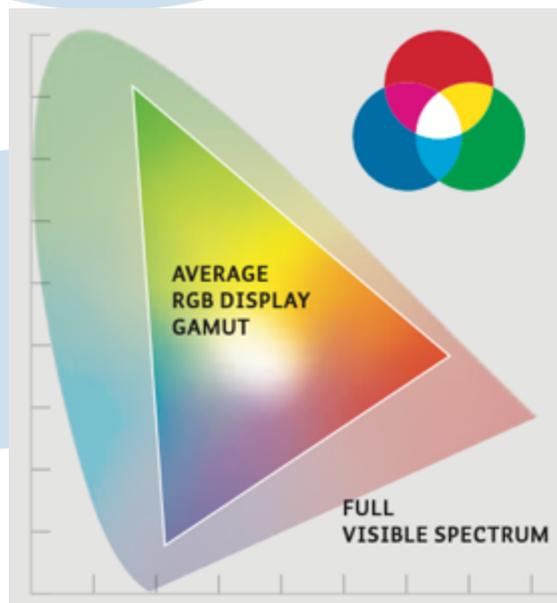


Gambar 2.4 Warna Triadik  
Sumber: Samara (2020)

### 2.1.1.3 Ruang Warna

Samara (2020) menyatakan bahwa penggunaan jenis media komunikasi dapat memengaruhi suatu warna, sehingga terdapat perbedaan antara cahaya warna yang dihasilkan pada monitor dan cahaya warna yang dihasilkan pada suatu permukaan, seperti kertas akibat perbedaan rentang warna yang dapat dijangkau. Menurut Samara (2020), terdapat 2 jenis dasar ruang warna, yaitu:

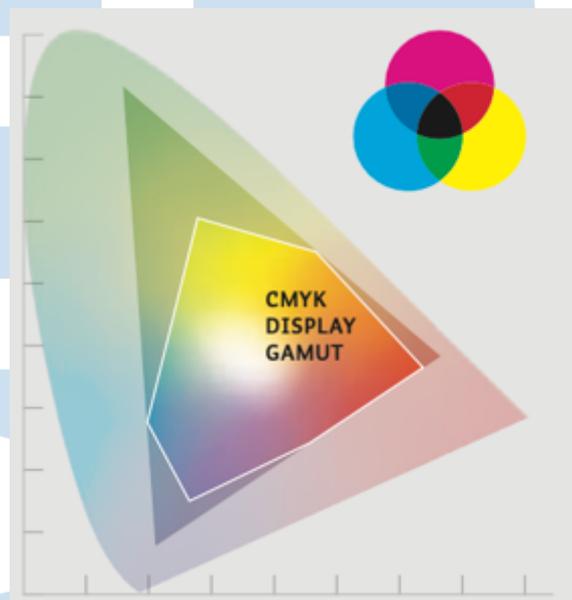
- 1) Warna Aditif  
adalah warna yang digunakan pada media digital, seperti yang terlihat pada layar monitor. Pada layar monitor komputer, umumnya jangkauan warna yang diproduksi adalah sekitar 16 juta warna. Ruang warna yang dihasilkan pada layar monitor merupakan hasil kombinasi dari 3 warna cahaya yang disebut *RGB (Red, Green, Blue)*. Warna pada perangkat digital ini juga ditandai dengan kode huruf dan juga angka.



Gambar 2.5 Warna Aditif  
Sumber: Samara (2020)

## 2) Warna Subtraktif

adalah warna yang digunakan untuk media cetak atau fisik. Dibandingkan warna aditif, warna subtraktif memiliki rentang warna yang jauh lebih sempit karena sedikitnya penggunaan tinta warna percetakan untuk memproduksi warna. Dalam percetakan, warna tinta yang digunakan adalah *CMYK* (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*).



Gambar 2.6 Warna Subtraktif  
Sumber: Samara (2020)

### 2.1.1.4 Psikologi Warna

Menurut Samara (2020), setiap warna memiliki variasi makna atau pesan psikologis yang dapat membantu dalam memengaruhi isi konten dan mengubah warna yang digunakan juga berarti makna yang diberikan berubah. Makna suatu warna dapat berbeda-beda bagi setiap individu yang bergantung pada budaya dan pengalaman pribadi tiap individu terhadap warna yang dilihatnya. Namun, Samara (2020) mengartikan makna beberapa warna sebagai berikut:

1) Warna Merah

Warna merah merupakan salah satu warna yang paling mencolok dibandingkan warna lainnya. Merah dapat diartikan sebagai warna yang menggairahkan.

2) Warna Biru

Warna biru dapat diartikan sebagai ketenangan yang menciptakan rasa terlindungi dan rasa aman. Warna biru juga sering dikaitkan dengan warna laut dan juga langit yang mengartikan sebagai suatu warna yang kokoh dan dapat diandalkan. Oleh karena itu, warna biru juga kerap digunakan oleh lembaga keuangan.

3) Warna Kuning

Warna kuning erat kaitannya dengan warna sinar matahari yang diartikan sebagai kehangatan. Tidak hanya itu, warna kuning juga dapat menstimulasikan rasa kebahagiaan. Namun, warna kuning terang kehijauan cenderung menciptakan makna kecemasan, sedangkan warna kuning yang cenderung lebih gelap dan dalam menciptakan makna kekayaan.

4) Warna Cokelat

Warna cokelat sering dikaitkan dengan kayu dan juga tanah yang memiliki makna keamanan dan kenyamanan. Tidak hanya itu, warna cokelat juga dapat diartikan tahan lama, dapat dipercaya, pekerja keras dan keabadian.

5) Warna Hitam

Warna hitam merupakan warna terkuat dalam spektrum warna. Warna hitam memiliki arti ketiadaan, luar angkasa, otoritas, superioritas, martabat, dan juga kematian dalam budaya barat.

#### 6) Warna Ungu

Warna ungu kerap diartikan sebagai warna misterius dan suatu kompromi. Warna ungu kehitaman memiliki makna kematian, sedangkan warna ungu pucat dan dingin memiliki makna nostalgia dan mimpi, serta warna ungu kemerahan memiliki makna dramatis, energik, dan ajaib.

#### 7) Warna Hijau

Warna hijau sering dikaitkan dengan warna alam dan tumbuh-tumbuhan yang memberikan rasa aman. Warna hijau juga diartikan sebagai warna yang memberikan ketenangan. Warna hijau terang memberikan makna energik dan muda, sedangkan warna hijau yang lebih dalam memberikan makna dapat diandalkan dan pertumbuhan ekonomi. Adapun, warna hijau kekuningan, seperti hijau olive memberikan makna bersahaja. Tidak hanya itu, warna hijau juga dapat diartikan sebagai penyakit atau pembusukan.

#### 8) Warna Oranye

Warna oranye merupakan warna hasil perpaduan antara warna merah dan kuning. Warna oranye dapat memberikan kesan ramah, petualangan, dan sedikit tidak bertanggung jawab. Adapun, warna oranye terang memiliki makna segar, sehat, kualitas, dan kuat, sedangkan warna oranye tua memiliki kesan kemewahan.

#### 9) Warna Abu-abu

Warna abu-abu dapat diartikan sebagai tidak berkomitmen, formal, bermartabat, dan berwibawa. Warna abu-abu juga dapat dikaitkan dengan warna perak dan dapat diasosiasikan dengan teknologi yang memiliki

makna presisi, control, kompetensi, kecanggihan, dan industri.

#### 10) Warna Putih

Warna putih memiliki makna terkait hal spiritual, murni, dan keutuhan. Apabila dipadukan dengan warna hitam, warna putih memberikan kesan tenang, megah, dan juga murni.

### 2.1.2 Tipografi

Menurut Ambrose & Harris (2006), tipografi adalah elemen yang banyak ditemukan pada berbagai media sehari-hari, seperti pada majalah, televisi, hingga internet. *typeface* adalah sekumpulan karakter, huruf, angka, tanda baca, dan simbol yang memiliki persamaan desain.

#### 2.1.2.1 Anatomi Tipografi

Menurut Ambrose & Harris (2006), dalam tipografi terdapat berbagai atribut dan bentuk penyusun huruf yang didefinisikan dengan berbagai istilah berbeda. Berikut adalah bagian-bagian tersebut:

##### 1) *Apex*

*Apex* adalah suatu titik yang terbentuk di bagian atas huruf akibat pertemuan 2 garis. Contohnya seperti huruf 'A' yang menciptakan titik pada bagian atas akibat bertemunya garis sebelah kiri dan kanan yang membentuk huruf 'A'.



Gambar 2.7 *Apex*

Sumber: [https://cdn.shopify.com/s/files/1/1898/6963/files/TD-Apex\\_large.jpg?v=1491329261](https://cdn.shopify.com/s/files/1/1898/6963/files/TD-Apex_large.jpg?v=1491329261)

2) *Beak*

Beak adalah garis serif yang terbentuk di akhir lengan huruf.



Gambar 2.8 *Beak*

Sumber:

[https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/9663460/atomy\\_of\\_type\\_001\\_copy\\_6\\_4x.png](https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/9663460/atomy_of_type_001_copy_6_4x.png)

3) *Counter*

Counter adalah ruang yang tercipta dari suatu bentuk yang melingkar atau membulat, seperti pada huruf 'e' ataupun huruf 'a'.



Gambar 2.9 *Counter*

Sumber:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Counter\\_topography.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Counter_topography.png)

4) *Ear*

Ear adalah garis kecil memanjang dari sebuah lingkaran, seperti pada huruf 'g' atau garis menonjol pada pangkal huruf, seperti pada huruf 'r'.

U  
M  
M  
I  
N  
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 2.10 *Ear*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/474x/91/99/79/919979935a27ae70dfc789dc67ce5b02.jpg>

5) *Link*

Link adalah garis yang menggabungkan dua bagian huruf.

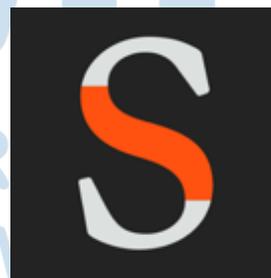


Gambar 2.11 *Link*

Sumber: <https://lh3.googleusercontent.com/proxy/z9-xfT3yotQR-WZ0iAM0ZrpFhBqe5twF2QC-6EfIYVJuQOp5y0CI8SeHpuVIP4gGxHnJszfCIZJeMEkx4nNkiPkqqnPyhprvdU>

6) *Spine*

Spine adalah lengkungan dari sisi kiri ke sisi kanan pada huruf 'S'.



Gambar 2.12 *Spine*

Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2017/11/A-Visual-Guide-to-the-Anatomy-of-Typography-How-the-internal-parts-of-type-are-classified-spine-1.png>

7) *Swash*

*Swash* adalah pukulan masuk atau keluar yang melengkung memanjang.

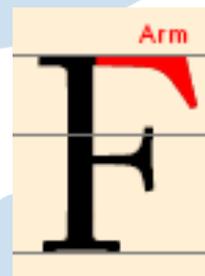


Gambar 2.13 *Swash*

Sumber: <https://www.lettering-daily.com/wp-content/uploads/2023/02/Type-Anatomy-Lettering-Daily-26-01-1024x597.png>

8) *Arm*

Garis horizontal terbuka yang teletak pada salah satu atau kedua ujung huruf.



Gambar 2.14 *Arm*

Sumber: <https://skillforge.com/wp-content/uploads/2015/09/typeface-anatomy.png>

9) *Bowl*

*Bowl* adalah bagian pada karakter yang menciptakan ruang dalam bentuk huruf melingkar seperti mangkuk. *Bowl* tersebut dapat berbentuk terbuka maupun tertutup.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.15 *Bowl*

Sumber:

<https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/8808658/media/6d92d4ff8e5d71682c8d3628ac53f5d5.png>

#### 10) *Cross Stroke*

Garis horizontal yang memotong bagian tengah garis atau batang, seperti pada huruf 't'.



Gambar 2.16 *Cross Stroke*

Sumber: <https://www.lettering-daily.com/wp-content/uploads/2023/02/Type-Anatomy-Lettering-Daily-28-01-1024x597.png>

#### 11) *Finial*

Hiasan yang berada pada bagian atas suatu huruf atau karakter.



Gambar 2.17 *Finial*

Sumber:

<https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/8430333/media/fcfa44402b5c74cf4cc4fb41b0178001.png?resize=400x300&vertical=center>

12) *Loop*

*Bowl* atau bentuk mangkuk yang tercipta akibat ekor huruf 'g'.



Gambar 2.18 *Loop*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/474x/f3/03/37/f30337540aef630158879510e4e4cc19.jpg>

13) *Spur*

Suatu terminal ke batang huruf yang membentuk bulat.



Gambar 2.19 *Spur*

Sumber:

[https://typography.guru/uploads/monthly\\_2015\\_07/spur.png.b768e96e84e084e16411b22a9c89711c.png](https://typography.guru/uploads/monthly_2015_07/spur.png.b768e96e84e084e16411b22a9c89711c.png)

14) *Tail*

Ekor atau garis menurun yang ada pada huruf, seperti pada huruf 'Q'.



Gambar 2.20 *Tail*

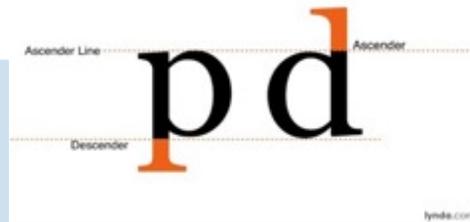
Sumber: [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTHL2JzxKbWAj4bhZsw)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTHL2JzxKbWAj4bhZsw](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTHL2JzxKbWAj4bhZsw)

bzDvzIK3eyGIQLXCaxyXr7UsD9z4-J9G7xc-  
k1bJCpmSYW4Rj9w&usqp=CAU

### 15) *Ascenders Descenders*

*Ascender* adalah bagian huruf yang memanjang di atas *x-height* huruf, sedangkan *descender* adalah bagian huruf yang memanjang di bawah garis dasar atau *baseline*.



Gambar 2.21 *Ascenders Descenders*

Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/UPCIDtrDagc/maxresdefault.jpg>

### 16) *Bracket*

Bentuk transisi yang menghubungkan *stem* dan *serif*.



Gambar 2.22 *Bracket*

Sumber:

[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fblog.thehungryjpeg.com%2Fquick-guide-type-anatomy%2F&psig=AOvVaw3Zh50fDb3c\\_LfXZi3tJEQt&ust=1710936953355000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBMQjRxqFwoTCIC5hf2mgIUDFQAAAAAdAAAAABAD](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fblog.thehungryjpeg.com%2Fquick-guide-type-anatomy%2F&psig=AOvVaw3Zh50fDb3c_LfXZi3tJEQt&ust=1710936953355000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBMQjRxqFwoTCIC5hf2mgIUDFQAAAAAdAAAAABAD)

### 17) *Crossbar*

Garis horizontal yang memotong bagian tengah huruf, seperti pada huruf 'A' atau huruf 'H'.

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 2.23 *Crossbar*

Sumber:

[https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/9222404/1drb\\_4x.png](https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/9222404/1drb_4x.png)

18) *Leg*

Garis huruf yang lebih rendah dan mungkin miring ke bagian bawah. *Leg* juga digunakan untuk ekor huruf.



Gambar 2.24 *Leg*

Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2017/11/A-Visual-Guide-to-the-Anatomy-of-Typography-How-the-internal-parts-of-type-are-classified-leg.png>

19) *Serif*

Garis kecil yang berada pada bagian akhir huruf, baik berbentuk vertikal atau horizontal.



Gambar 2.25 *Serif*

Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2017/11/A-Visual-Guide-to-the-Anatomy-of-Typography-How-the-internal-parts-of-type-are-classified-Serif.png>

20) *Stem*

Garis vertikal atau garis diagonal utama dalam huruf.



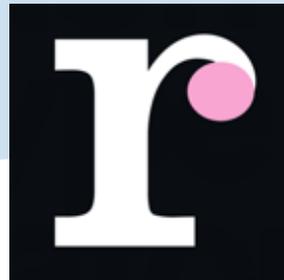
Gambar 2.26 *Stem*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/474x/d2/19/65/d21965b1965c3b8093d80b9cdbc86a1b.jpg>

21) *Terminal*

Akhir dari suatu garis yang dapat berbentuk lancip, melebar, cembung, cekung, atau bulat.



Gambar 2.27 *Terminal*

Sumber:

[https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/8021377/atomy\\_of\\_type\\_001\\_4x.png](https://cdn.dribbble.com/users/2862467/screenshots/8021377/atomy_of_type_001_4x.png)

22) *Barb*

Garis *serif* yang lancip pada huruf.



Gambar 2.28 *Barb*

Sumber: [https://1.bp.blogspot.com/-bs0aF\\_9-2N8/XaVuWFndLMI/AAAAAAAAABIQ/jdfExvy3rhkaA2XvC\\_iqY\\_g4WKbnExn7QCLcBGAsYHQ/s1600/Picture12.png](https://1.bp.blogspot.com/-bs0aF_9-2N8/XaVuWFndLMI/AAAAAAAAABIQ/jdfExvy3rhkaA2XvC_iqY_g4WKbnExn7QCLcBGAsYHQ/s1600/Picture12.png)

23) *Chin*

Terminat utama huruf 'G' yang bersudut.



Gambar 2.29 *Chin*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/69/61/19/69611912ad4cd1271bd2149e061c8836.jpg>

24) *Crotch*

Titik dalam di mana dua garis miring bertemu.



Gambar 2.30 *Crotch*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/474x/a9/9b/83/a99b833312fc2b3922c8c4acacf49a4c.jpg>

25) *Ligature*

Garis lengan memanjang yang melintasi dua huruf untuk menyatukannya.



Gambar 2.31 *Ligature*

Sumber:

<https://www.thoughtco.com/thmb/SBHk5apfz14cNvjmCvcU7dCE>

Nes=/1500x0/filters:no\_upscale():max\_bytes(150000):strip\_icc()/ligatures-typography-485e1c327ac04091abd2691104ead363.jpg

### 26) *Shoulder*

Garis melengkung yang mengarah ke kaki huruf, seperti pada huruf 'h' atau 'n'.



Gambar 2.32 *Shoulder*

Sumber: <https://www.zilliondesigns.com/blog/wp-content/uploads/shoulder.png>

### 27) *Stress*

Orientasi, atau kemiringan chanter yang melengkung.



Gambar 2.33 *Stress*

Sumber:

[https://typography.guru/uploads/monthly\\_2015\\_07/stress.png.4c0026ebcb2241d3b6cde6904c783131.png](https://typography.guru/uploads/monthly_2015_07/stress.png.4c0026ebcb2241d3b6cde6904c783131.png)

### 28) *Vertex*

Sudut yang terbentuk di bagian bawah huruf di mana garis kiri dan kanan bertemu, seperti pada huruf 'M'.



Gambar 2.34 *Vertex*

Sumber: [https://artofficialintel.com/\\_images/buttons/do\\_not\\_copy.svg](https://artofficialintel.com/_images/buttons/do_not_copy.svg)

### 2.1.2.2 Terminologi Dasar Tipografi

Terminologi dasar tipografi awalnya berasal dari industri percetakan yang kemudian dikembangkan sebagai sarana untuk mengomunikasikan informasi spesifik yang diperlukan dalam menyusun suatu teks (Ambrosse & Harris, 2006). Berikut adalah terminologi dasar tipografi:

1) *Bounding Boxes, Kerning, and Letterspacing*

*Bounding box* adalah sebuah pembatas *box* yang digunakan secara tradisional untuk memberikan jarak antar huruf agar tidak saling bertabrakan. *Bounding box* ini juga terdapat pada huruf digital hanya saja tidak terlihat. Jarak antar huruf dapat dilebarkan dengan menggunakan *letterspacing* dan dikurangi atau didekatkan dengan memanfaatkan *kerning*.

2) *Tracking*

*Tracking* adalah jumlah jarak antar karakter.

3) *Word Spacing*

*Word spacing* adalah jumlah jarak antar kata.

4) *Leading*

Dalam industri percetakan, *leading* adalah logam panas dari timah yang disisipkan di antara ukuran teks untuk menciptakan jarak yang merata. Saat ini, *leading* diartikan sebagai jarak spasi antar baris teks.

5) *Baseline*

*Baseline* adalah garis dasar yang merupakan tempat di mana suatu huruf atau karakter berdiri.

6) *X-Height*

*X-Height* adalah tinggi suatu huruf kecil yang diukur dari garis dasar atau *baseline* hingga garis *meanline* suatu huruf. Adapun, *x-height* pada tiap jenis *typeface* tidaklah sama.

### 2.1.2.3 Klasifikasi Tipografi

Menurut Lawson dalam Ambrose & Harris (2006), terdapat beberapa jenis tipografi yang diklasifikasikan berdasarkan perkembangannya, yaitu:

1) *Blackletter*

Blackletter adalah jenis huruf yang didasari dari gaya penulisan yang ada pada masa abad pertengahan sekitar tahun 1400-an. Jenis huruf ini disebut juga dengan Block Gothic, Old English, dan Black and Broken. Jenis huruf ini memiliki garis yang terlihat lebih tebal. Contoh dari jenis huruf ini adalah Goudy Text MT.



Gambar 2.35 Blackletter

Sumber:

<https://static.abstractfonts.com/preview/1/2/2/7/8/img/637985.2xl.webp>

2) *Old Style*

Huruf ini adalah jenis huruf yang mengacu pada huruf Romawi di Italia pada abad ke-15 dan ke-16. Jenis huruf ini memiliki sedikit garis dan tekanan miring. Contoh dari jenis huruf ini adalah Dante MT.



Dante MT Regular

Aa Ff a

Gg Qq

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

© Design by fontke.com

Gambar 2.36 Dante MT Old Style

Sumber

<https://statics.fontke.com/image/image/177618/360x270.png>

3) *Italic*

Huruf ini adalah jenis huruf yang didasari dari tulisan tangan di Italia dari zaman renaissance. Huruf ini terlihat lebih kental dan tebal. Contoh dari jenis huruf ini adalah Minion Italic.



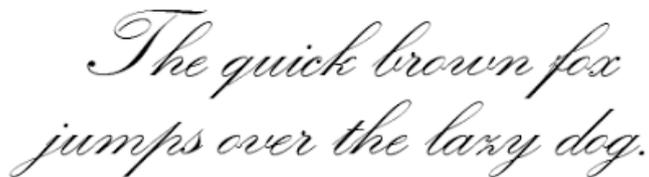
Gambar 2.37 Minion Italic

Sumber:

<https://statics.fontke.com/image/image/2254835/360x270.png>

4) *Script*

Huruf ini adalah jenis huruf yang menyerupai kaligrafi ukir. Contoh dari jenis huruf ini adalah Kuenstler Script Medium.



Gambar 2.38 Kuenstler Script

Sumber:

[https://www.prepressure.com/images/fonts\\_sample\\_kunstler\\_script.png](https://www.prepressure.com/images/fonts_sample_kunstler_script.png)

5) *Transitional*

Jenis huruf ini adalah jenis huruf yang menandai perubahan dari *style* huruf lama menjadi *style* huruf yang lebih modern pada akhir abad ke-17. Karakteristik dari

huruf ini adalah terdapat peningkatan kontras pada garis, dan tekanan vertikal lebih besar pada huruf yang melengkung. Contoh dari jenis huruf ini adalah Baskerville.



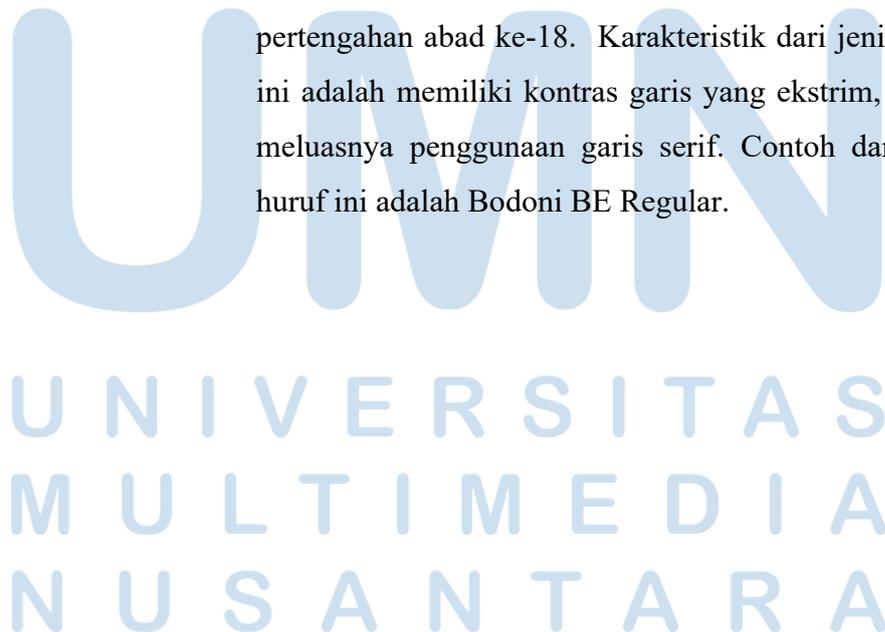
Gambar 2.39 Baskerville

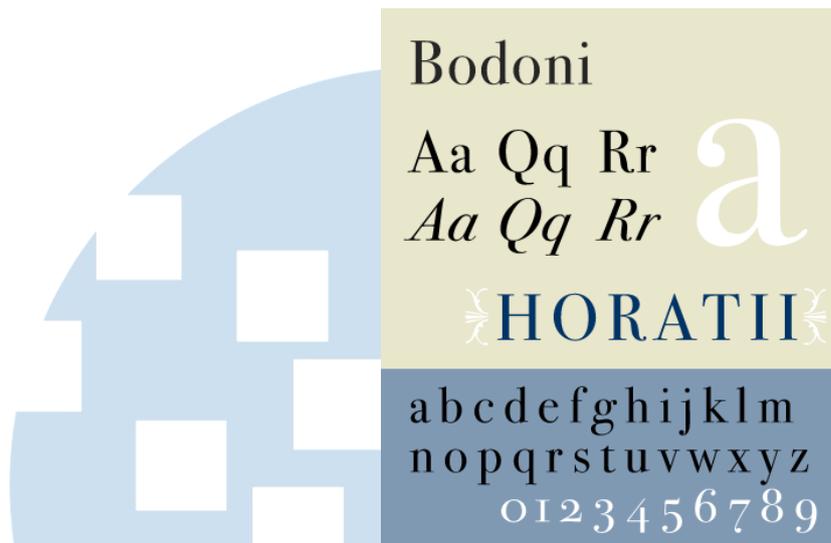
Sumber:

[https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1200/0\\*bVCSL1RBc0KjGNj\\_.png](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1200/0*bVCSL1RBc0KjGNj_.png)

#### 6) *Modern*

Huruf ini adalah jenis huruf yang muncul pada pertengahan abad ke-18. Karakteristik dari jenis huruf ini adalah memiliki kontras garis yang ekstrim, seperti meluasnya penggunaan garis serif. Contoh dari jenis huruf ini adalah Bodoni BE Regular.





Gambar 2.40 Bodoni

Sumber:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a0/ITCBodoni.png>

#### 7) Slab Serif

Slab serif adalah jenis huruf yang memiliki karakteristik garis yang tebal dengan perpaduan garis serif. Contoh dari jenis huruf ini adalah Clarendon MT.



Gambar 2.41 Clarendon MT

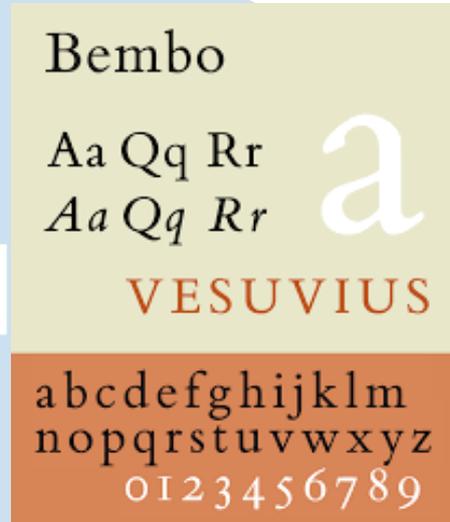
Sumber: <https://statics.fontke.com/image/image/2264058/360x270.png>

#### 8) Serif

Serif adalah jenis huruf yang pada bagian ujung atau akhir setiap karakternya memiliki garis-garis kecil, baik itu horizontal maupun vertikal yang membantu memudahkan pembaca dalam membaca teks tersebut.

Jenis huruf ini dianggap memberikan kesan yang lebih

tua atau tradisional. Contoh dari jenis huruf ini adalah Bembo.



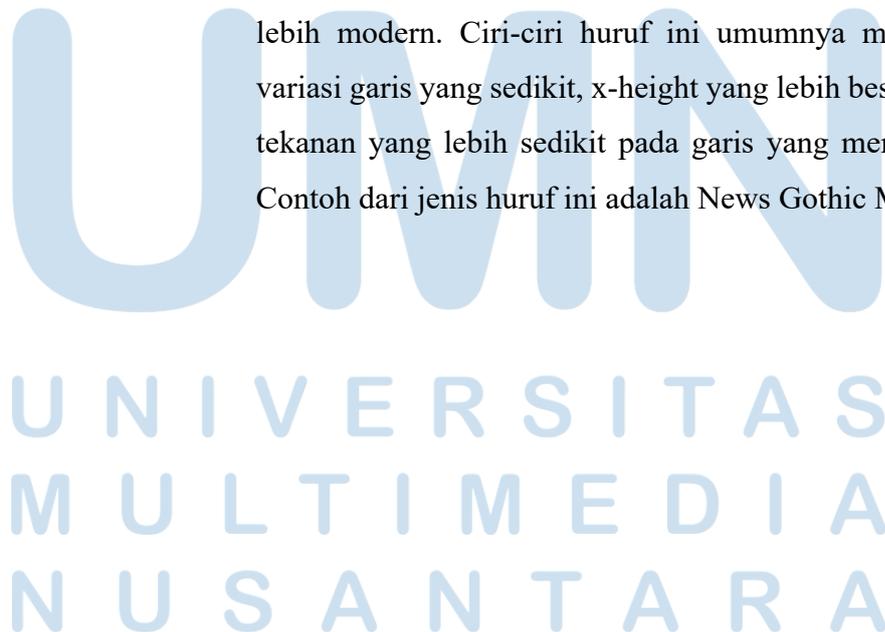
Gambar 2.42 Bembo

Sumber:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/38/ET\\_Book\\_sample.png/1200px-ET\\_Book\\_sample.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/38/ET_Book_sample.png/1200px-ET_Book_sample.png)

#### 9) Sans Serif

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil pada bagian ujung setiap karakternya. Jenis huruf ini adalah jenis huruf yang memberikan kesan lebih modern. Ciri-ciri huruf ini umumnya memiliki variasi garis yang sedikit, x-height yang lebih besar, dan tekanan yang lebih sedikit pada garis yang membulat. Contoh dari jenis huruf ini adalah News Gothic MT.





Gambar 2.43 News Gothic

Sumber:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d2/News\\_Gothic\\_specimen.svg/1280px-News\\_Gothic\\_specimen.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d2/News_Gothic_specimen.svg/1280px-News_Gothic_specimen.svg.png)

### 10) Serif/Sans Serif

Huruf ini adalah jenis huruf perpaduan serif dan sans serif. Contoh dari jenis huruf ini adalah Rotis Semi Serif.



Gambar 2.44 Rotis Semi Serif

Sumber: [https://cdn.myfonts.net/cdn-](https://cdn.myfonts.net/cdn-cgi/image/width=417,height=208,fit=contain,format=auto/images/pim/10000/88602_ba9496e03faf92e17c51cb68f82fdd7d.png)

[https://cdn.myfonts.net/cdn-cgi/image/width=417,height=208,fit=contain,format=auto/images/pim/10000/88602\\_ba9496e03faf92e17c51cb68f82fdd7d.png](https://cdn.myfonts.net/cdn-cgi/image/width=417,height=208,fit=contain,format=auto/images/pim/10000/88602_ba9496e03faf92e17c51cb68f82fdd7d.png)

### 2.1.3 Ilustrasi

Menurut Male (2017), ilustrasi adalah tentang mengomunikasikan suatu pesan kontekstual tertentu kepada khalayak umum.

### 2.1.3.1 Peran Ilustrasi

Menurut Alan Male (2017), ilustrasi memiliki 5 peran, yaitu:

#### 1) *Documentation, Reference and Instructure*

Ilustrasi merupakan media pembelajaran yang bagus di mana penyampaian informasi dapat lebih mudah tersampaikan kepada audiens secara visual.



Gambar 2.45 Contoh Peran *Documentation, Reference and Instructure*

Sumber: Male (2017)

#### 2) *Commentary*

Dalam editorial dan jurnalisme, ilustrasi berperan untuk mengomentari apa yang ada pada suatu majalah atau koran.



Gambar 2.46 Contoh Peran *Commentary*

Sumber: Male (2017)

### 3) *Storytelling*

Ilustrasi dalam *storytelling* dianggap sebagai suatu syarat dalam memberikan representasi visual pada suatu cerita naratif.



Gambar 2.47 Contoh Peran *Storytelling*  
Sumber: Male (2017)

### 4) *Persuasion*

Ilustrasi juga berperan untuk mempersuasi audiens. Oleh karena itu, ilustrasi kerap digunakan dalam dunia periklanan.



Gambar 2.48 Contoh Peran *Persuasion*  
Sumber: Male (2017)

## 5) *Identity*

Dalam hal ini, ilustrasi juga berkaitan dengan aspek mengenalan suatu merek atau perusahaan. Ilustrasi kerap digunakan pada laporan tahunan dan laporan keuangan perusahaan agar dapat memberikan suatu efek.



Gambar 2.49 Contoh Peran *Identity*  
Sumber: Male (2017)

### 2.1.4 *Layout/Grid*

Menurut Poulin (2018), *layout* adalah penataan teks, gambar, warna, dan elemen-elemen desain yang disusun dalam suatu komposisi. Pengaturan suatu *layout* dapat memengaruhi pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan. *Grid* adalah serangkaian elemen yang sejajar dan berfungsi sebagai panduan untuk mengatur dan menampilkan elemen visual pada suatu komposisi tata letak.

#### 2.1.4.1 *Jenis-Jenis Grid*

Menurut Poulin (2018), terdapat beberapa jenis-jenis *grid*, yaitu:

##### 1) *Modular Grid*

*Modular grid* adalah jenis *grid* yang terdiri atas kolom-kolom horizontal dan vertikal yang membagi kolom menjadi beberapa baris. Jenis *grid* ini cocok digunakan untuk mengatur tata letak dengan isi konten atau

informasi yang sangat kompleks. Jenis *grid* ini kerap digunakan pada koran, kalender acara, dan visualisasi data bagan dan tabel. Tidak hanya itu, jenis *grid* ini juga efektif digunakan pada publikasi dan *website*.

2) *Manuscript Grid*

*Manuscript grid* atau juga dikenal dengan *block grid* adalah jenis *grid* yang paling sederhana. Manuscript grid terdiri atas satu area utama yang besar dan digunakan untuk menampilkan teks dengan naratif panjang, seperti untuk buku atau esai. Pada halaman dengan margin yang cukup besar, dalam grid ini memungkinkan untuk menambahkan catatan, ilustrasi, atau kebutuhan editorial lainnya. Kelemahan dari jenis *grid* ini adalah terkesan monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan variasi visual yang mampu menarik perhatian pembaca dan penyesuaian proporsi margin.

3) *Symmetrical Grid*

*Symmetrical Grid* adalah *grid* yang memiliki tata letak dengan komposisi bagian kiri dan kanan memiliki lebar yang sama seperti bayangan pada cermin, serta menampilkan visual yang simetris dan seimbang. Jenis *grid* ini umumnya digunakan pada halaman dengan teks naratif panjang, seperti pada buku dan juga esai. Dalam *symmetrical grid*, terdapat beberapa variasi kolom, seperti *single column*, *double column*, dan *multiple column*.

4) *Asymmetrical Grid*

*Asymmetrical Grid* adalah jenis *grid* yang memiliki tata letak komposisi tidak sama antara bagian kanan dan kirinya sehingga memberikan visual yang tidak seimbang.

5) *Baseline Grid*

*Baseline grid* adalah jenis grid yang terdiri dari serangkaian garis paralel yang memiliki jarak yang sama dan digunakan untuk melokasikan suatu teks narasi panjang. Adapun, kelebihan dari menggunakan jenis *grid* ini adalah *baseline grid* memberikan ukuran dan lokasi yang pasti untuk suatu teks narasi dan teks tersebut dapat diposisikan di kolom yang berbeda.

6) *Hierarchical Grid*

Sistem jenis *grid* ini terdiri atas zona untuk teks dan gambar yang bervariasi tiap halamannya. Lebar kolom pada *grid* ini disesuaikan dengan visual atau teks yang akan digunakan. Jenis *grid* ini cocok digunakan untuk desain kemasan, poster promosi, dan juga *website*.

7) *Marber Grid*

Jenis *grid* ini adalah *grid* yang diciptakan oleh Romek Marber untuk sampul buku yang berjudul “Penguin Books”. Dalam *grid* ini terdapat 3 bagian, yaitu zona untuk nama, harga, dan judul buku.

8) *Compound Grid*

*Compound grid* adalah jenis *grid* yang terdiri atas intergasi 2 atau lebih kolom (*multicoloumn*).

#### 2.1.4.2 Anatomi Grid

Menurut Landa (2014), *grid* memiliki beberapa elemen atau anatomi yang menyusun *grid*, antara lain:

1) *Margin*

Margin adalah ruang kosong membentuk *frame* pada bagian atas, kiri, kanan, dan bawah suatu halaman untuk membingkai isi konten di dalamnya.

## 2) *Column*

*Column* adalah susunan garis vertikal yang digunakan untuk menunjang penyusunan elemen desain.

## 3) *Flowlines*

*Flowlines* adalah susunan garis horizontal yang membantu membentuk aliran visual.

## 4) *Spatial Zone*

*Spatial Zone* adalah suatu bidang yang dibentuk dengan mengelompokkan *module grid* untuk memposisikan berbagai elemen desain.

## 5) *Grid Module*

*Grid Module* adalah unit yang terbentuk dari potongan kolom vertikal dan garis horizontal.

## 2.2 Media Informasi

Menurut Turow (2017), media adalah suatu *platform* yang digunakan untuk menyampaikan, mendistribusikan, atau menyalurkan pesan kepada audiens. Media membantu terjadinya proses komunikasi pesan yang terjadi antara pengirim dan penerima pesan secara tidak langsung atau tidak tatap muka. Contoh dari media adalah televisi, majalah, telepon, film, radio, internet, koran, dan lain sebagainya. Sedangkan, informasi menurut Turow (2017) adalah bahan dasar berupa data atau fakta yang digunakan oleh jurnalis ketika membuat berita. Sekumpulan informasi perlu dikumpulkan terlebih dahulu untuk mendapatkan suatu kesimpulan terhadap suatu hal. Berdasarkan kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah pesan berupa data atau fakta yang disampaikan menggunakan suatu *platform* kepada audiens.

### 2.2.1 Fungsi Media

Menurut Turow (2017), terdapat 4 kegunaan media yang umumnya digunakan oleh masyarakat, yaitu:

1) *For Enjoyment*

Media berfungsi sebagai penghiburan atau memberikan kepuasan untuk orang bersenang-senang yang mana merupakan kebutuhan dasar manusia. Contohnya seperti menonton televisi, menyelesaikan teka-teki pada koran, bermain media sosial, ataupun melihat iklan dapat menciptakan kepuasan bagi seseorang.

2) *For Companionship*

Media berfungsi sebagai teman atau sahabat yang dapat menemani orang-orang ketika merasa kesepian atau sendirian. Contohnya seperti pasien di rumah sakit atau lansia yang merasa menemukan teman dengan menonton program televisi kesukaannya ataupun mendengarkan radio.

3) *For Surveillance*

Media berfungsi sebagai pembelajaran untuk mempelajari tentang hal yang terjadi di dunia ataupun di lingkungan sekitar. Fungsi media ini merupakan salah satu fungsi media yang sering ditemui sehari-hari, namun terkadang tidak disadari. Contohnya seperti mencari informasi terkait cuaca, informasi pekerjaan, tiket konser, ataupun informasi tentang *furniture*.

4) *For Intepretation*

Media digunakan untuk mengetahui tentang apa yang sedang terjadi, mengapa hal itu terjadi, dan tindakan apa yang harus dilakukan terhadap hal tersebut. Contohnya seperti majalah finansial “Money and Barron’s” yang ditulis untuk menarik orang agar memahami cara kerja investasi dan investasi apa yang harus dipilih.

### 2.2.2 Desain Informasi

Menurut Society for Technical Communication (STC) dalam Baer (2008), desain informasi adalah proses mengubah suatu data yang rumit, tidak terorganisir, atau tidak terstruktur menjadi suatu pengetahuan atau informasi

yang bermanfaat. Menurut Baer (2008), inti dari desain informasi adalah komunikasi informasi yang efektif. Dalam hal tersebut, menulis, mengedit, serta ilustrasi berperan dalam menciptakan keefektifan komunikasi bagi suatu desain informasi.

### 2.2.3 Jenis-Jenis Desain Informasi

Menurut Coates & Ellison (2014), terdapat tiga kategori dalam desain informasi, yaitu:

#### 1) *Print Based Information Design*

Dalam *print based information design*, informasi yang diberikan bergantung pada satu atau beberapa gambar yang disusun untuk mengomunikasikan suatu informasi yang kompleks. Elemen yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut antara lain dapat berupa diagram, bagan, fotografi, ilustrasi, dan juga teks. Selain itu, informasi perlu disusun dengan baik dan memperhatikan penggunaan warna dan gambar agar pembaca dapat lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Contoh *print based information design* adalah informasi pada majalah, koran, buku, kertas tagihan, atau media cetak lainnya.



Gambar 2.50 Contoh *Print Based Information Design*  
Sumber: Coates & Ellison (2014)

## 2) *Interactive Information Design (Screen Based Design)*

Dalam *interactive information design*, pengguna atau penerima informasi bersifat aktif dan terlibat dalam menentukan pilihan terhadap informasi yang disampaikan. Dalam jenis media ini memungkinkan adanya perpaduan antara suara dan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Contoh dari jenis desain informasi ini adalah seperti *website* dan majalah digital yang dapat diakses melalui media digital.



Gambar 2.51 Contoh *Interactive Information Design (Screen Based Design)*  
Sumber: Coates & Ellison (2014)

## 3) *Environmental Information Design*

Dalam *environmental information design*, hal utama yang perlu diperhatikan adalah visibilitas dan konteks informasi desain. Beberapa contoh dari *environmental information design*, yaitu *signage*, *wayfinding*, *exhibition design*, dan *large scale installation*.

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 2.52 Contoh *Environmental Information Design*

Sumber: <https://jivvas.com/portfoliocategory/space-signage-environment-design/>

## 2.3 Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah suatu media yang terdiri dari beberapa cetakan halaman dan dijilid untuk menyimpan, menginformasikan, menjelaskan, atau menyebarkan pengetahuan kepada pembaca.

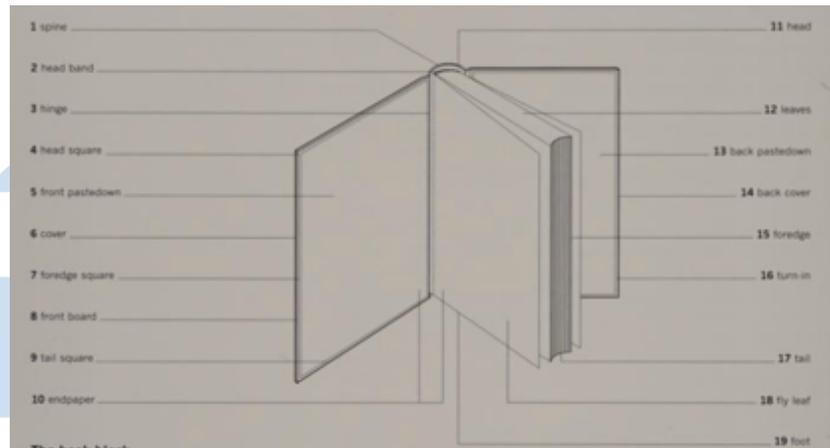
### 2.3.1 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), komponen buku dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*.

#### 1) *The Book Block*

Dalam *the book block*, terdapat 19 komponen dalam buku yang terdiri dari *spine*, *head band*, *hinge*, *head square*, *front paste down*, *cover*, *foredge square*, *front board*, *tail square*, *endpaper*, *head*, *leaves*, *back pastedown*, *back over*, *foredge*, *turn in*, *tail*, *fly leaf*, dan *foot*.

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



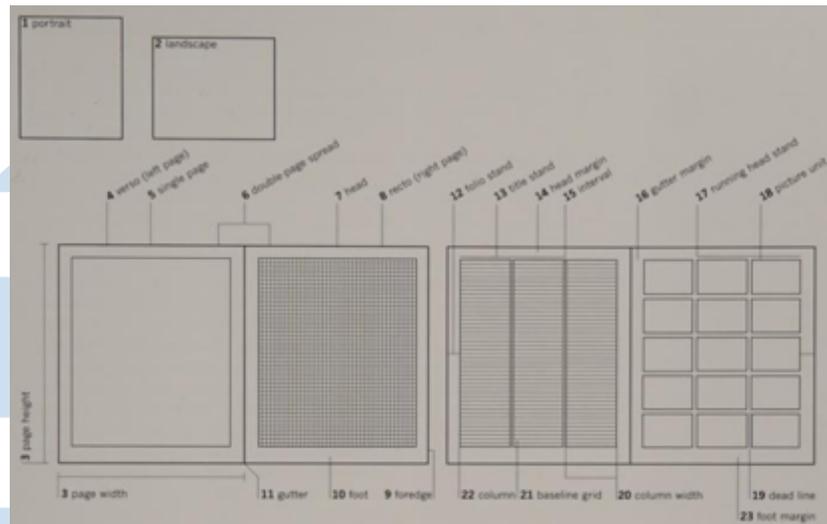
Gambar 2.53 Komponen Buku *The Book Block*  
Sumber: Haslam (2006)

## 2) *The Page*

Dalam the page, komponen buku terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu *portrait*, *landscape*, *page height and width*, *verso*, *single page*, *double-page spread*, *head*, *recto*, *foreedge*, *foot*, dan *gutter*.

## 3) *The Grid*

Dalam the page, komponen buku terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu *folio stand*, *title stand*, *head margin*, *interval/column gutter*, *gutter margin/binding margin*, *running head stand*, *oicture unit*, *dead line*, *column width*, *baseline*, *column*, dan *foot margin*.



Gambar 2.54 Komponen Buku *The Page* dan *The Grid*  
 Sumber: Haslam (2006)

## 2.4 Cacar Monyet

Cacar monyet adalah penyakit yang disebabkan oleh monkeypox virus yang termasuk dalam genus orthopoxvirus. Orthopoxvirus sendiri adalah genus virus yang mengandung variola virus penyebab cacar. Cacar monyet merupakan penyakit zoonosis yang ditularkan dari hewan yang sakit ke individu lainnya (Chavda, Lalitkumar, & Apostolopoulos, 2022). Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023), semua orang dapat terinfeksi cacar monyet.

Cacar monyet pertama kali menginfeksi manusia dilaporkan ditemukan pada tahun 1970 di wilayah Afrika Tengah, tepatnya di Negara Republik Demokratik Kongo yang menginfeksi seorang anak di wilayah tersebut (Chavda, Lalitkumar, & Apostolopoulos, 2022). Sementara, sejumlah 511 kasus lainnya dilaporkan kembali menginfeksi pada antara tahun 1991 hingga 1999 di Negara Republik Demokratik Kongo (Katamesh B. , Madany, Labieb, & Abdelaal, 2023). Pada 23 Juli 2022, WHO menetapkan cacar monyet sebagai Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Yang Meresahkan Dunia dan pada 28 November 2022 nama “Monkeypox” diubah menjadi Mpox akibat rasisme dan stigma yang berkembang di masyarakat. (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023).

### **2.4.1 Jenis Virus Monkeypox**

Pada virus monkeypox, terdapat 2 jenis varian yang ditemukan, yaitu tipe Afrika Tengah dan tipe Afrika Barat yang perbedaannya dipengaruhi oleh genomnya. Di antara kedua jenis tersebut, tipe Afrika Tengah adalah jenis yang paling banyak ditemukan dan mampu menularkan dari manusia ke manusia lainnya. Tidak hanya itu, pada tipe virus monkeypox varian Afrika Tengah ini juga memiliki gejala yang lebih berat dibandingkan dengan varian Afrika Barat (Kuncoro, 2023).

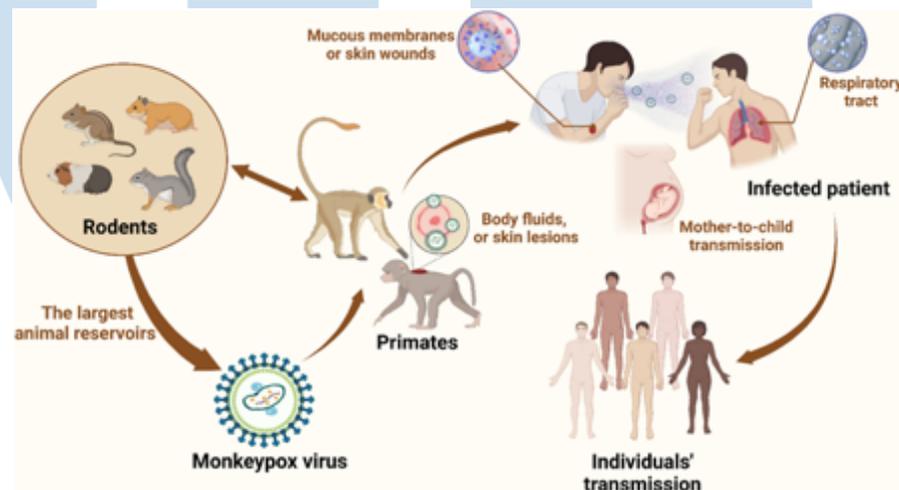
Virus tipe Afrika Tengah mayoritas ditemukan pada kasus cacar monyet yang terjadi di negara Afrika Tengah, Republik Demokratik Kongo, dan juga Sudan Selatan. Sementara, virus tipe Afrika Barat mayoritas ditemukan di Amerika pada tahun 2003 dan Nigeria pada tahun 2017, serta Israel, Singapura, dan juga Inggris (Kuncoro, 2023).

### **2.4.2 Penyebab dan Penyebaran**

Virus monkeypox ditularkan melalui hewan yang terinfeksi ke manusia (Chavda, Lalitkumar, & Apostolopoulos, 2022). Virus ini juga dapat ditularkan antara hewan ke manusia, ataupun manusia ke manusia lainnya. Adapun beberapa jenis hewan yang menjadi pembawa penularan virus monkeypox ini antara lain, monyet, gorilla, orang utan, simpanse, kelinci, tikus, dan trenggiling (Kuncoro, 2022). Hal ini juga didukung oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dalam Chavda, Lalitkumar, & Apostolopoulos (2022) yang menyatakan bahwa beberapa hewan, seperti tupai, tikus dan pada beberapa spesies monyet telah ditemukan infeksi virus monkeypox.

Penularan virus monkeypox dari manusia ke manusia dapat terjadi apabila adanya kontak langsung antara individu dengan individu lainnya yang terinfeksi, seperti melalui darah dan cairan tubuh. Selain itu, virus ini juga dapat menyebar melalui sistem pernapasan, mata, hidung, dan mulut, serta melalui benda di sekitar yang telah terinfeksi virus tersebut. Namun, penularan virus cacar monyet melalui droplet umumnya membutuhkan waktu kontak yang lama, sehingga penularan ini lebih memungkinkan terjadi kepada sesama anggota keluarga yang tinggal satu rumah (Kementerian Kesehatan

Republik Indonesia, 2023). Penularan dari ibu hamil ke janinnya juga dapat terjadi melalui plasenta atau akibat kontak erat yang terjadi selama kelahiran atau sesudah kelahiran sang bayi (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023). Sementara itu, penularan virus dari hewan ke manusia dapat terjadi akibat mengonsumsi daging mentah hewan yang terinfeksi atau produk olahan hewan terinfeksi (Kuncoro, 2022). Menurut beberapa penelitian yang sudah dilakukan, mpox juga dapat terdeteksi pada air limbah (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023).



Gambar 2.55 Penyebaran Virus Monkeypox

Sumber: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fimmu.2023.1132250/>

### 2.4.3 Gejala

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023), masa inkubasi cacar monyet berlangsung selama 5 hingga 21 hari dari sejak terinfeksi hingga menimbulkan gejala. Menurut Kuncoro (2022), terdapat beberapa gejala yang dapat dialami oleh penderita cacar monyet berdasarkan fasenya, antara lain:

#### 1) Inkubasi

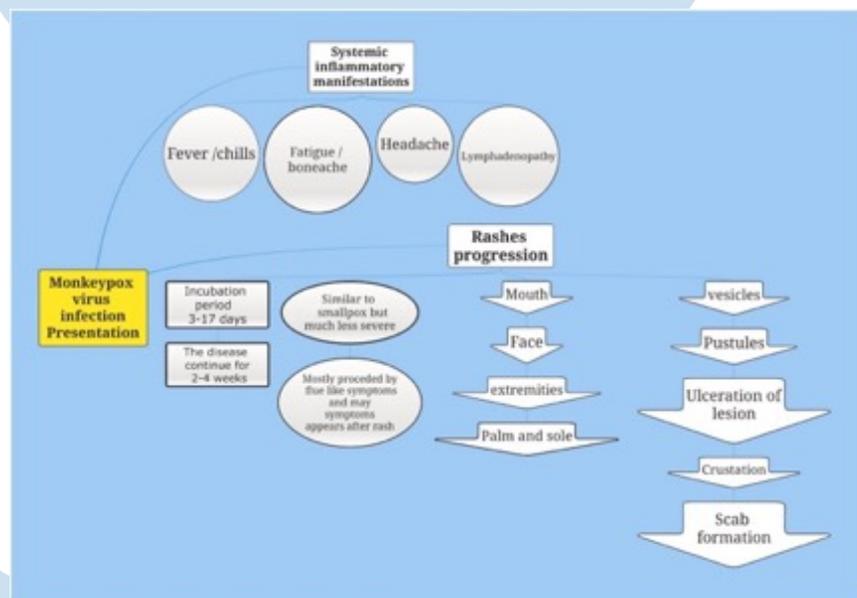
Pada fase inkubasi belum adanya tanda atau gejala yang muncul dan pada periode ini penyakit tersebut belum bersifat menular.

## 2) Pre-erupsi

Pada fase pre-erupsi ini umumnya terjadi dalam jangka waktu 1 hingga 5 hari dengan beberapa gejala, seperti mengalami demam, sakit kepala, nyeri otot, pembesaran kelenjar getah bening dengan diameter sekitar 1-4 cm, lemas dan dapat disertai adanya nyeri pada tenggorokan, batuk, sesak nafas, hingga sakit perut. Pada fase ini penyakit tersebut sudah dapat menular.

## 3) Erupsi

Fase erupsi umumnya terjadi dalam jangka waktu 1 hingga 10 hari setelah mengalami demam. Gejala lain yang terjadi pada fase ini antara lain sudah munculnya lesi pada mulut yang kemudian akan menyebar banyak ke bagian tubuh lainnya. Pada fase ini, penyakit dapat menular hingga semua krusta terkelupas.



Gambar 2.56 Gejala dan Masa Inkubasi

Sumber: [https://www.ncbi.nlm.nih-](https://www.ncbi.nlm.nih.gov.translate.goog/pmc/articles/PMC9486661/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)

[gov.translate.goog/pmc/articles/PMC9486661/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=id&\\_x\\_tr\\_hl=id&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www.ncbi.nlm.nih.gov.translate.goog/pmc/articles/PMC9486661/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc)

### 2.4.4 Faktor Risiko

Penyakit cacar monyet yang terjadi pada wabah tahun 2022 umumnya memiliki gejala yang lebih ringan dan dapat sembuh sendiri, namun penyakit ini juga dapat menyebabkan gejala yang lebih berat, komplikasi

hingga menyebabkan kematian pada orang-orang, seperti anak-anak (Terutama anak berusia kurang dari 8 tahun), wanita hamil atau menyusui, orang dengan gangguan sistem imun tubuh, dan orang dengan kelainan kulit kronis. Komplikasi yang dapat terjadi, antara lain adalah infeksi sekunder, gangguan penglihatan, pneumonia, dan ensefalitis.

#### **2.4.5 Pemeriksaan**

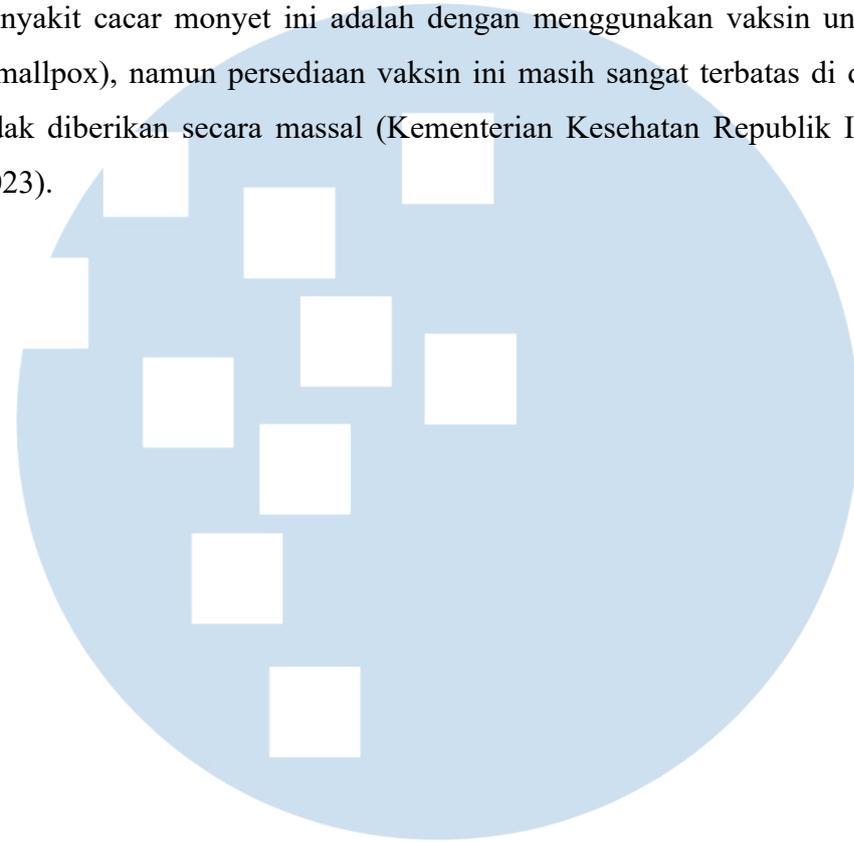
Jika individu merasa telah menjalin kontak dengan individu atau hewan lainnya yang terinfeksi cacar monyet, maka terdapat beberapa cara pemeriksaan yang dapat dilakukan untuk mengetahui apakah terinfeksi cacar monyet atau tidak. Pemeriksaan pilihan yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan *Polymerase Chain Reaction (PCR)* yang dilakukan dengan cara mengambil spesimen dari cairan/lesi maupun biopsi. Pemeriksaan lain dapat dilakukan dengan deteksi antibodi IgM yang dilakukan dengan cara mengambil spesimen dari serum atau plasma, serta melalui pemeriksaan histologis (Kuncoro, 2022).

#### **2.4.6 Pencegahan dan Pengobatan**

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023), belum ada obat khusus untuk mengobati penyakit cacar monyet. Pengobatan penyakit cacar monyet dapat dilakukan dengan beberapa cara yang dapat membantu penyembuhan cacar monyet, seperti pemberian obat antipiretik, anti nyeri, memenuhi kebutuhan nutrisi, menjaga hidrasi yang baik, menjaga kebersihan mulut, serta menjaga luka yang ada pada kulit untuk mencegah terjadinya komplikasi lain. Selain itu, beberapa obat yang dapat digunakan untuk mengatasi virus cacar monyet, antara lain *Tecovirimat (ST-246)*, *Brincidovir (CMX 001)*, dan *Cidofovir*.

Adapun langkah lainnya yang dapat dilakukan untuk mencegah dan meningkatkan perlindungan diri terhadap cacar monyet adalah dengan melakukan vaksinasi cacar yang idealnya dilakukan dalam kurun waktu kurang dari 4 hari sejak seseorang terpapar atau menjalin kontak dengan hewan atau manusia lain yang terinfeksi. Vaksinasi ini dapat memberikan perlindungan hingga 85% agar terhindar dari cacar monyet dan meminimalisir terjadinya

komplikasi (Kuncoro, 2022). Vaksinasi yang diberikan untuk mencegah penyakit cacar monyet ini adalah dengan menggunakan vaksin untuk cacar (smallpox), namun persediaan vaksin ini masih sangat terbatas di dunia dan tidak diberikan secara massal (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023).



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA