

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain grafis merupakan penyampaian pesan tertentu dengan komunikasi visual (Landa, 2014, hlm. 1). Secara umum, desain adalah aktifitas kreatif fungsional bertujuan untuk mampu menyelesaikan permasalahan tertentu (Na'am, 2020). Desain grafis adalah bagian dari desain komunikasi visual yang tercipta dari tiga komponen, yaitu desain, komunikasi, dan visual. Desain Komunikasi visual merupakan proses kolaborasi kreatif antara seni, teknologi, dan komunikasi untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada target audiens dengan menggunakan visual (Putra, 2020).

2.1.1 Elemen Desain

Terdapat unsur yang digunakan dalam mendesain untuk mewujudkan desain yang dapat dinikmati oleh audiens. Berdasarkan teori Robin Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solution* Edisi ke-5, elemen desain dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

2.1.1.1 Titik (Point)

Titik adalah elemen desain komunikasi visual paling dasar dan tidak memiliki ruang dimensi. Secara umum, titik digunakan secara berkelompok dengan berbagai jumlah, ukuran, dan kepadatan untuk menciptakan unsur visual lain (Kusrianto, 2007, hlm. 30).



Gambar 2.1 Contoh Variasi Titik
Sumber: <https://siteinspire.s3.us-east-1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/015/727/medium.jpg>

2.1.1.2 *Garis (Line)*

Garis dapat menghasilkan tekstur, nada, nuansa, ruang, dan volume untuk membentuk karakteristik (Na'am, 2020, hlm.80). Garis umumnya dikenal dari panjangnya dan dapat dibedakan berdasarkan bentuk ataupun kualitasnya untuk mendukung penyajian informasi secara visual (Landa, 2014, hlm.19)

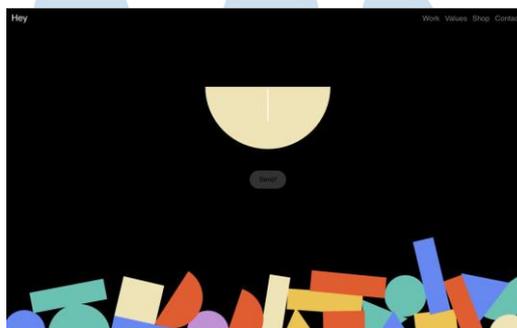


Gambar 2.2 Contoh Garis Lengkung

Sumber: <https://siteinspire.s3.us-east-1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/015/982/medium.jpg>

2.1.1.3 *Bentuk (Shape)*

Bentuk adalah perwujudan dari garis dan juga bentuk yang tertutup. Garis didefinisikan sebagai bentuk dua dimensi yang terdiri dari garis, nada, warna ataupun tekstur (Landa, 2014, hlm. 20).



Gambar 2.3 Contoh Bentuk-Bentuk

Sumber: <https://siteinspire.s3.us-east-1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/016/416/medium.jpg>

Bentuk adalah objek yang memiliki dimensi memanjang, melebar, dan diameter. Menurut Landa (2014) bentuk memiliki sembilan jenis sebagai berikut.

1. Bentuk Geometris

Bentuk Geometris terbentuk dari tepi lurus, sudut terukur, dan lengkungan yang presisi. Bentuk geometrik adalah bentuk terukur dari panjang dan lebar seperti lingkaran, persegi, segitiga, kerucut, dan lainnya.

2. Bentuk *Curvilinear*

Bentuk *Curvilinear* merupakan bentuk lengkung atau organik yang dibentuk oleh kurva atau tepian yang dinamis.

3. Bentuk *Rectilinear*

Bentuk *rectilinear* merupakan bentuk yang terdiri dari perpaduan garis lurus ataupun sudut.

4. Bentuk Tidak Umum (*Irregular Shape*)

Bentuk ini didefinisikan sebagai bentuk yang terdiri dari kombinasi dari garis lurus dan garis melengkung.

5. Bentuk Tidak Sengaja (*Accidental Shape*)

Bentuk tidak sengaja merupakan hasil dari suatu proses atau material tertentu seperti goresan atau noda.

6. Bentuk Abstrak (*Abstract Shape*)

Bentuk abstrak adalah bentuk alami yang diatur ulang, diubah, atau distorsi representasi yang sederhana ataupun kompleks untuk menunjukkan gaya atau gaya tertentu.

7. Bentuk *Nonrepresentational*

Bentuk yang tidak merepresentasikan bentuk apapun. Bentuk ini murni diciptakan dan tidak berasal dari apapun yang dipahami secara visual.

8. Bentuk *Representational*

Bentukan ini dapat dikenali dan merepresentasikan wujud objek tertentu dan mampu dikenali oleh pengamat.

2.1.1.4 *Tekstur (Texture)*

Tekstur merupakan karakteristik suatu komponen dalam unsur desain yang merepresentasi permukaan suatu bentuk. Menurut Landa (2014) terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur taktil dan *visual* tekstur.

1. **Tekstur Taktil**

Tekstur taktil didefinisikan sebagai elemen visual dengan tekstur yang dapat dirasakan secara langsung dan nyata. Terdapat beberapa teknik pembuatan tekstur taktil, seperti *embossing*, *debossing*, dan *stamping*.



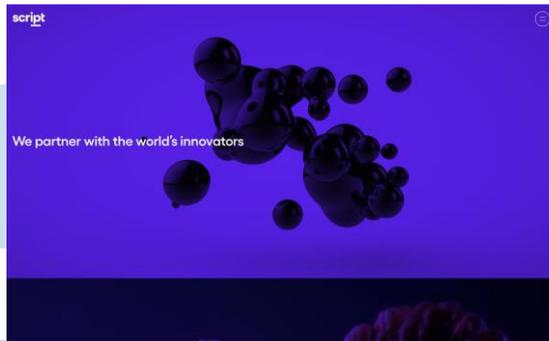
Gambar 2.4 Penggunaan Tekstur Pada Website

Sumber: [https://siteinspire.s3.us-east-](https://siteinspire.s3.us-east-1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/015/406/medium.jpg)

[1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/015/406/medium.jpg](https://siteinspire.s3.us-east-1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/015/406/medium.jpg)

2. **Tekstur Visual**

Tekstur Visual merupakan tekstur nyata yang diciptakan secara tradisional dengan tangan dan dipindai dari tekstur nyata, seperti di foto menggunakan keterampilan berbagai media pembuatan gambar.



Gambar 2.5 Tekstur Taktil Lukisan
Sumber: <https://siteinspire.s3.us-east-1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/016/429/medium.jpg>

2.1.1.5 Warna

Warna yang terlihat oleh Indera penglihatan pada permukaan benda di ruang dikenal sebagai cahaya atau warna yang dipantulkan. Cahaya yang terpantul tersebut yang kita lihat sebagai warna (Landa, 2014).



Gambar 2.6 Roda Warna
Sumber: https://www.w3schools.com/colors/pic_ryb_itten.jpg

Menurut Na'am (2020) fungsi warna dibagi menjadi tiga macam. Warna dapat menjadi simbol, kesepakatan, atau ikon berdasarkan sifatnya. Fungsi warna dapat terbagi menjadi kelompok sebagai berikut.

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak dapat diperoleh melalui proses pencampuran warna lainnya.

Warna ini terdiri dari kuning, merah, dan biru.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil perpaduan dari dua warna primer. Hasil dari percampuran ini menghasilkan warna jingga, hijau, dan ungu.

3. Warna Intermediat

Warna intermediat dapat dihasilkan dengan dua cara, yaitu percampuran warna primer dan sekunder atau percampuran dua warna primer dengan rasio 1:2. Hasil percampuran ini adalah warna merah jingga, kuning jingga, kuning hijau, biru hijau, biru ungu, dan merah ungu.

4. Warna Tersier

Warna tersier merupakan hasil perpaduan dua warna sekunder. Warna ini terbagi menjadi tiga, yaitu warna tertier biru, tersier, warna tersier merah, dan warna tersier kuning.

Menurut Landa (2014) pada buku *Graphic Designer Solution* edisi kelima, terdapat tiga elemen utamata dalam klarifikasi warna yaitu sebagai berikut.

1. Hue

Hue merupakan penamaan dari warna. *Hue* terbagi menjadi dua, yaitu warna hangat dan dingin. Warna hangat terdiri dari warna merah, jingga, dan kuning. Warna dingin terdiri dari warna hijau, biru, dan ungu (Landa, 2014, hlm. 21).



Gambar 2.7 Roda Warna Hue

Sumber: <https://drawingblog.mycoloringland.com/wp-content/uploads/2016/07/tertiary-color-wheel.jpg>

2. *Value*

Value adalah gelap terang warna. *Value* memiliki warna hitam dan putih berperan penting dalam desain. Kombinasi menggunakan warna hitam dapat menciptakan warna lebih gelap, sedangkan kombinasi menggunakan warna putih menjadikan warna lebih terang. Warna putih, hitam, dan abu-abu atau perpaduan warna hitam dan putih disebut sebagai warna netral. Warna netral memberikan efek menyeimbangkan komposisi desain (Landa, 2014, hlm. 22).



Gambar 2.8 Tingkat *Value*

Sumber : <https://i.pining.com/564x/3e/f2/66/3ef2663d6d03edeffabd1cd815649038.jpg>

3. *Saturation*

Saturation merupakan ketajaman atau kecerahan suatu warna. Warna putih dan hitam dikategorikan sebagai warna netral dalam *saturation*. Warna ini dapat menciptakan keseimbangan pada desain dengan saturasi warna berlebihan (Landa, 2014, hlm. 22).



Gambar 2.9 Tingkat *Saturation*

Sumber: https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/art_krause2_colortips/elementLinks/krause1_fig01_alt.jpg

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain mendasari terbentuknya karya desain komunikasi visual. Memahami prinsip desain dapat mendukung desainer untuk menciptakan desain yang mudah dipahami oleh orang dan menarik. Terdapat tujuh prinsip desain sebagai berikut.

2.1.2.1 *Format*

Format merupakan batasan area desain yang mencakup berbagai elemen. Format bertujuan mendukung desainer untuk menentukan serta menyesuaikan dengan fungsi dari desain. Elemen desain tersebut mencakup bentuk, ukuran, desain, kertas dan regulasi yang menyesuaikan media cetak.

2.1.2.2 *Keseimbangan (Balance)*

Keseimbangan didefinisikan sebagai persepsi yang muncul dari proses pembagian visual agar memunculkan stabilitas elemen visual pada desain. Penggunaan prinsip keseimbangan yang baik akan memunculkan harmonisasi. Prinsip desain berupa elemen keseimbangan terbagi menjadi tiga jenis sebagai berikut.

1. **Keseimbangan Simetris**

Keseimbangan simetris disebut juga sebagai prinsip simetris refleksi ketika seluruh elemen visualnya mencapai keseimbangan baik secara horizontal maupun vertikal.



Gambar 2.10 Ilustrasi Simetris
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/35/9c/6a/359c6a42995069a8f15a888a8d9a286a.jpg>

2. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris berbeda dengan simetris, keseimbangan ini memiliki pembagian elemen visual yang menyesuaikan dengan komposisi yang presisi pada bidang. Hal ini dapat tercapai dengan penyesuaian ukuran, warna, nilai yang disampaikan, bentuk, dan elemen desain lainnya.



Gambar 2.11 Ilustrasi Asimetris

Sumber: <https://i.pining.com/564x/48/64/47/4864479e298fbd32a6463033d80d9420.jpg>

3. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial mengacu pada titik tengah dari area desain. Hal ini dapat dicapai dengan perpaduan antara elemen simetris, baik secara horizontal ataupun vertikal dan elemen asimetris yang menjadi satu kesatuan secara visual.



Gambar 2.12 Ilustrasi dengan Keseimbang Radial

Sumber: <https://i.pining.com/564x/9a/f9/8a/9af98ac1222e14c759f36c083da6e927.jpg>

2.1.2.3 Hierarki Visual dan Emphasis

Hierarki visual merupakan bagian prinsip desain mengenai keseluruhan penempatan elemen desain yang berperan penting dalam menyampaikan pesan. Penyusunan elemen desain harus memperhatikan *emphasis* pada desain sesuai dengan tingkat prioritas pesan yang ingin disampaikan. Terdapat beberapa cara untuk menciptakan penekanan pada elemen desain melalui arah, bentuk, penempatan, ukuran, dan tekstur.

2.1.2.4 Ritme (Rythm)

Ritme merupakan repetisi rangkaian atau pola yang mengarahkan audiens. Ritme bertujuan menciptakan kestabilan dan mengatur alur visual pada desain. Terdapat dua metode untuk menciptakan pola visual, yaitu dengan menerapkan pengulangan yang mengutamakan pengandaan dan variasi yang berfokus memodifikasi suatu elemen visual. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi sebuah irama, yaitu warna, tekstur, hubungan bentuk, bidang penekanan, serta keseimbangan.

2.1.2.5 Kesatuan (Unity)

Kesatuan didefinisikan sebagai pengabungan berbagai elemen visual menjadi satu karya yang saling berhubungan. Penggunaan prinsip kesatuan bertujuan untuk membantu menjaga alur visual agar terlihat harmonis dan selaras. Dengan berpegangan pada teori *gestalt*, penempatan, orientasi, bentuk, dan warna dari elemen visual yang terhubung dengan usaha pikiran manusia dalam membentuk sebuah persepsi.

2.1.2.6 Law of Perceptual Organization

Law of perceptual organization atau pengorganisasian komponen-komponen sensasi dilandasi teori *Gestalt* yang ditemukan oleh Max Wertheimer (1912), merupakan situasi ketika elemen visual berada pada sebuah bidang dan audiens mencernanya

sebagai kesatuan bagian besar. Terdapat enam jenis persepsi elemen visual yang dimuat oleh Landa (2014) sebagai berikut.

1. Persamaan (*Similarity*)

Elemen pada desain yang mengandung kemiripan, dapat berupa bentuk, ukuran, tekstur, pola, ataupun arah akan terlihat sebagai satu kesatuan sedangkan elemen yang memiliki perbedaan akan terlihat berjauhan.



Gambar 2.13 *Similarity* Pada Ilustrasi
Sumber: <https://designcrushblog.com/wp-content/uploads/2018/08/Rob-Bailey-3-Design-Crush.jpg>

2. Kesenambungan (*Continuity*)

Elemen visual ini dapat dirasakan atau dilihat saat penglihatan bergerak kedalam alur dari satu objek kepada objek lainnya sehingga mencapai satu kesatuan.



Gambar 2.14 *Continuity* pada Desain
Sumber: <http://2.bp.blogspot.com/-rQVwc6of4Yg/VnCYJPvUtI/AAAAAAAAA2g/hoIxQMJC23U/s640/intersecting%2Blines%2Bimage03b.jpg>

3. Kedekatan (*Proximity*)

Elemen visual yang berada dengan posisi berdekatan akan terlihat seperti berkelompok atau sebagai satu kesatuan.

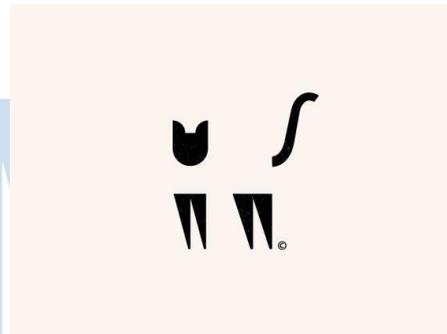


Gambar 2.15 *Proximity* pada Desain

Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/1044993/screenshots/3984756/media/742e4c36e6fd32423b3dee49cc141dfd.png?resize=800x600&vertical=center>

4. Penutupan (*Closure*)

Elemen visual yang bergerak dikarenakan kecenderungan pola pikir manusia dalam mengkoneksikan elemen menjadi sebuah wujud maupun pola menjadi suatu kesatuan.



Gambar 2.16 *Closure* pada Desain

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/9f/85/59/9f8559fc6dea58320c72ea098d1aacda.jpg>

5. Arah Gerak (*Common Fate*)

Gabungan beberapa elemen desain yang bergerak ke arah tujuan yang sama maka terlihat sebagai satu kesatuan.

6. Garis Tersirat (*Continuing Line*)

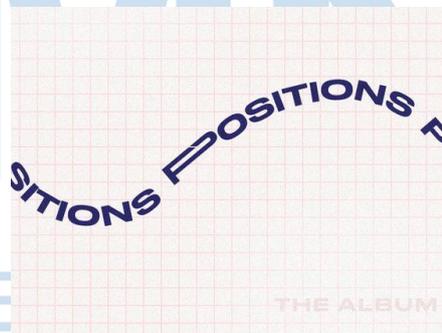


Gambar 2.17 *Common Fate* pada Ilustrasi
Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/1731956/screenshots/14892701/media/f56b6bc9291439944608fd6d50820d4c.png?resize=1000x750&vertical=center>

Dalam penerapannya bila sebuah garis visual terputus, selama audiens dapat melihatnya sebagai alur makan elemen visual ini menjadi sebuah satu kesatuan.

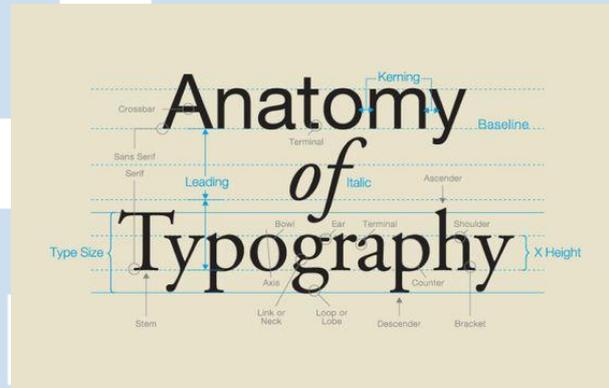
2.1.3 Tipografi

Landa (2014) menjelaskan bahwa *typeface* adalah desain dari satu set rangkaian angka, huruf, simbol, dan tanda baca yang memiliki kesamaan secara visual dan dapat diidentifikasi sebagai satu kesatuan. *Font* adalah satu set *typeface* atau lebih yang mengandung ukuran, berat, dan gaya yang bervariasi secara visual.



Gambar 2.18 *Continuing Line* pada Desain
Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/2298037/screenshots/14440884/media/61b9cb43894f11e12fa2dd7c4031194f.png?resize=1000x750&vertical=center>

Menurut Dabner, Stewart, dan Vickress (2020) tipografi didefinisikan sebagai proses menata huruf, kata, dan kalimat untuk segala konteks. Tipografi menjadi unsur penting untuk menyampaikan komunikasi visual yang efektif. Pada desain, tipografi merupakan manifestasi gambaran dari bahasa dan menjadi jembatan antara seni, sains, dan komunikasi.



Gambar 2.19 Anatomi Huruf Tipografi

Sumber: <https://paigerayoblog.files.wordpress.com/2015/05/anatomy-of-typography1.png?w=785&h=515>

Tipografi menjadi salah satu unsur penting dalam komunikasi dan perancangan sebuah media informasi. Pemilihan tipografi memiliki peran penting dalam persepsi audiens mengenai identitas dan kesan sebuah media. Dalam mendesain *website*, idealnya diperlukan dua hingga empat jenis *font* (Beaird, dkk., 2020). Menurut Landa (2014) jenis tipografi dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. *Old-style serif*

Old Style diperkenalkan di abad ke-15 dan dibentuk dengan pena bermata lebar. Jenis huruf ini memiliki karakteristik miring dengan penekanan pada sejumlah titik. Contoh yang termasuk kedalam jenis huruf ini adalah Times New Roman, Garamond, Hoefler Text, Caslon.

2. *Transitional*

Transitional dibuat pada abad ke-18 dan mewakili transisi dari gaya lama ke modern sehingga gaya huruf ini memiliki ciri desain khas

keduanya. Contoh jenis huruf ini adalah Century, Baskerville, dan ITC Zapf International.

3. Modern

Modern mulai berkembang pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Jenis huruf ini lebih geometris dan memiliki penekanan pada bagian vertikal. Dapat dikenali dengan goresan tebal-tipis dan berbeda dengan tipografi gaya lama. Contoh huruf ini adalah Walbaum, Didot, dan Bodoni.

4. Slab-Serif

Slab Serif ini dibuat pada awal abad ke-19. Jenis huruf ini memiliki ciri garis yang berat dan terlihat seperti lempengan. Berikut beberapa contoh huruf jenis ini adalah Memphis, Clarendon, Bookman, American Typewritten.

5. Sans-Serif

Sans Serif ini diperkenalkan awal abad ke-19 yang contohnya adalah Univers, Helvetica, dan Futura. Terdapat juga bentuk huruf tanpa serif yang memiliki goresan tebal dan tipis, seperti Frutiger, Grotesque, Franklin Gothic, Universal.

6. Black Letter

Black Letter ini didasari bentuk huruf manuskrip pada abada ke-13 hingga abad ke-15. Jenis huruf ini memiliki karakteristik garis berat dan jarak kecil dengan lengkungan antara huruf yang minim. Contoh huruf ini adalah Textura, Schwabacher, Rotunda, dan Fraktur.

7. Script

Script ini adalah huruf yang menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini mudah untuk dibentuk menggunakan alat tradisional berupa pensil, pena ataupun kuas. Contoh huruf ini adalah Snell Roundhand Script, Shelley, Brush Script, dan Allegro Script.

8. Display

Display ini dibuat umumnya dimanfaatkan dalam ukuran yang besar terutama untuk berita utama dan judul untuk berita utama. Jenis huruf ini umumnya dapat berbentuk tulisan tangan, dekorasi, dan bentuk yang terkadang sulit dibaca.

2.1.4 Grid

Grid mendukung elemen pada laman serta proporsi. Berdasarkan teori Tondreau (2019) dalam buku *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*, *grid* bertujuan untuk mempertahankan komposisi dan berfungsi mengatur ruang dan informasi dalam karya desain. Terdapat elemen yang menyusun *grid* sebagai berikut.

1. Margin

Margin merupakan tempat yang menandakan jarak antara garis potong dengan penempatan konten. Area digunakan untuk mencantumkan informasi sekunder seperti keterangan dan detail lainnya.

2. Markers

Markers atau disebut dengan penanda berfungsi sebagai navigasi dalam dokumen. *Marker* umumnya mencantumkan informasi yang serupa pada setiap halamannya. Contoh *marker* adalah nomor *footer*, *icon*, *header*, dan *page number*.

3. Columns

Columns disebut dengan kolom merupakan area vertikal yang berfungsi untuk memuat konten berupa tulisan maupun gambar. Ukuran kolom bervariasi pada halaman, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta pesan yang disampaikan.

4. *Flowlines*

Flowlines merupakan garis imajinasi yang dibentuk dengan memanfaatkan ruang ataupun elemen desain yang mampu mendukung alur baca audiens.

5. *Spatial zones*

Spatial zones merupakan sekelompok atau sekumpulan yang mengandung sejumlah elemen desain yang memenuhi area tertentu.

6. *Modules*

Modules merupakan tempat yang berukuran konsisten dan terorganisir dengan rapi. Perpaduan beberapa *modules* dapat menciptakan kolom atau baris dengan ukuran yang bervariasi.

Menurut Tondreau (2019) *grid* memiliki sistem *grid* yang terdiri dari sekumpulan rangkaian garis horizontal dan vertikal. Terdapat lima jenis sistem *grid* sebagai berikut.

1. *Single Column Grids*

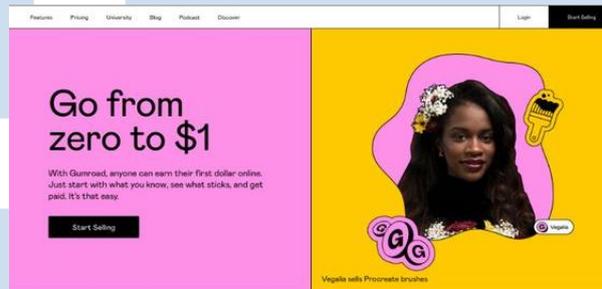
Single Column Grids biasanya diaplikasikan untuk konten yang memuat banyak teks. Ciri pada sistem ini adalah blok yang dapat diisi dengan teks maupun gambar baik pada satu halaman ataupun gabungan dari dua halaman.



Gambar 2.20 *Single Columns Grid* pada *Main Page Website*
Sumber: <https://siteinspire.s3.us-east1.amazonaws.com/screengrabs/images/000/015/238/medium.jpg>

2. *Two Column Grids*

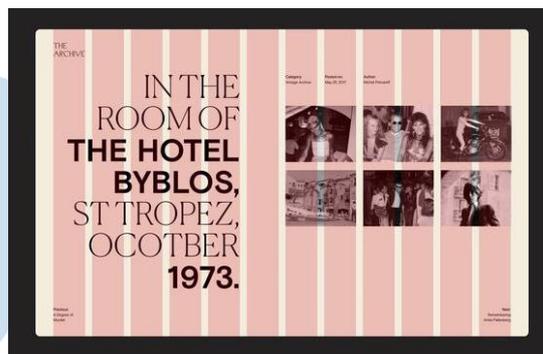
Two Column Grids dimanfaatkan untuk penataan lebih pada konten yang memiliki banyak teks maupun informasi yang berbeda. Lebar kolom dapat di tata dengan seimbang atau tidak seimbang dengan menyesuaikan keperluan pada desain.



Gambar 2.21 *Two Columns Grid* pada Website
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/0d/c2/70/0dc2701577f51d8f048091e04cbf4a72.jpg>

3. *Multi Columns Grids*

Grid dengan kolom banyak lebih efisien diaplikasikan pada jumlah kolom dan penggunaan ukuran. Sistem ini efektif bila diterapkan dalam pembuatan majalah maupun *website*.

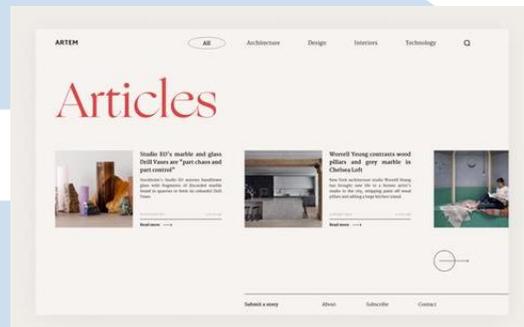


Gambar 2.22 *Multi Columns Grid* Website
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/d2/94/88/d294882562f7c3fa16a00d4d23b3c80.jpg>

4. *Modular Grids*

Modular Grids digunakan untuk menata informasi yang kompleks karena menggunakan pengukuran kolom dan baris. Hal ini memudahkan penyesuaian area untuk informasi panjang maupun

pendek. Sistem ini umumnya ditemukan pada media koran, kalender, bagan, dan berbagai jenis tabel.



Gambar 2.23 *Modulars Grid Website*
Sumber: <https://i.pining.com/564x/97/d2/f3/97d2f34d6e7ca4497f8863160d252fa6.jpg>

5. *Hierarchical Grids*

Hierarchical Grids didefinisikan sebagai *grid* dibagi menjadi beberapa area yang disesuaikan dengan kepentingan informasi. Pada sistem *grid* ini menggunakan ukuran baris sebagai pola.



Gambar 2.24 *Modulars Grid Website*
Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/6234/screenshots/16974722/media/174473d5329b794fbde2385391eb08c6.png?resize=1000x750&vertical=center>

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Houston (2016) mengemukakan bahwa ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang membantu menyampaikan konsep. Ilustrasi biasanya disandingkan dengan artikel. Ilustrasi bertujuan menyampaikan informasi, meringkas informasi, dan untuk menarik perhatian audiens pada konten. Terdapat beberapa jenis ilustrasi yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Naratif

Ilustrasi ini didefinisikan sebagai penggambaran yang menunjukkan kegiatan yang terjadi dalam konten penulisan. Ilustrasi pada konten penulisan dapat menggambarkan pergerakan dari latar dan karakter yang berperan dalam cerita.



Gambar 2.25 Ilustrasi Naratif

Sumber: <https://i.pining.com/564x/94/b7/11/94b71102ff30e7e70eda46ad80ed16c7.jpg>

2. Konseptual

Ilustrasi konseptual menggambarkan bobot konten yang ditulis namun tidak mendetail pada setiap bagian dari konten. Melalui gambar, audiens dapat memahami gambaran besar pesan yang disampaikan.

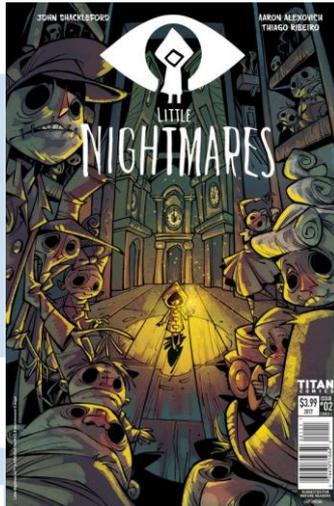


Gambar 2.26 Ilustrasi Konseptual

Sumber: <https://i.pining.com/564x/3a/c2/50/3ac250ac127a84ea025d2b86195823b2.jpg>

3. Stand Alone

Ilustrasi ini dapat berdiri sendiri. Gambar ini dapat menyampaikan pesan dari sebuah cerita dengan dukungan objek-objek yang menjelaskan situasi tertentu.



Gambar 2.27 Ilustrasi Stand Alone
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/fe/cb/2d/fe2d9dd2bc904a372b2b73bb8c6a4f.jpg>

4. Sequential

Ilustrasi *sequential* umumnya menceritakan sebuah kejadian secara berurutan. Contoh utama dari ilustrasi ini adalah komik, baik komik pendek ataupun *full-length* komik.



Gambar 2.28 Ilustrasi Sequential
Sumber: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/7cbb2719757489.562dfc2d104c4.jpg

5. Dekoratif

Ilustrasi dapat berfungsi sebagai dekoratif dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens. Contoh gambar ini, seperti sampul halaman buku harus menarik perhatian dibanding buku lainnya.



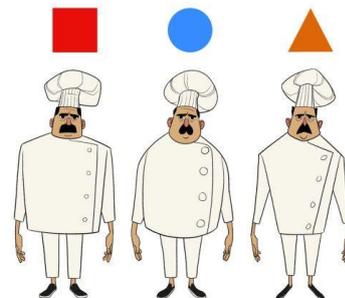
Gambar 2.29 Ilustrasi Dekortif
Sumber: <https://i.pining.com/564x/20/62/79/206279b6494c288d3953851ff2f72e0b.jpg>

2.1.5.1 Karakter

Dalam 21 Draws (2019) sebuah karakter umumnya memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan tujuan dari perancangan karakter tersebut. Dibutuhkan konsep keakraban dalam membuat karakter yang dapat membantu untuk menyampaikan karakteristik yang dimiliki oleh karakter. Terdapat faktor bentuk dan gestur yang mempengaruhi perancangan yang dijabarkan sebagai berikut.

1) Bentuk

Bentuk bertujuan menyampaikan makna karena dapat memunculkan perasaan tertentu. Elemen visual dapat mengkomunikasikan pesan tertentu sehingga memahami makna dari bentuk yang mendukung pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan. Terdapat tiga bentuk utama:



Gambar 2.30 Tiga Bentuk Utama Karakter
Sumber: <https://i.pining.com/564x/bb/6f/97/bb6f97d84c544c378eeb09937e341443.jpg>

a. Persegi

Persegi umumnya memiliki karakteristik maskulinitas dan merepresentasikan kemampuan fisik. Bentuk persegi memicu persepsi kekuatan, kestabilan, disiplin, dan keandalan. Pada sisi lain, bentuk persegi juga memicu persepsi kebodohan dan kebosanan.

b. Lingkaran

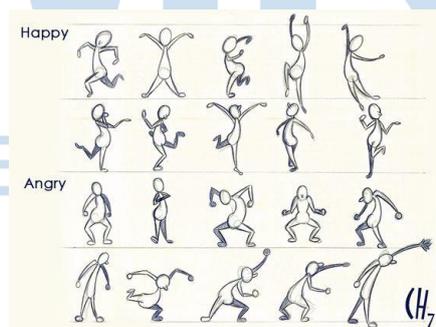
Lingkaran memiliki karakteristik feminitas dan kesan positif. Bentuk lingkaran memicu persepsi ketenangan, kebaikan, keamanan, keutuhan, dan kelembutan. Di sisi lain memicu kekosongan, kesepian, misteri, dan sihir.

c. Segitiga

Bentuk segitiga umumnya memiliki karakteristik tajam dan pergerakan. Bentuk segitiga biasa digunakan untuk menunjukkan sifat kepahlawanan dan kondisi yang bertolakbelakang dengan ideal dan nyaman. Pada sisi lain, bentuk segitiga dapat memunculkan karakteristik ketidakstabilan dan berbahaya.

2) Gestur

Karakteristik karakter dapat disampaikan melalui bahasa tubuh. Penggambaran gerak tubuh dapat mempengaruhi pesan yang ingin disampaikan. Terdapat empat gestur karakter yang diperhatikan dalam perancangan gestur, yaitu sebagai berikut.



Gambar 2.31 Gestur Perancangan Karakter

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/92/d9/ba/92d9ba9843d9fbcdb1a28bdb349a9528.jpg>

a. *Tilts*

Kemiringan merupakan usaha dalam menciptakan gerakan dinamis pada karakter dengan memberikan sudut kemiringan tertentu. Kemiringan umumnya memberikan kesan kuat dan kesesuaian terhadap ritme.

b. *Flow*

Garis lengkung yang mengalir dari satu sisi ke sisi lainnya untuk memberikan kesan mengalir. Garis ini dapat berupa garis cembung atau cekung.

c. *Twist*

Memutar dapat mempengaruhi posisi tubuh dan sifat karakter. Gestur memutar dapat memberikan daya Tarik dan persepsi pada karakter.

d. *Rhythm*

Irama adalah gambaran utama dari pose atau karakter yang dibuat. Ritme membutuhkan dukungan dari *flow*, bentuk bulat, dan beberapa garis lurus yang bergerak berlawanan. Pembuatan ritme membutuhkan garis imajiner pada bagian tengah karakter.

2.2 Media Informasi

Menurut Hanson (2018) mengemukakan bahwa media informasi didefinisikan sebagai wadah saran komunikasi dalam menyampaikan pesan. Media informasi dapat dibagi menjadi beberapa berdasarkan tujuan, seperti intrapersonal, interpersonal, grup, dan massa. Karakteristik dan jenis media berpengaruh dalam cara penyampaian informasi dan pesan yang ingin disampaikan. Penyesuaian media terhadap audiens dan tujuan yang ingin dicapai merupakan faktor terpenting yang dipertimbangkan dalam penyampaian pesan. Media informasi mengalami perkembangan sehingga pesan dapat disampaikan dengan berbagai cara dan media seperti media cetak, elektronik, digital hingga media interaktif.

2.2.1 Media Informasi Digital

Media informasi berkembang menjadi semakin kompleks seiring dengan perkembangan zaman (Hanson, 2018, hlm. 73). Pada tahun 1866, media elektronik mulai berkembang dengan pembuatan telegraph di Washington DC. Kemudian pada tahun 1880-an, ditemukan phonograph yang berfungsi membantu perkembangan musik oleh Emile Berliner. Pada akhir abad ke-19, pengembangan radio membantu penyebaran perkembangan berita pada masanya dan lain sebagainya. Hal ini mendorong berkembangnya media informasi lain.

Media informasi terus berkembang signifikan tetapi komunikasi yang tersedia masih dilakukan secara satu arah. Penemuan internet yang dapat melakukan komunikasi dua arah pada tahun 1990-an memberikan kemudahan kepada masyarakat. Dengan berkembangnya internet, komunikasi dapat dilakukan dengan dua pihak yang berperan sebagai penyampai dan penerima pesan atau sebaliknya. Internet memiliki berbagai jenis informasi dan memberikan kebebasan bagi penggunaanya dalam mengakses konten informasi yang diinginkan kapanpun dan dimanapun.

2.2.2 Media Digital Informasi Interaktif

Media digital interaktif dapat didefinisikan sebagai pengalaman berbasis komputer yang memfasilitasi interaksi antara media dengan pengguna (Griffey, 2020, hlm. 3). Media digital interaktif hadir dengan variasi bentuk seperti aplikasi pada gawai, *website* ataupun pengalaman nyata ketika mengunjungi museum dan tempat publik. Menurut Griffey (2020), hal penting media interaktif merupakan konservasi atau komunikasi dua arah yaitu antara sistem dan pengguna.

Perluasan media digital interaktif pada media tradisional memungkinkan interaksi audiens dalam berbagi, berkomentar, terlibat dan berinteraksi pada konten pada media. Setiap media menjadikan desain interaktif sebagai identitas, perusahaan ingin terhubung dengan para konsumen dengan cara yang bermakna (Salmond & Ambrose, 2013).

2.2.3 Website

Website didefinisikan sebagai perpaduan dari halaman *web* yang saling berangkaian dalam nama domain yang sama dan ditampilkan dalam situs web browser yang dapat diakses menggunakan koneksi internet (Griffey, 2020). *Design* membagikan pengalaman interaktif dan menarik dengan interaksi yang melibatkan pengguna (Landa, 2014, hlm. 366). Hal yang mempengaruhi estetika dan kualitas *website* adalah desain laman dari situs web tersebut (Zein & Eriana, 2022).

Pembuatan *website* dengan interaktifitas harus mampu menyesuaikan dengan pola perilaku target audiensnya untuk mencapai hasil yang optimal. Pembuatan *website* melibatkan sejumlah pihak seperti tim kreatif, *programmer*, *client* dan *tester*, animator, narasumber ahli yang diperlukan untuk emndapatkan data yang mendukung penelitian. Menurut Beaird, Walker, dan George (2020) terdapat hal yang diperhatikan dalam merancang *website* sebagai berikut

2.2.3.1 Anatomi Website

Menurut Beaird, George, dan Walker (2020) terdapat berbagai cara untuk membentuk rangkaian konten tetapi hanya susunan tertentu yang dapat menciptakan makna. Dalam *website* dibutuhkan elemen atau komponen yang memperhatikan kesesuaian ukuran dari situs tersebut. Komponen *website* tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. *Containing Block*

Setiap *website* memiliki *containing block* yang berfungsi menjadi tempat untuk meletakkan konten dan elemen desain pada laman. Elemen desain dapat diletakkan jauh dari batasan dan penempatannya pada area kosong (Beaird, dkk., 2020).

2. *Logo*

Umumnya penggunaan logo atau nama pada suatu laman terletak pada setiap bagian atas laman *website*. Logo berfungsi menjadi identitas yang memperkenalkan dan

menginformasikan merek atau laman kepada pengguna dan diaplikasikan pada media seperti kartu nama, kop surat, brosur dan sebagainya. (Beaird, dkk., 2020).

3. Navigation

Navigasi harus memiliki kepekaan lokasi. Sistem navigasi pada *website* merupakan elemen penting yang harus mampu ditemukan dan mudah digunakan. Navigasi dapat digunakan secara vertikal maupun horizontal dan harus terdapat pada bagian “*above the fold*” (Beaird, dkk., 2020).

4. Content

Konten dapat berupa gambar, tulisan ataupun media audio yang dapat ditemukan pada *website*. Konten utama harus dibuat sebagai elemen yang menarik perhatian. Hal ini dilakukan agar pengguna tidak langsung meninggalkan *website* ketika tidak menemukan yang diinginkan (Beaird, dkk., 2020).

5. Footer

Umumnya *footer* terletak pada area bawah laman serta *copyright*, alamat yang dapat dihubungi, dan informasi legal. *Footer* berfungsi sebagai indikasi bahwa pengguna telah sampai pada bagian terbawah laman (Beaird, dkk., 2020).

6. Whitespace

Whitespace merupakan area atau tempat tanpa tulisan, ilustrasi, ataupun elemen visual lainnya pada desain. Beberapa desainer berpendapat bahwa laman harus terisi penuh oleh konten namun penggunaan area kosong dapat bermanfaat pada estetika desain. Tanpa penggunaan *whitespace*, desain tidak efektif dan berkesan padat (Beaird, dkk., 2020).

2.2.3.2 Wireframe

Wireframe didefinisikan sebagai gambaran awal halaman yang berbentuk rangkaian dasar sistem navigasi pada desain visual atau informasi dasar yang diperlukan pada halaman. *Wireframe* digunakan dengan tujuan untuk mengetahui tata letak halaman (Kalback, 2007). Terdapat tiga elemen informasi yang disiapkan dahulu sebelum merancang *wireframe* sebagai berikut.

1. Sitemap

Sitemap berfungsi untuk menunjukkan navigasi pada setiap bagian halaman. Hal ini penting dilakukan dalam memulai perencanaan navigasi dalam *wireframe*.

2. Requirements

Syarat pada desain dibutuhkan untuk dapat tergambarkan dalam *wireframe*. Contohnya seperti fitur pencarian maupun pengaplikasian logo pada setiap halaman yang dapat membantu pengguna mencari informasi yang dibutuhkan.

3. Content Analysis

Konten dan informasi yang digunakan pada desain, seperti tautan PDF pada halaman ataupun tautan untuk mengarahkan pengguna pada laman lainnya perlu dianalisis kembali. Hal tersebut harus dimuat pada pembuatan *wireframe*. Dengan melakukan analisis ini, dapat diketahui kuantitas informasi yang dapat dimuat dalam suatu halaman.

2.2.3.3 Link dan Button

Dalam menghubungkan halaman pada *website*, dibutuhkan suatu lokasi terkoneksi satu sama lain. Koneksi tersebut dapat menggunakan elemen visual *tab* dan *button*/tombol. Tombol pada *website* menggunakan berbagai bentuk dan warna sesuai kebutuhan.

Penggunaan tombol harus mudah dipahami, konsisten, dan dapat terkoneksi agar pengguna mudah mengenali dan bernavigasi.

2.3 Storytelling

Menurut Miller (2020) *storytelling* merupakan media yang berpengaruh dalam membawa audiens kedalam dunia imajiner dan mengungkap kebiasaan manusia ataupun mendorong untuk melakukan hal mulia. *Storytelling* digunakan untuk memenuhi tujuan manusia, seperti menginformasi hal penting, mengungkapkan konsep, atau melatih generasi muda. *Storytelling* awalnya disampaikan melalui visual maupun verbal seperti dari mulut ke mulut.

2.3.1 Digital Storytelling

Miller (2020) mengungkapkan bahwa *digital storytelling* merupakan bentuk narasi yang dilakukan menggunakan gawai, computer, dan alat elektronik lainnya. *Digital storytelling* hadir kini hadir melalui permainan video, sosial media, aplikasi, internet, *virtual reality*, *augmented reality*, dan kemungkinan media lainnya yang akan berkembang. *Digital storytelling* memiliki tujuh karakteristik utama, yaitu jenis narasi, karakter, interaktif, *non-linear*, imersif, partisipatif, dan dapat dinavigasi.

Dalam menginformasikan alur cerita, perlu adanya jenis narasi yang melibatkan rangkaian peristiwa yang saling berkaitan. Dibutuhkan karakter untuk mendukung narasi. Unsur interaktivitas dan partisipatif merupakan kondisi dimana proses bernavigasi pada pengguna baik secara visual maupun alur cerita sedang dinilai. Hal ini mempengaruhi alur cerita sehingga alur menjadi *non-linear*.

2.3.2 Interaktivitas Digital Storytelling

Interaktivitas merupakan koneksi atau hubungan antara dua elemen yang menghasilkan aksi. Menurut Miller (2020) keberhasilan interaktivitas dinilai dari imersifitas audiens terhadap konten narasi. Pada *interactive digital storytelling*, alur cerita dapat dimanipulasi, dieksplor, dan direspon oleh pembaca maupun sebaliknya. Imersifitas berhubungan dengan

keterlibatan pembaca serta rangsangan indra manusia. Menurut Miller (2020) terdapat enam jenis interaktifitas dalam *digital storytelling*.

1) *Stimulis dan respon*

Interaktif ini terbentuk dari hubungan timbal balik *trigger action* dengan respon dari pengguna terhadap konten. Contohnya ketika muncul respon suara singkat dari suatu tombol yang ditekan.

2) *Navigation*

Navigasi adalah kebebasan dalam berinteraksi yang diberikan pada pengguna dalam mengeksplor konten. Interaksi umumnya ditemui pada *video game* atau program yang lebih terbatas seperti pada *menu bar* dan *icon* pada website atau aplikasi.

3) *Control over objects*

Interaksi ini memberikan pengguna untuk terlibat dalam aksi yang dihadirkan pada konten. Contoh interaktifitas yang dapat dilakukan adalah memindahkan barang, mengerakkan senjata, dan membuka objek.

4) *Communication*

Interaksi dimana pengguna melakukan kontak dengan karakter di dalam konten. Interaksi dapat dilakukan dalam bentuk dialog, pesan tertulis, suara, ataupun gestur.

5) *Exchange of Information*

Interaksi ini memungkinkan untuk melakukan pertukaran informasi dengan komentar pada forum daring atau fitur lainnya. Interaksi ini umumnya ditemukan pada media yang terkoneksi dengan jaringan internet.

6) *Acquistion*

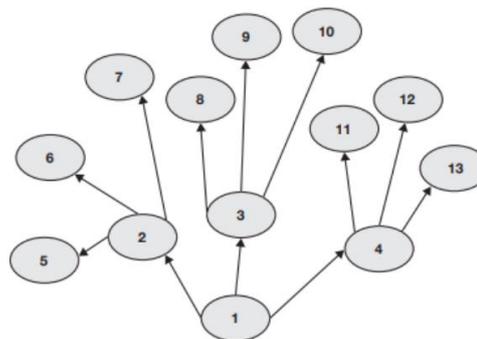
Interaksi ini berhubungan dengan informasi dan benda virtual dalam konten ataupun benda nyata. Interaksi ini biasanya ditemukan pada media dengan koneksi jaringan internet dan Sebagian besar ada di semua jenis *video game*.

2.3.3 Struktur *Interactive Digital Storytelling*

Pada pembuatan *digital storytelling*, dibutuhkan struktur yang mendukung penyusunan rangkaian cerita. Struktur ini disusun menggunakan blok kecil (*nodes*) hingga besar. Setiap *nodes* atau indikator pilihan yang dilakukan oleh pengguna dapat memicu hasil yang berbeda. Pilihan *nodes* dapat muncul dengan bentuk visual ataupun tersirat. Menurut Miller (2020) mengklasifikasikan struktur *digital storytelling* interaktif menjadi tiga struktur sebagai berikut.

1) **Branching**

Struktur percabangan merupakan struktur yang paling umum digunakan pada *storytelling*. Struktur ini memungkinkan banyak pilihan sebab akibat dari pilihan masing-masing individu. Kelebihan dari struktur ini adalah pengalaman eksplorasi yang diperoleh oleh pengguna. Pada sisi lain, struktur ini adalah tingkat kesulitan penggunaan bagi perancang. Terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk mengurangi percabangan seperti *cul-de-sac*, *loop back*, *barrier*, *shrubs*, dan *bushiness*.



Gambar 2.32 Struktur Percabangan
Sumber: Miller (2020)

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2) *Critical Story path*

Penggunaan struktur ini berpengaruh terhadap tujuan yang ingin dicapai. Poin utama pada struktur ini adalah peletakan informasi yang bertahap dan terstruktur. Struktur ini sering ditemukan pada buku interaktif anak. Terdapat empat tahapan dalam pembuatan struktur ini yang dimulai dengan pembuatan poin kritis yang harus



Gambar 2.33 *Critical Story Path Structure*
Sumber: Miller (2020)

dilalui pengguna agar alur dapat dipahami. Kemudian terdapat informasi yang disajikan pada *cutscene* dan tindakan dapat dilanjutkan dengan penentuan respon yang dilakukan oleh pengguna. Penambahan interaksi sekunder juga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan konten.

3) *Space to Explore*

Struktur ini berfokus pada eksplorasi pengguna. *Space to explore* memiliki dua bentuk turunan yaitu *aquarium* dan *indexical storytelling*. Menurut Miller (2020) struktur *aquarium* disebut demikian karena kebebasan strukturnya dalam bergerak dan memiliki beberapa *checkpoint*. Sedangkan menurut Clara Fernandez Vara, struktur *indexical* merupakan struktur yang mengharuskan pengguna mengumpulkan potongan informasi yang kemudian disatukan menjadi satu narasi.

2.4 *Body Dysmorphic Disorder (BDD)*

Menurut Watkins (2006), *body dysmorphic disorder* (BDD) merupakan kondisi dimana seseorang keasyikan dengan kekurangan fisik pada penampilan yang sebenarnya tidak begitu berarti atau imajiner. Seseorang yang terkena *body dysmorphic disorder* selalu mencemaskan penampilan karena merasa memiliki kekurangan pada penampilan atau tubuhnya (Thompson, 2002). Kelemahan yang dirasakan oleh individu dengan diagnosa BDD tidak terlihat atau tidak signifikan

bagi orang lain. Seseorang dengan gangguan BDD akan memeriksa area tubuh yang menjadi kecemasan mereka dengan tujuan untuk mencari ketenangan, kamuflase, membandingkan penampilan fisiknya dengan orang lain, melakukan olahraga secara berlebihan, atau bahkan melakukan operasi.

Pengidap BDD melakukan perilaku berulang sebagai respons terhadap kekhawatiran terhadap penampilan mereka dan kekhawatiran terhadap penampilan dirinya. Perilaku yang berulang ini sulit dikendalikan ataupun ditolak (Phillips, K.A, dkk., 2007). Prevalensi BDD diperkirakan mencapai 1,7% - 2,9% dalam penelitian nasional. Pengidap BDD tidak pernah mendapat perhatian dari ahli kesehatan dan hal ini terjadi sebab rasa malu yang dirasakan oleh pengidap. Sebagian besar pengidap BDD mencari bantuan dokter selain psikiater seperti dokter kulit, ahli bedah kosmetik dan lainnya sebab keterbatasan wawasan terhadap permasalahan mereka.

Banyak penyakit kejiwaan yang terjadi bersamaan dengan BDD dan yang paling umum adalah gangguan depresi mayor, fobia sosial, gangguan obsesif kompulsif, dan gangguan penyalahgunaan zat. Munculnya delusional berkaitan dengan peningkatan intensitas BDD. BDD cenderung memiliki perkembangan penyakit kronis yang persisten kecuali diobati secara memadai (Phillips, 2013). Seorang individu mungkin didiagnosa dengan kelainan komorbiditas namun terdapat kemungkinan BDD tidak terdiagnosa sehingga individu tersebut tidak menerima pengobatan yang sesuai dengan kebutuhannya

2.4.1 Ciri dan Gejala

Menurut sejumlah ahli, individu yang menderita BDD memiliki perilaku repetitif dan biasanya dilakukan secara berlebihan. Berikut adalah beberapa perilaku berulang yang umum dilakukan pengidap BDD.

1. Mengamati bentuk penampilan secara berkala lebih dari satu jam per hari, atau menghindari objek seperti cermin.
2. Terus menerus menyentuh atau membandingkan kekurangan yang dirasakannya dengan orang lain.

3. Meminta pendapat setiap saat untuk mengukuhkan penampilan.
4. Menyembunyikan kekurangan tubuh yang dirasa kurang ideal.
5. Menghindari interaksi dan situasi sosial.
6. Obsesi terhadap model yang mempengaruhi idealitas penampilannya.
7. Memiliki pikiran untuk melakukan operasi plastik.
8. Mengubah model rambut untuk menutupi kekurangan.
9. Mengubah warna kulit untuk memberi kepuasan penampilan ideal.
10. Melakukan diet ketat tanpa merasa puas.

Menurut Philips (2019) terdapat beberapa perilaku repetitif yang umum dilakukan secara berlebihan oleh penderita BDD sebagai berikut beserta presentase.

1. Sebesar 88% pengidap membandingkan bagian tubuh yang tidak disukai dengan bagian yang sama pada orang lain.
2. Sebesar 87% pengidap memeriksa bagian tubuh yang tidak disukai.
3. Sebesar 59% pengidap melakukan perawatan seperti penggunaan kosmetik, menata, memotong, atau membersihkan rambut tubuh.
4. Sebesar 54% pengidap mencari kepastian mengenai kekurangan penampilan dirinya kepada orang lain.
5. Sebesar 52% pengidap menyentuh bagian yang tidak disukai.
6. Sebesar 46% pengidap mengganti pakaiannya terus menerus untuk menutupi bagian tubuh yang tidak disukai.
7. Sebesar 39% pengidap melakukan diet sebagai upaya untuk mengubah bentuk tubuh yang tidak disukai.
8. Sebesar 38% pengidap melakukan *skin picking* untuk memperbaiki kekurangan penampilan pada bagian kulit.
9. Sebesar 25% pengidap melakukan *tanning* untuk mengubah warna kulit yang pucat menjadi lebih gelap.
10. Sebesar 21% pengidap melakukan olahraga secara berlebihan

2.4.2 Penyebab

Penyebab *Body Dysmorphic Disorder* (BDD) kemungkinan besar bersifat kompleks dan dapat terjadi akibat berbagai faktor. Studi mengenai penyebab pasti terjadinya BDD masih dilakukan hingga saat ini sehingga belum dapat diketahui secara pasti faktor apa yang dapat meningkatkan resiko perkembangan BDD. Hal ini menunjukkan bahwa BDD merupakan gangguan neurobiologis dan bukan hanya berkaitan dengan kebanggaan pada diri sendiri atau penampilan fisik (Phillips, 2019).

Menurut *website mind* (2018) penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang lebih memungkinkan seseorang untuk mengalami BDD, yaitu sebagai berikut.

2.3.2.1 Faktor Internal

Terdapat dugaan penyebab *body dysmorphic disorder* (BDD) sebab adanya ketidakseimbangan cairan kimia *serotonin*).

2.3.2.2 Faktor Eksternal

Body dysmorphic disorder (BDD) dapat disebabkan oleh faktor eksternal seperti penilaian negatif dari lingkungan terhadap diri penderita, pengalaman buruk, trauma masa lalu, merasa rendah diri, perasaan takut terhadap penolakan, sifat perfeksionis, ataupun membandingkan diri dengan orang lain. Mengalami pengalaman traumatis seperti pelecehan atau penindasan dapat membuat seseorang mengembangkan citra diri yang negatif sehingga membuatnya terobsesi dengan penampilan diri.

2.4.3 Dampak

BDD merupakan gangguan yang tergolong umum namun kurang dikenal atau disadari. Padahal sangat penting untuk mengenali dan mengidentifikasi BDD pada penderita karena berpotensi menyebabkan gangguan berkepanjangan dalam fungsi psikososial. Penderita BDD melakukan berbagai perilaku kompulsif dan repetitif untuk menutupi atau

menghilangkan kekurangannya. Data membuktikan bahwa lebih dari 90% penderita BDD memiliki perilaku yang dilakukan untuk menghindari perasaan tidak menyenangkan (Phillips, 2019).

Menurut Phillips (2009) pengidap BDD terobsesi dengan aspek tertentu dari bagian tubuhnya. Bagian tubuh mana pun mungkin terkena BDD namun yang paling umum adalah wajah, terutama kulit, hidung, dan rambut. Sepanjang hidupnya, pengidap BDD akan sibuk dengan lima hingga tujuh bagian tubuh yang berbeda. Perasaan cemas mengganggu pengidap BDD dengan timbulnya perasaan tidak diinginkan dan emosi lainnya seperti rasa malu, jijik, cemas, dan sedih. Sebagian besar pengidap BDD melakukan prosedur kecantikan untuk mengatasi kecemasan mereka dengan risiko anestesi. Selain itu, terdapat pengidap BDD yang merasa tidak puas sehingga menuntut atau menyerang secara fisik, bahkan membunuh dokter yang menanganinya (Sarwer & Crerand, 2008).

Konsekuensi dari preokupasi pada BDD berkaitan dengan stress dan kekhawatiran bahwa orang lain mungkin menolaknya. BDD cenderung mengganggu kehidupan sosial, pekerjaan, akademik ataupun aktifitas (Phillips, 2004). Pengidap BDD menghindari aktivitas sosial, berhenti sekolah, menghindari hubungan intim dan mungkin harus tinggal dirumah sepenuhnya. Pengidap BDD empat kali beresiko mengalami ide bunuh diri dan 2,6 kali lebih mungkin untuk melakukan upaya bunuh diri dibandingkan individu tanpa BDD (Angelakis, I., dkk, 2016).

BDD pada remaja mengakibatkan tingkat penolakan untuk bersekolah atau berhenti sekolah sangat tinggi. Sebanyak 18% remaja penderita BDD berhenti sekolah karena gejala BDD. Remaja yang mengidap BDD bila tidak ditangani akan berdampak buruk pada perkembangan dan aktivitas sehari-hari serta dapat berpengaruh hingga dewasa dan mungkin seumur hidup.

2.4.4 Penanganan

Katherine Phillips dalam jurnalnya yang berjudul *understanding and treating body dysmorphic disorder* mengemukakan bahwa terdapat dua jenis pengobatan yang dapat dilakukan berdasarkan riset dan studi yang telah dilakukan, yaitu SRIs (*Serotonin Reuptake Inhibitors*) dan *Cognitive Behavioral Therapy (CBT)*.

2.3.4.1 SRIs (*Serotonin Reuptake Inhibitors*)

SRIs (*Serotonin Reuptake Inhibitors*) adalah obat antidepresan yang dapat menghambat penyerapan zat serotonin dalam otak. Jenis obat ini tidak menyebabkan kecanduan dan banyak digunakan untuk membatasi pikiran negatif dan perilaku kompulsif. Obat ini digunakan untuk menekan depresi, kecemasan, perilaku impulsif dan gejala lainnya. Tidak ada studi mengenai dosis obat SRI yang tepat pada BDD namun para ahli klinis menyarankan penggunaan dosis yang lebih tinggi dibandingkan dosis penanganan depresi.

2.3.4.2 *Cognitive Behavioral Therapy (CBT)*

Cognitive Behavioral Therapy (CBT) pada BDD bertujuan untuk membantu pengidap gangguan membangun konsep pemikiran yang lebih fleksibel, mengurangi perhatian yang terfokus pada diri sendiri, dan strategi penanggulangan merugikan diri sendiri. Perawatan ini berfokus membantu pasien memiliki kontrol terhadap perilaku repetitif yang menghabiskan banyak waktu mereka.

2.4.5 *Body Dysmorphic Disorder* dan Gangguan Emosional

Menurut Katherine Phillips terdapat kunci utama yang membedakan *body dysmorphic disorder* (BDD) dan kekhawatiran umum terhadap penampilan fisik yang normal dirasakan orang-orang.

2.3.5.1 Preokupasi *Body Dysmorphic Disorder*

Pengidap BDD memiliki pikiran yang hanya terfokus pada hal tersebut, seperti tidak menyukai penampilan fisiknya. Pikiran mereka hanya terfokus hingga terobsesi terhadap hal tersebut dan

memiliki keyakinan yang kuat bahwa mereka memiliki cacat dalam penampilan dan orang akan memandangnya secara negatif. Hal ini menyebabkan pengidap menghabiskan waktu setidaknya satu jam sehari atau lebih untuk memikirkan kekurangan pada penampilan.

2.3.5.2 Gangguan Emosional

Pengidap BDD memiliki gambaran tubuh yang terdistorsi, yang cenderung berhubungan dengan intimidasi pada masa kanak-kanak atau remaja. Mereka terus menerus disibukkan oleh keyakinan mereka dan merasa orang lain memperhatikan dan membicarakan kekurangan mereka. Preokupasi terhadap kekurangan pada penampilan fisik individu dengan BDD menyebabkan tekanan emosional yang signifikan.

Beberapa penderita BDD percaya bahwa mereka terlihat jelek sehingga mengurungi diri di rumah agar orang lain tidak melihat mereka. Hal ini merupakan bentuk perilaku penghindaran yang dilakukan ketika merasa kecemasan yang berlebihan. Pada anak-anak, BDD dapat memunculkan gejala menolak bersekolah hingga upaya ataupun perencanaan bunuh diri.

2.4.6 *Body Dysmorphic Disorder* pada Remaja

BDD umum muncul pada masa kanak-kanak atau remaja. Remaja ditemukan lebih sering mengalami delusi dibandingkan orang dewasa (Phillips, 2006). Sering terjadi keterlambatan diagnosa dan pengobatan yang tepat. Dalam pengobatan BDD, sedikit penelitian yang khusus ditujukan kepada kaum muda. Data kelompok usia ini terbatas namun pengalaman klinis menunjukkan bahwa SRI efektif untuk remaja dengan BDD.

Menurut Albertini dan Phillips (1999) tidak ada pengobatan non-SRI yang efektif dalam mengurangi gejala BDD. Saat merawat anak-anak dengan BDD, dianjurkan agar memberikan SRI dengan dosis yang lebih rendah dibandingkan pada orang dewasa dan dosis dibatasi.