

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Suyanto (2004), desain grafis adalah pemanfaatan seni dan komunikasi dalam konteks bisnis dan industri, yang sering dikenal sebagai seni komersil. Dalam seni desain grafis, berbagai media digunakan seperti periklanan untuk mempromosikan dan menjual produk, penciptaan identitas visual untuk institusi, produk, dan perusahaan, serta pengembangan elemen-elemen visual dalam lingkungan grafis, desain informasi, dan penyampaian pesan visual yang efektif kepada publik. Sedangkan menurut Landa (2019) desain grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Landa juga mencatat bahwa sebuah solusi desain seharusnya memiliki kemampuan untuk memengaruhi sikap audiens terhadap suatu merek. Untuk menciptakan desain yang efektif, penting bagi kita untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang elemen dan prinsip dasar dalam desain.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2019), perlu digunakannya elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan lebih efektif. Elemen-elemen tersebut mencakup garis, bentuk, *figure/ground*, tekstur, serta *pattern*.

2.1.1.1 Garis

Titik adalah satuan terkecil dari garis. Garis tercipta melalui penggabungan beberapa titik atau bisa dianggap sebagai titik yang memanjang. Fungsi dari penggunaan garis dalam komposisi desain adalah untuk memperjelas pandangan pembaca. Garis bisa memiliki berbagai bentuk, termasuk garis lurus, garis melengkung, atau garis bersudut. Selain itu, garis dapat memiliki karakteristik khusus seperti kehalusan atau ketebalan, kelancaran atau

keserpihan, lebar atau tipis, serta bisa berjalan dalam pola yang teratur atau bersifat lebih abstrak.



Gambar 2.1 Garis dalam Buku

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt17347126/> (2021)

Garis dapat dihasilkan menggunakan berbagai alat, seperti pensil, kuas, ranting pohon, dan berbagai perangkat visual lainnya. Dalam konteks desain, garis memiliki kemampuan untuk menjadi elemen yang menggambarkan komposisi dan kualitas suatu karya. Selain itu, garis juga memiliki beberapa peran, seperti membantu dalam pengaturan komposisi visual, menunjukkan batasan, serta menciptakan ekspresi dan gaya linear. (Landa, 2019, hlm. 19).

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk atau shape merupakan bidang bersifat dua dimensi yang sebagian atau seluruhnya terbentuk oleh kombinasi garis, warna, atau tekstur. Bentuk dua dimensi ini, pada dasarnya adalah datar karena bisa diukur dengan tinggi dan lebar. Terdapat tiga bentuk dasar yang dapat digambarkan, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Setiap bentuk ini memiliki bentuk volumetrik atau padat yang sesuai, termasuk kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2.2 Bentuk dalam Buku

Sumber: <https://www.stackmagazines.com/everything/insider-anorak-magazine/> (2016)

Selain itu, ada juga bentuk non-representatif. Bentuk non-representatif merupakan bentuk-bentuk abstrak yang tidak menggambarkan objek-objek seperti manusia, tempat, atau benda tertentu. Bentuk ini lebih cenderung dinamis karena dapat terinspirasi oleh berbagai objek yang ditemui di alam atau ide-ide yang tidak memiliki representasi konkret (Landa, 2019, hlm. 19-20).

2.1.1.3 *Figure/Ground*

Figure/ground adalah elemen yang saling berhubungan dalam pada desain. Penggunaan *figure* dan *ground* memberikan penekanan pada objek utama dan latar belakang. *Figure* merupakan objek positif atau bentuk yang menjadi fokus utama, sementara *ground* merupakan area negatif yang mengisi ruang di sekitar objek utama tersebut. *Ground* juga memainkan peran penting dalam mengisi ruang di belakang *figure*.



Gambar 2.3 *Figure/Ground* dalam Buku

Sumber: https://www.behance.net/gallery/61443697/?log_shim_removal=1 (2018)

Dalam elemen desain, hubungan antara *figure* dan *ground* saling melengkapi. Hal ini dapat memengaruhi cara audiens mengartikan suatu karya. Dengan menempatkan *figure* dan *ground* dengan bijak, audiens dapat mengidentifikasi objek yang menjadi fokus utama serta objek-objek di sekitarnya. Peran *figure* sebagai objek positif dan *ground* sebagai objek negatif berguna dalam menciptakan keseimbangan dalam komposisi karya (Landa, 2019, hlm. 21).

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sentuhan dari suatu permukaan. Dalam desain grafis, tekstur dibagi menjadi dua kategori yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil, memiliki kualitas taktil yang dapat disentuh secara fisik. Beberapa teknik cetak dengan hasil tekstur taktil pada desain cetak, adalah *emboss dan deboss, stamp, engrave, dan letterpress*. Sedangkan tekstur visual, adalah tekstur yang dibuat dari ilusi tekstur nyata. Tekstur visual merupakan kreasi dari ketrampilan desainer dalam menggambar, melukis, fotografi, dan berbagai media pembuatan gambar lainnya (Landa, 2019, hlm. 22).



Gambar 2.4 Tekstur dalam Buku

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/148648083/The-Secret-Life-of-Birds-picture-book> (2022)

2.1.1.5 Pola

Pola adalah pengulangan elemen atau unit dengan arah yang jelas, yang ditargetkan pada area tertentu. Dalam pola, ada tiga struktur dasar yang digunakan untuk menyusun konfigurasi, yaitu titik, garis, dan kisi/*grid*. Pola juga bisa memiliki karakteristik yang bersifat abstrak sehingga tidak menggambarkan bentuk khusus. Pola dapat memiliki sifat yang dinamis, tetapi tetap berkelanjutan melalui repetisinya. Selain itu, pola juga dapat mengandung pesan atau makna yang tersembunyi dalam suatu karya (Landa, 2019, hal. 23).



Gambar 2.5 Pola dalam Buku

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/46150315/A-Cadelinha-Russa> (2016)

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain sangat diperlukan bagi seorang desainer. Tanpa prinsip-prinsip desain, tidak akan ada keselarasan dalam tampilan konten dan elemen visual. Prinsip desain menggabungkan berbagai komposisi yang dapat menciptakan hubungan antara pesan dan analisis visual. Terdapat empat prinsip penting dalam desain, yaitu hierarki visual, keseimbangan, kesatuan, dan ruang (Landa, 2019, hal. 25).

2.1.2.1 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah hasil dari penggabungan elemen-elemen grafis dalam desain dengan penekanan yang sesuai. Penggunaan hierarki visual dalam desain bertujuan untuk mengatur urutan yang tepat dan menyoroti pusat perhatian. Elemen-elemen yang lebih signifikan akan lebih terlihat menonjol daripada elemen-elemen lainnya.



Gambar 2.6 Hierarki Visual dalam Buku

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/110281041/The-Magical-Dandelion-Childrens-Book> (2020)

Dalam menerapkan hierarki visual, sebuah desain dapat mengkomunikasikan pesan dengan menentukan urutan yang paling penting terlebih dahulu. Penempatan unsur atau objek utama yang paling penting, yang harus menjadi fokus utama bagi target audiens. Untuk memberi kesan dominan, subdominan, dan subordinat pada elemen-elemen tertentu, penempatan elemen grafis harus tepat. Hal ini juga membantu memudahkan visualisasi antara elemen grafis dengan ruang di sekitarnya (Landa, 2019, hlm. 25).

2.1.2.2 Keselarasan

Keselarasan adalah komposisi dasar dalam pengaturan elemen-elemen grafis. Keselarasan bertujuan untuk mengatur hubungan yang ada antara elemen-elemen visual. Dengan adanya keselarasan, dapat diciptakan komposisi yang paling baik dan memastikan bahwa setiap elemen memiliki hubungan yang baik satu sama lain.



Gambar 2.7 Keselarasan dalam Buku

Sumber: https://www.behance.net/gallery/139840567/The-Magic-in-You?tracking_source=project_owner_other_projects (2022)

Keselarasan dapat dibangun dengan cara menempatkan elemen-elemen grafis atau struktur yang diulang. Setiap elemen yang digunakan harus memiliki keterkaitan dan aliran yang baik satu dengan yang lain. Keselarasan dapat dicapai melalui penggunaan warna, penempatan objek, menjaga keseimbangan, dan berbagai teknik lainnya. Dengan adanya keselarasan, sebuah karya mampu menciptakan hubungan visual yang optimal secara struktural (Landa, 2019, hlm. 26).

2.1.2.3 Kesatuan

Kesatuan adalah hasil dari penggabungan seluruh elemen desain yang menghasilkan komposisi yang seimbang dan saling terkait. Dengan adanya kesatuan, sebuah karya desain akan terlihat kohesif. Untuk mendapatkan kesatuan, cara utamanya adalah dengan repetisi dan konfigurasi elemen-elemen seperti warna, bentuk, tekstur, pola, tipografi, atau elemen grafik lainnya dalam sebuah komposisi.



Gambar 2.8 Kesatuan dalam Buku

Sumber: <https://www.books4yourkids.com/2019/03/lights-camera-carmen-by-anika-denise.html> (2019)

Penting adanya keteraturan, koneksi, dan pengelompokan unit visual untuk dapat membangun kesatuan dalam komposisi. Faktor-faktor yang mendasarkan unit visual adalah lokasi, orientasi, tampilan, bentuk, dan warna. Oleh karena itu, diperlukan struktur sistematis yang dapat menghubungkan elemen-elemen satu sama lain untuk menciptakan kesan kesatuan dalam komposisi yang dihasilkan (Landa, 2019, hlm. 26-27).

2.1.2.4 Ruang

Ruang adalah area yang muncul pada permukaan datar dua dimensi. Ruang dalam konteks desain grafis memiliki peran yang signifikan dalam komposisi visual. Cara ruang diatur dan dikonfigurasi mampu memengaruhi hubungan antara gambar dan teks dalam sebuah karya. Selain itu, ruang juga memungkinkan audiens untuk dibimbing dari satu elemen grafis ke elemen grafis

berikutnya. Dalam proses menciptakan ilusi ruang, variasi dalam jarak dan garis dapat dihasilkan. Ruang grafis memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis ilusi, seperti ilusi yang tampak alami, berlapis, terputus-putus, dan sebagainya (Landa, 2019, hlm. 28).



Gambar 2.9 Ruang dalam Buku

Sumber: <https://illustrators.ru/illustrations/919554> (2016)

2.1.3 Komposisi

Menurut Landa (2019), komposisi memiliki peran yang sangat signifikan dalam desain karena melibatkan berbagai unsur struktur dari seluruh elemen grafis. Setiap elemen grafis harus memiliki hubungan dan penataan yang sesuai dengan komponen yang baik untuk menyampaikan pesan komunikasi visual yang efektif. Tujuannya adalah menciptakan keseimbangan unsur desain yang serasi.

2.1.3.1 *Margin*

Bagian sisi dari karya desain dapat diartikan sebagai *margin* dan merupakan batasan yang diterapkan dalam desain. *Margin* berfungsi sebagai area kosong yang mengelilingi karya, berada di sisi kanan, kiri, atas, dan bawahnya seperti bingkai. *Margin* memiliki peran penting sebagai alat untuk memberikan penekanan pada karya dan memberikan kesan rapi. Selain itu, *margin* juga memiliki manfaat signifikan ketika karya tersebut akan dicetak, untuk memastikan bahwa posisinya sesuai dan tidak terpotong (Landa, 2019, hlm. 133).

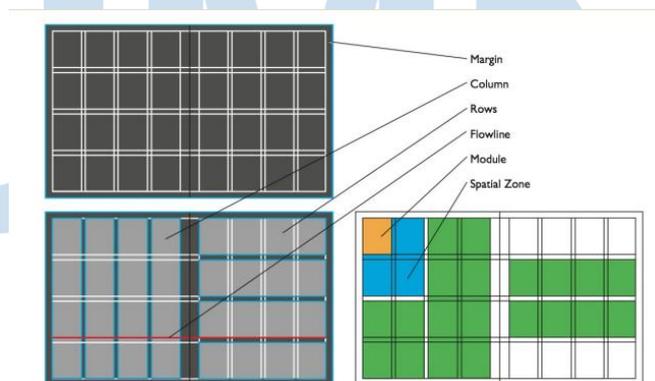
2.1.3.2 *Format*

Format didefinisikan sebagai batas yang ditentukan serta bidang yang melingkupinya, atau tepi luar dari sebuah desain. *Format* juga menggambarkan suatu area atau struktur tertentu, seperti kertas, layar ponsel, atau billboard. Setiap *format* memiliki ukuran standarnya masing-masing.

Format merujuk pada dimensi atau ukuran yang akan diterapkan dalam suatu karya. Dengan variasi dalam penggunaan *format*, elemen-elemen desain akan menampilkan sedikit perbedaan meskipun tidak signifikan (Landa, 2019, hlm. 134-135).

2.1.4 *Grid*

Grid adalah sebuah komposisi yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang digunakan untuk membagi *format* menjadi kolom dan *margin*. *Grid* merupakan unsur yang sangat penting dalam membentuk dasar dan tata letak suatu desain. Struktur kolom ini sering digunakan dalam proses perancangan halaman untuk menciptakan tampilan yang seimbang dan harmonis. Penggunaan *grid* memudahkan proses perancangan dengan menyusun elemen-elemen grafis sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami oleh audiens (Landa, 2019, hlm. 163).



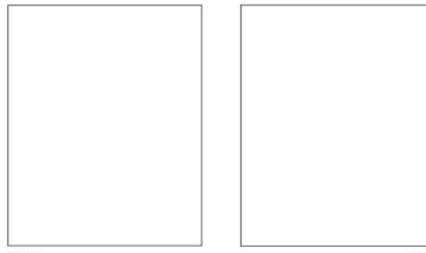
Gambar 2.10 Anatomi *Grid*
Sumber: Landa (2019)

2.1.4.1 Jenis-jenis Grid

Menurut Landa (2019), terdapat empat jenis-jenis *grid* yang mencakup *single column grid*, *two column grid*, *multi column grid*, dan *modular grid*.

a) *Single Column Grid*

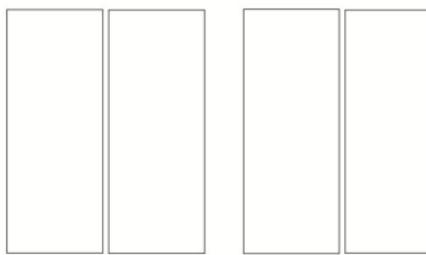
Single column grid terdiri dari satu kolom dan memiliki margin di sekitar sisi atas, bawah, kiri, dan kanannya. *Single column grid* juga dikenal sebagai *manuscript grid*, yang sering digunakan untuk mengatur teks dalam pembuatan esai, laporan, dan novel.



Gambar 2.11 *Single Column Grid*
Sumber: Landa (2019)

b) *Two Column Grid*

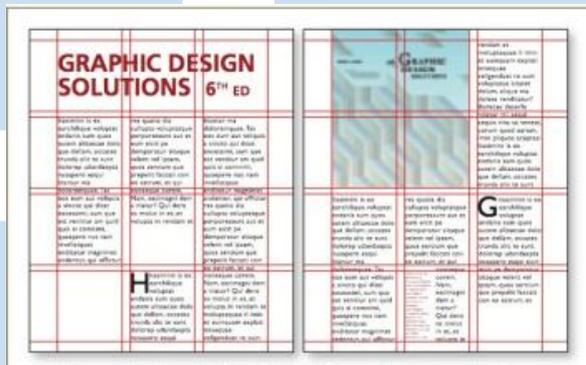
Two column grid adalah jenis *grid* dengan dua kolom paralel. Dalam *grid* ini, kedua kolom dapat memiliki lebar yang berbeda atau sama, tergantung pada kebutuhan desain. *Two column grid* bersifat fleksibel dan biasa digunakan dalam berbagai jenis proyek desain, seperti buku, majalah, dan brosur.



Gambar 2.12 *Two Column Grid* dalam Buku
Sumber: Landa (2019)

c) *Multi Column Grid*

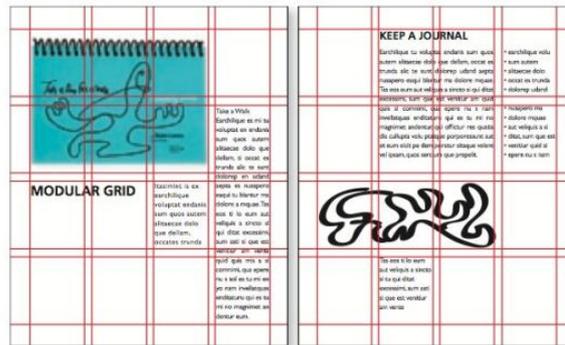
Multi column grid adalah *grid* yang mempunyai kolom lebih dari dua yang berjajar secara paralel. Keunikan utama dari jenis *grid* ini adalah fleksibilitasnya dalam hal lebar kolom yang dapat bervariasi sesuai kebutuhan desain. *Multi column grid* sering digunakan dalam proyek desain seperti majalah dan situs web, di mana variasi lebar kolom memungkinkan penyusunan konten dengan cara yang lebih dinamis.



Gambar 2.13 *Multi Column Grid* dalam Buku
Sumber: Landa (2019)

d) *Modular Grid*

Modular grid adalah jenis tata letak yang menawarkan tingkat fleksibilitas tertinggi di antara berbagai jenis *grid* yang ada. *Modular grid* sering digunakan dalam desain untuk media yang memiliki tingkat kompleksitas informasi yang tinggi, seperti kalender, koran, tabel, dan grafik. Kebutuhan akan fleksibilitas ini muncul karena media-media tersebut harus menampung berbagai informasi yang beragam dan kompleks dalam satu tampilan yang teratur dan mudah dipahami oleh pembaca.



Gambar 2.14 *Modular Grid* dalam Buku
Sumber: Landa (2019)

2.1.5 Warna

Warna memiliki peran paling signifikan dalam komunikasi simbolis, menjadikannya elemen yang paling krusial. Menurut Putra (2020), warna dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu warna yang muncul melalui sinar (RGB) dan warna yang dihasilkan melalui bahan seperti tinta atau cat (CMYK). Pemanfaatan warna memungkinkan desainer untuk mengungkapkan identitas, menyampaikan pesan, menarik perhatian, serta mengonfirmasi konsep tertentu. Sedangkan menurut Mollica (2018), warna-warna yang dapat terlihat merupakan hasil pancaran cahaya yang mengenai suatu objek dan diserap oleh objek lalu dipantulkan kembali. Warna-warna yang dipantulkan kembali adalah warna-warna yang terlihat.

2.1.5.1 Klasifikasi Warna

Dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan oleh Putra (2020), terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier.

a) Warna Primer

Warna primer merupakan warna pokok dan tidak dapat dihasilkan dari warna lain. Warna primer dapat menjadi dasar untuk mencampurkan dan menghasilkan berbagai warna lainnya. Warna-warna primer meliputi biru, merah, dan kuning.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna kedua dan merupakan percampuran dari dua warna primer. Warna sekunder mencakup jingga/oranye, ungu/violet, dan hijau. Warna primer dan sekunder biasanya dijadikan warna standard dalam *color wheel*.

c) Warna *Intermediate*

Warna *intermediate* merupakan warna perantara bagi warna primer dan sekunder.

d) Warna Tersier

Warna tersier merupakan percampuran dari dua warna sekunder.

e) Warna Kuartar

Warna kuartar merupakan warna keempat dan dihasilkan dari hasil percampuran dua warna tersier.

2.1.5.2 Kompatibilitas Warna

Eiseman (2017), dalam buku *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*, menghasilkan teori kompatibilitas warna dengan menggabungkan penempatan pada roda warna. Kompatibilitas warna tidak bersifat mutlak dan hanya berfungsi untuk membantu keharmonisan warna pada konsep awal sehingga tetap bebas diubah sesuai dengan kebutuhan. Teori kompatibilitas warna mencakup *monotone*, *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triads*, dan *tetrads*.

a) *Monotone*

Skema warna *monotone* melibatkan penggunaan satu warna netral dengan berbagai gradasi. Warna *monotone* cenderung memberikan kesan yang netral dan tenang, namun juga dapat menciptakan suasana yang redup,

maka biasanya digunakan sebagai warna latar untuk objek utama. Dalam penggunaan sehari-hari, skema warna *monotone* jarang sepenuhnya netral, karena nuansa dari lingkungan atau personalitas individu bisa memengaruhi persepsi warna (Eiseman, 2017, hlm. 18).



Gambar 2.15 Warna *Monotone* dalam Ilustrasi

Sumber: [\(https://www.behance.net/gallery/22361831/Ohnabe-kun-\(Dear-Big-Pot\)\)](https://www.behance.net/gallery/22361831/Ohnabe-kun-(Dear-Big-Pot)) (2015)

b) *Monochromatic*

Skema warna *monochromatic* menggunakan hanya satu keluarga warna dengan berbagai tingkat kecerahan, nada, dan bayangan. Misalnya, jika memilih merah, variasinya bisa dari merah muda hingga ruby. Ini efektif untuk menyoroti satu keluarga warna dan bisa digunakan dalam berbagai konteks, termasuk desain grafis hingga kostum atau pencahayaan panggung atau film (Eiseman, 2017, hlm. 19).

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 2.16 Warna *Monochromatic* dalam Ilustrasi
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/16844913/Monochromatic-Illustration> (2014)

c) *Analogous*

Skema warna *analogous*, merupakan skema warna yang paling berdekatan dalam roda warna. Kombinasi *analogous* yang klasik, seperti perpaduan warna biru, biru hijau, dan hijau, selalu menghasilkan perpaduan paling harmonis. Warna *analogous* juga dapat diintegrasikan dengan warna netral atau warna komplementer pada latar untuk menciptakan beragam perpaduan warna yang menarik (Eiseman, 2017, hlm. 19).



Gambar 2.17 Warna *Analogous* dalam Ilustrasi
Sumber: <https://www.nytimes.com/2015/02/15/opinion/sunday/leaving-only-footsteps-think-again.html> (2019)

d) *Complementary* dan *Split Complementary*

Warna komplementer dipilih dari dua warna yang saling berseberangan pada roda warna. Warna komplementer dapat meningkatkan keselarasan satu sama lain, terutama ketika ditempatkan berdekatan, mereka dapat terlihat lebih intens. Warna komplementer juga bisa menyegarkan tampilan yang pudar. Sebagai contoh, kursi biru yang pudar di ruangan cerah bisa hidup kembali dengan sedikit sentuhan warna coral di dinding atau bantal yang diletakkan di atasnya.



Gambar 2.18 Warna *Complementary* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://www.creativeboom.com/inspiration/ariel-suns-minimalist-illustrations-characterised-by-a-stark-contrast-of-light-and-shadow/> (2019)

Tetap dalam teori yang sama, skema warna *split complementary* menggunakan satu warna dari satu sisi roda warna dengan dua warna yang berada di kedua sisi *complement* yang berlawanan. Contohnya, warna ungu digabungkan dengan kuning oranye dan kuning hijau. Ini menciptakan kombinasi visual yang menarik, kompleks dan beragam (Eiseman, 2017, hlm. 20).

e) *Triads*

Skema warna *triads* menggunakan tiga warna yang mempunyai jarak yang sama antar roda warna. Ini bisa berupa warna-warna primer seperti merah, biru, dan kuning, atau warna-warna sekunder seperti oranye, hijau, dan ungu. Warna-warna ini dapat menciptakan kombinasi yang ceria atau lebih dalam, tergantung pada intensitas dari pemilihan warna itu sendiri (Eiseman, 2017, hlm. 21).



Gambar 2.19 Warna *Triads* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://www.leataillefert.com/magazinenonn52> (2017)

f) *Tetrads*

Skema warna *tetrads* menggunakan empat warna yang terdiri dari dua set warna komplementer. Meskipun bisa menjadi cukup rumit dan menantang, terutama dalam variasi yang lebih cerah yang melibatkan berbagai tingkat warna, skema warna *tetrads* bisa sangat dramatis dan menarik perhatian. (Eiseman, 2017, hlm. 21).



Gambar 2.20 Warna *Tetrads* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://www.leataillefert.com/lepelerin-juillet2021> (2021)

2.1.5.3 Psikologi Warna

Sebagian besar dari perkembangan psikis manusia terhubung erat dengan warna, termasuk dalam aspek emosional dan intelektualnya. Setiap warna membawa makna yang dapat diidentifikasi, baik secara alami maupun melalui pembelajaran dan kondisi lingkungan. Makna dan arti dari warna menurut Eiseman (2017) adalah sebagai berikut:

a) Merah

Warna merah adalah simbol keberanian, gairah, dan cinta, serta panggilan kepada hasrat dan semangat. Merah membangkitkan nafsu makan, denyut nadi, dan kekuatan fisik, memberikan energi dan ketegangan. Kehadirannya dalam budaya manusia terkait dengan api, kehangatan, serta darah, simbol kehidupan dan perubahan. Meskipun terkadang dikaitkan dengan hal-hal yang mengancam, merah adalah warna yang mempesona dan menggoda, mengundang untuk suasana perayaan.

b) Biru

Warna biru melambangkan keteraturan, ketenangan, kejujuran, dan kebijaksanaan. Selain itu, biru juga memiliki konotasi spiritual dan sering dihubungkan dengan perasaan inspirasi. Dalam mitologi dan simbolisme, biru sering digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan kedalaman, misteri, dan kebijaksanaan.

c) Biru Hijau

Warna biru hijau, atau turkis, sering diasosiasikan dengan kesetiaan, ketenangan, dan kebijaksanaan, serta sifat penyembuhan dan kelembutan. Dalam berbagai budaya, turkis memiliki makna yang mendalam dan digunakan untuk berbagai tujuan, seperti perlindungan dan pemulihan penglihatan.

d) Hijau

Warna hijau dalam berbagai budaya sering diasosiasikan dengan alam, pertumbuhan, dan kesuburan. Ini juga memiliki konotasi positif dalam konteks lingkungan dan kesehatan, tetapi bisa juga digunakan untuk menyampaikan perasaan negatif seperti cemburu atau racun.

e) Hitam

Warna hitam telah menjadi elemen yang tidak pernah benar-benar pergi dari dunia mode dan desain, serta memiliki konotasi yang kompleks. Meskipun sering diasosiasikan dengan konsep kegelapan, warna hitam juga dapat melambangkan kekuatan, kebijaksanaan, dan kesopanan. Dalam banyak konteks, hitam menggambarkan kemewahan dan eksklusivitas.

f) Kuning

Warna kuning adalah simbol harapan, kebahagiaan, dan keceriaan yang merangsang pikiran dan memberi energi. Dalam psikologi, kuning mewakili intuisi dan keinginan untuk memahami dengan lebih jelas, serta memiliki efek positif terhadap pikiran logis.

g) Oranye

Warna Oranye adalah warna yang mencolok dan penuh semangat, seringkali menarik perhatian dan menggugah nafsu makan. Ini juga mencerminkan komunikasi yang baik dan interaksi sosial positif, serta memiliki sifat yang merangsang baik secara fisik maupun mental.

h) Ungu

Ungu adalah hasil dari perpaduan merah dan biru dalam berbagai proporsi, yang memberikan nuansa hangat dan tenang. Penggunaan ungu telah melambangkan kemewahan, kedaulatan, serta aspek-aspek seperti pertobatan dan kerendahan hati dalam berbagai budaya.

i) Putih

Putih adalah warna yang melambangkan kesucian, kebersihan, dan kejernihan. Dalam psikologi warna, putih memberikan kesan kemurnian dan membantu menyampaikan pesan dengan jelas. Warna ini sering digunakan sebagai latar belakang yang netral dan dapat meningkatkan kontras dengan warna lain untuk menciptakan daya tarik visual.

j) Abu-abu

Abu-abu adalah warna netral yang berada di antara hitam dan putih. Ini mencerminkan filosofi bahwa di antara ekstrem hitam dan putih, abu-abu menawarkan solusi yang lebih bijaksana dan tenang. Abu-abu memiliki beragam nuansa dan sering dihubungkan dengan kebijaksanaan serta ketenangan.

k) Coklat

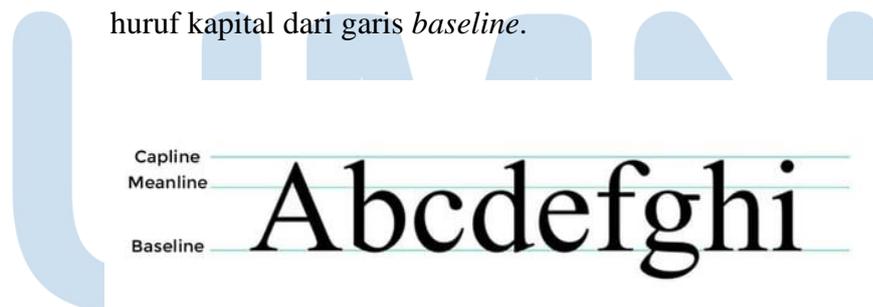
Warna coklat menggambarkan stabilitas dan akar yang kuat, juga dapat merujuk pada kekayaan, kemewahan, dan status. Selain itu, dalam seni, warna coklat dapat digunakan untuk menciptakan nuansa yang hangat dan mengundang, serta untuk mengekspresikan ketenangan dan kepuasan.

2.1.6 Tipografi

Menurut Poulin (2018), tipografi adalah aktivitas mendesain dengan huruf. Istilah *type* digunakan untuk bentuk-bentuk huruf, angka, dan tanda baca yang ketika digunakan secara bersamaan, dapat membentuk sebuah kalimat bernaratif. Sedangkan menurut Landa (2019), tipografi merupakan desain dari sekumpulan karakter yang digabungkan oleh elemen visual yang seragam. Umumnya, sebuah *typeface* meliputi huruf, angka, simbol, tanda baca, dan aksen.

2.1.6.1 Anatomi Huruf

Dalam buku *The Language of Graphic Design* oleh Poulin (2018), dijelaskan bahwa setiap jenis huruf memiliki ciri-ciri dan fitur yang unik, dan pemahaman terhadap perbedaan-perbedaan tersebut dapat menjadi faktor pengambilan keputusan dalam desain. Selanjutnya, Poulin menjelaskan bahwa anatomi huruf dapat dibagi menjadi tiga garis, yakni cap *height*, *x-height*, dan *baseline*. *Baseline* adalah garis terbawah pada karakter huruf. Jarak antara *baseline* dan ujung huruf kecil "x" dikenal sebagai *x-height*. Sementara itu, *cap height* adalah garis yang menentukan ketinggian huruf kapital dari garis *baseline*.



Gambar 2.21 Anatomi Huruf

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/typography-the-anatomy-of-a-letter--cms-29828> (2021)

2.1.6.2 Klasifikasi Tipografi

Menurut Poulin (2018), klasifikasi pada tipografi mempunyai banyak macam dan karakteristik tersendiri. Klasifikasi tipografi dapat dibagi menjadi enam kategori:

- 1) *Old style* didasarkan terutama pada proporsi huruf romawi. Tidak memiliki perbedaan yang signifikan dalam tebal garis, garis lengkungnya cenderung miring, dan bagian dalam huruf kecilnya relatif kecil.
- 2) *Transitional* memiliki perbedaan tebal garis yang lebih besar jika dibandingkan dengan huruf jenis Old Style. Serif mereka lebih tajam, dan garis lengkung pada huruf ini cenderung vertikal atau hampir tegak lurus.
- 3) *Modern* memiliki perbedaan yang ekstrem dalam tebal garis. Serifnya tipis dan sepenuhnya datar, hampir tidak menampilkan *bracketing*. Garis lengkung pada huruf jenis Modern hampir selalu bersifat vertikal.
- 4) Sans serif adalah jenis font yang tidak memiliki elemen serif pada karakter hurufnya. Tebal garisnya merata dan seragam, serta garis lengkung pada huruf ini bersifat vertikal. Versi miring dari huruf jenis sans serif sering kali tampak seperti huruf romawi yang miring atau condong.
- 5) *Slab serif* memiliki tebal garis yang seragam dan garis lengkungnya bersifat vertikal. Serif mereka biasanya memiliki tebal garis yang sama dengan batang huruf. Huruf jenis *slab serif* juga dikenal sebagai huruf *Egyptian*.
- 6) *Graphic* adalah klasifikasi tipografi yang mencakup keluarga huruf yang unik dan memiliki karakteristik grafis dan ilustratif seperti skrip, *cursive*, kuas, tampilan, dekoratif, dan *blackletter*.

2.2 Ilustrasi

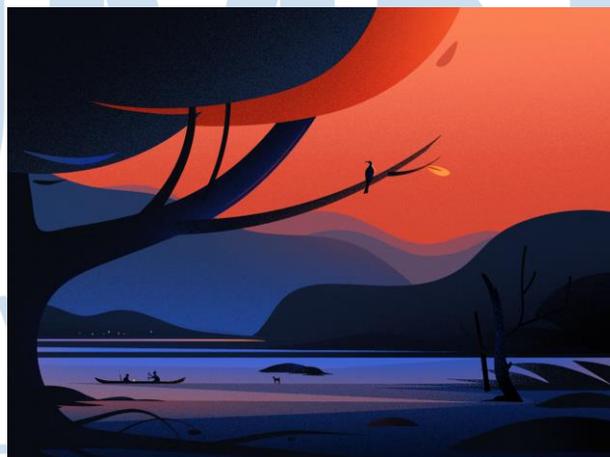
Menurut Male (2017), ilustrasi adalah tentang menyampaikan pesan tertentu dengan situasi yang tepat kepada audiens. Ini berdasarkan pada kebutuhan objektif, yang mungkin berasal dari ilustrator itu sendiri atau dari klien berbasis komersial untuk menyelesaikan tugas tertentu. Keragaman tugas-tugas yang berbeda ini adalah yang membuat disiplin ilustrasi menjadi bahasa visual yang sangat berpengaruh. Sedangkan menurut Soedarso (2014), ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diciptakan untuk tujuan tertentu, seperti memberikan penjelasan atau melengkapi pemahaman tentang suatu konsep atau cerita.

2.2.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Soedarso (2014), membagi jenis-jenis ilustrasi dalam tujuh kategori berdasarkan macam-macam penampilannya, sebagai berikut:

a) Ilustrasi Naturalis

Jenis ilustrasi naturalis mencerminkan dunia nyata tanpa mengurangi atau menambahkan elemen apa pun dalam bentuk dan warnanya. Ini adalah jenis ilustrasi yang sering digunakan dalam buku-buku ilmiah, di mana tujuannya adalah memberikan representasi yang akurat dan nyata dari objek atau subjek tertentu.



Gambar 2.22 Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/72445533/Illustrations-From-Nature>
(2020)

b) Ilustrasi Dekoratif

Jenis ilustrasi dekoratif digunakan untuk menghias dengan penyederhanaan atau melebih-lebihkan elemen-elemen dalam gaya tertentu. Tujuan utama dari gambar ilustrasi dekoratif adalah untuk menarik mata dan menciptakan estetika yang indah tanpa harus mengikuti aturan realisme yang ketat.



Gambar 2.23 Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <http://www.sonnyross.com/s2ai09eq6g0csg9pib1w4jz6w22bjs>
(2022)

c) Ilustrasi Kartun

Jenis ilustrasi kartun memiliki ciri khas yang lucu atau unik, sering ditemukan dalam majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar. Gambar kartun sering digunakan untuk menghibur dan mengkomunikasikan pesan dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 2.24 Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/96517641/CHILDREN-BOOK-Illustrations-for-CLEVER> (2020)

d) Ilustrasi Karikatur

Jenis ilustrasi karikatur memiliki elemen kritikan atau sindiran yang ditonjolkan melalui perubahan proporsi tubuh karakter atau subjek yang digambarkan. Karikatur sering muncul di media cetak seperti koran dan majalah sebagai alat untuk menyampaikan pandangan atau kritik terhadap isu-isu aktual atau sosial.



Gambar 2.25 Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/5285183/caricature> (2012)

e) Cerita Bergambar (Cergam)

Jenis ilustrasi cerita bergambar mirip dengan komik, di mana gambar-gambar diberi teks untuk menggambarkan cerita atau narasi tertentu.



Gambar 2.26 Cerita Bergambar

Sumber: <https://www.ebookanak.com/download-ebook/cergam-bobo-roket-wortel-2/> (2020)

f) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi dalam buku pelajaran memiliki fungsi khusus, yaitu menerangkan teks atau keterangan ilmiah maupun gambar. Bentuk ilustrasi dapat berupa foto, gambar alam, atau diagram yang mendukung pemahaman pembaca terhadap materi pelajaran.



Gambar 2.27 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/57878521> (2017)

g) Ilustrasi Khayalan

Jenis ilustrasi khayalan adalah hasil pengolahan imajinasi yang tidak terikat pada realitas. Ilustrasi ini dapat digunakan dalam cerita fiksi, novel, roman, dan komik untuk membantu pembaca memahami setting yang fiktif atau alam semesta yang diciptakan oleh penulis.



Gambar 2.28 Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://www.fubiz.net/2018/04/24/lively-and-imaginary-worlds-in-illustration/> (2018)

2.2.2 Fungsi Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male (2014) menjelaskan bahwa ada beberapa kategori yang termasuk sebagai fungsi dari ilustrasi, yaitu:

a) *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi memiliki peran penting dalam membantu audiens memahami latar belakang teks. Dalam konteks yang lebih luas, ilustrasi dapat berperan sebagai bentuk dokumentasi, referensi, dan panduan yang menjelaskan berbagai topik dan subjek. Ilustrasi yang ditujukan untuk dokumentasi dan panduan biasanya dibuat sedekat mungkin dengan realita dan disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca.

b) *Commentary*

Ilustrasi bisa dimanfaatkan untuk menggambarkan pendapat atau opini tertentu. Ilustrasi yang bertujuan memberikan komentar sering disebut sebagai ilustrasi editorial dan sering digunakan dalam konteks jurnanisme, seperti dalam surat kabar atau majalah. Ilustrasi *commentary* dapat berperan dalam menyampaikan sudut pandang atau pendapat penulis atau ilustrator tentang berbagai isu.

c) *Storytelling*

Kumpulan ilustrasi *storytelling* dapat digunakan untuk menceritakan sebuah narasi atau cerita. Ilustrasi yang bertujuan untuk menceritakan cerita sering ditemukan dalam buku fiksi dan komik. Konten ilustrasi *storytelling* bisa berupa cerita sejarah maupun kontemporer.

d) *Persuasion*

Ilustrasi *persuasion* mempunyai fungsi yang disusun dengan tujuan yang spesifik, yaitu untuk menyampaikan pesan persuasif yang dapat memengaruhi audiens saat mereka

membuat keputusan. Ilustrasi dengan tujuan ini sering digunakan dalam iklan atau kampanye pemasaran komersial untuk memotivasi dan mengajak pembaca mengambil tindakan tertentu.

e) *Identity*

Ilustrasi *identity* digunakan sebagai bagian dari citra visual suatu merek, organisasi, atau produk. Fungsinya adalah untuk membentuk identitas yang dapat dengan mudah dikenali oleh audiens. Ilustrasi identitas ini dapat berupa logo atau elemen visual lain yang mencerminkan ciri utama dari desain tersebut.

2.3 Teori Karakter

Desain karakter dapat ditemukan dalam beragam jenis media dan format, termasuk dalam buku cerita, film, permainan, dan pertunjukan teater. Karakter memiliki peran yang signifikan dalam penyampaian cerita dan pembentukan konsep cerita itu sendiri. Selain itu, karakter juga memiliki kemampuan untuk menonjolkan keunikan mereka melalui berbagai ciri khas yang mereka miliki, dengan tujuan menciptakan karakter yang dapat dengan mudah diingat oleh audiens. Sedangkan menurut Ghozalli (2020), sebuah cerita dapat dimengerti lebih jelas dengan menciptakan desain karakter untuk memberikan kesan yang menarik.

2.3.1 Bentuk Dasar Karakter

Pada dasarnya, karakter memiliki berbagai bentuk yang dapat menggambarkan penampilan serta memberikan audiens ide pokoknya tentang cerita yang ingin disampaikan. Bentuk-bentuk dasar yang digunakan dalam perancangan karakter mencakup bentuk bulat, segitiga, dan kotak (Ghozalli, 2020).

a) Bulat

Bentuk bulat memiliki karakteristik sifat yang dapat menciptakan kesan suasana bersahabat, lembut, dan penuh kasih. Bentuk juga cenderung terlihat kekanak-kanakan. Ketika

berbagai gambar menggunakan bentuk bulat sebagai dasarnya, maka akan menciptakan karakter yang menggemaskan.



Gambar 2.29 Bentuk Bulat dalam Karakter

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/2748193/Conceptual-development-character-design-screen> (2011)

b) Segitiga

Segitiga, dengan sudut-sudut tajamnya, sering kali menggambarkan karakter agresif dan dominan. Namun, segitiga dengan sudut-sudut yang dibulatkan dapat mengurangi kesan mengancam. Berbagai jenis segitiga juga memberikan efek berbeda. Misalnya, segitiga sama sisi memberikan kesan yang lebih stabil, sementara segitiga dengan sudut tajam menciptakan kesan statis.

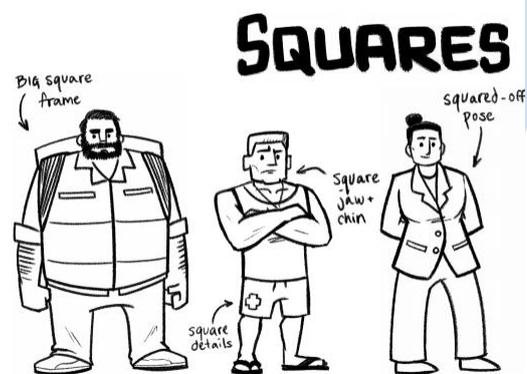


Gambar 2.30 Bentuk Segitiga dalam Karakter

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/> (2019)

c) Kotak

Secara psikologis, bentuk kotak mencerminkan stabilitas, kekuatan, dan sifat statis. Karakter yang dibentuk dengan bentuk kotak cenderung memiliki sifat pendiam, tenang, dan memiliki tekad yang kuat. Selain itu, kotak juga sering digunakan untuk menggambarkan karakter yang sudah mencapai stabilitas dalam hidupnya, seperti orang yang lebih dewasa.



Gambar 2.31 Bentuk Kotak dalam Karakter

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/> (2019)

2.4 Media Informasi

Menurut Katz (2019), media memiliki peran sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dan hiburan. Media juga berfungsi sebagai perantara antara sumber informasi dan penerima informasi. Peranan media ini memiliki tingkat penting dan dampak yang signifikan dalam kehidupan, terutama di era saat ini yang ditandai oleh penyebaran informasi yang sangat cepat dan mudah diakses. Media memiliki kemampuan untuk menyediakan berbagai jenis informasi dan hiburan. Contoh media sebagai saluran informasi meliputi berita, sedangkan contoh media sebagai sumber hiburan melibatkan film, drama, dan berbagai bentuk hiburan lainnya. Media juga telah berkembang dan tersedia dalam format cetak maupun digital. Jenis informasi yang dapat disampaikan oleh media sangat beragam dan tidak terbatas, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh siapa pun.

2.4.1 Jenis-jenis Media Informasi

Braesel & Karg (2017) mengklasifikasikan media informasi berdasarkan orientasinya, yang mencakup berbagai media yang berbeda. Jenis media ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi melalui medium yang berbeda, namun dengan pendekatan yang beragam. Terdapat empat kategori media yang termasuk di dalamnya, yaitu media cetak, media visual, media suara, dan media digital. Sedangkan Turow (2014) menyatakan bahwa:

a) Media Cetak

Media cetak merupakan bentuk media yang proses penyampaian terjadi melalui percetakan. Dalam media ini, informasi tersaji dalam bentuk tulisan maupun representasi visual. Sebagai contoh, terdapat buku, koran, serta majalah yang termasuk dalam kategori media cetak.

b) Media Visual

Media visual menggunakan medium untuk menghasilkan representasi visual dari suatu konsep atau informasi. Media visual dapat terbentuk dari gabungan elemen cetak dan digital, dengan fokus pada penggunaan indera penglihatan sebagai sarana penyampaian. Sebagai contoh, terdapat film, program televisi, foto, dan gambar yang termasuk dalam jenis media visual.

c) Media Audio/Suara

Media audio menggunakan gelombang suara sebagai sarana komunikasinya, yang dapat diterima melalui indera pendengaran. Media audio seringkali mengandalkan pesan verbal dalam penyampaian informasinya. Sebagai contoh, terdapat radio, telepon, dan perekam tape yang masuk dalam kategori media audio.

d) Media Digital

Media digital adalah bentuk media yang mengandalkan kemajuan teknologi dalam penyalurannya. Media ini menggunakan beragam perangkat atau layar untuk menyajikan informasi kepada audiens. Media digital merupakan salah satu jenis media yang sangat umum digunakan pada era ini, dengan contoh seperti internet, email, permainan video, dan media sosial.

2.4.2 Fungsi Media Informasi

Menurut Turow (2019), fungsi dari media informasi dapat disusun menjadi 4 kategori inti, yaitu:

a) *Media for Enjoyment*

Media ini dirancang untuk memberikan hiburan kepada audiens. *Media for enjoyment* mencakup berbagai jenis hiburan, seperti film, acara televisi, musik, dan hiburan daring. Fungsi utama dari media hiburan adalah untuk menghibur dan memuaskan kebutuhan hiburan.

b) *Media for Companionship*

Media for companionship bertujuan untuk menyediakan perasaan koneksi sosial atau pertemanan bagi audiens. Contohnya adalah program televisi atau media sosial yang memungkinkan orang untuk merasa terhubung dengan orang lain, terutama ketika mereka merasa sendirian.

c) *Media for Surveillance*

Media for surveillance berperan sebagai alat untuk mengawasi atau memantau perkembangan dan peristiwa di dunia. Media ini mencakup berita, laporan, dan konten yang memberikan informasi tentang situasi terkini, isu-isu global, dan hal-hal yang relevan secara sosial maupun politik.

d) *Media for Interpretation*

Media for interpretation digunakan untuk menginterpretasikan informasi dan membantu audiens memahami maknanya. Media ini mencakup analisis berita, pemikiran editorial, atau konten yang membantu audiens menggali lebih dalam dan memahami konteks dari berbagai topik.

2.5 *Content Writing*

Menurut Gupta (2021) *content writing* mencakup segala jenis penulisan dan oleh karena itu, cakupan bagi seorang *content writer* menjadi sangat luas, hampir tanpa batas. Pengertian tentang *content writing* terbagi dalam empat kategori besar, dan semua jenis konten termasuk dalam salah satu dari kategori-kategori ini dan terkadang juga merupakan kombinasi dari dua kategori. Keempat kategori tersebut yaitu:

1) *Business Writing*

Business writing merupakan kategori penulisan yang memerlukan pemahaman mendalam tentang merek perusahaan dan bagaimana pesan yang disampaikan melalui tulisan mencerminkan nilai-nilai, tujuan, dan identitas perusahaan. Untuk mencapai hal ini, penulis harus mempertimbangkan berbagai faktor seperti audiens yang dituju, gaya penulisan yang sesuai, serta nada yang tepat untuk disampaikan. Selain itu, penggunaan pembukaan dan penutup yang kuat dalam tulisan bisnis dapat membantu menarik dan mempertahankan perhatian pembaca. Kekuatan komunikasi tertanam dalam kemampuan penulis untuk menjaga konsistensi, kejelasan, dan relevansi dalam pesan yang disampaikan.

2) *Technical Writing*

Karakteristik utama dari *technical writing* yang berhasil meliputi struktur yang baik, relevansi, kekompakan, kemudahan aksesibilitas, prediktabilitas, dan penyajian yang disertai dengan ilustrasi yang tepat. Dalam *technical writing*, penting untuk menggunakan bahasa yang

sederhana dan menghindari kalimat-kalimat yang rumit. Penulisan teknis adalah jenis penulisan yang sangat spesifik dan memerlukan struktur dan *format* yang tepat, serta penggunaan bahasa yang sesuai. Oleh karena itu, sebelum membuat dokumen teknis, penelitian yang teliti adalah hal yang sangat diperlukan. Penulis juga harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang target audiens yang dituju. *Content writer* yang terlibat dalam *technical writing* memiliki tugas khusus, yaitu mengubah informasi teknis yang kompleks menjadi bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

3) *Academic Writing*

Academic writing adalah suatu bentuk penulisan yang melibatkan beragam jenis konten yang memiliki keterkaitan dengan dunia akademis, seperti penulisan buku, tinjauan, tesis, esai, dan lain sebagainya. Selain itu, *academic writing* juga digunakan dalam publikasi-publikasi yang ditujukan kepada para pendidik dan peneliti, serta disajikan dalam berbagai konferensi ilmiah. Penulisan akademik memiliki ciri-ciri khas seperti jelas, ringkas, fokus, terstruktur, dan didukung oleh bukti. Tujuannya adalah untuk mempermudah pemahaman pembaca. Gaya penulisan yang digunakan dalam konteks ini bersifat formal, meskipun tetap sederhana tanpa penggunaan kalimat panjang dan kosakata yang rumit. Salah satu fitur umum dalam penulisan akademik adalah penggunaan berbagai sumber literatur, seperti studi, buku, artikel jurnal, dan karya-karya penting lainnya, untuk mendukung argumen yang disampaikan dalam tulisan tersebut. Selain itu, penulisan akademik mengikuti struktur yang telah ditentukan, dengan pengelompokan poin-poin yang serupa untuk menjaga keteraturan dalam tugas penulisan.

4) *Creative Writing*

Creative writing adalah proses penulisan yang umumnya dikaitkan dengan ungkapan diri yang unik dan orisinal. Karya sastra seperti fiksi, puisi, novel, dan novela termasuk dalam kategori *creative writing*. Selain itu, pada media digital, *creative writing* mencakup berbagai jenis

tulisan seperti blog, artikel, dan penulisan iklan. Para penulis perlu menerapkan kreativitas dalam tulisan untuk menambahkan nilai kepada konten yang akan dihasilkan. Dalam hal ini, penulis tidak hanya dituntut untuk menghasilkan konten yang informatif, tetapi juga untuk menghadirkan sesuatu yang unik, menarik, dan bernilai bagi target audiens.

2.5.1 *Content Format*

Menurut Gupta (2021) dalam buku *CONTENT WRITING HANDBOOK: A Practical Crash Course to Write 30+ Content Types & Earn Online*, *content format* dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu *offline* dan *online content format*.

a) *Offline Content Format*

Offline content format mencakup semua materi yang diterbitkan atau dicetak, seperti buku, majalah, surat kabar, dan brosur. Bagi seorang penulis, menggunakan konten *offline* seperti buku atau majalah membutuhkan penyesuaian yang sesuai dengan *format* cetak dan audiens yang dituju. Penulis perlu memahami bahwa konten *offline* cenderung lebih formal dan berorientasi pada detail, sehingga perlu beradaptasi untuk menciptakan materi yang sesuai dengan medium tersebut. Keahlian dalam merangkai kata, mengatur isi, serta menjaga kualitas materi juga menjadi kunci kesuksesan dalam menciptakan konten *offline* yang efektif dan memenuhi standar publikasi.

b) *Online Content Format*

Online content format merupakan beragam jenis materi yang dipublikasikan di dunia maya, seperti *blog*, *e-book*, situs web, infografis, studi kasus, dan *e-mail newsletter*. Penulis dapat berfokus pada pengembangan materi yang relevan dengan pencarian *online* dan pengalaman pengguna internet. Pemahaman konten *online* difokuskan pada cara menarik perhatian pembaca *online*,

mengoptimalkan konten untuk mesin pencari, dan memanfaatkan berbagai platform digital untuk menyebarkan pesan. Kesuksesan dalam penulisan konten *online* seringkali terkait dengan kemampuan untuk menyesuaikan gaya penulisan dengan medium dan audiens yang berbeda di dunia digital.

2.5.2 Content Strategy

Dalam strategi konten, penting untuk menciptakan konten yang sejalan dengan tujuan strategis organisasi atau individu serta mampu berkomunikasi efektif dengan target audiens melalui berbagai saluran. Strategi konten yang efektif akan mempertimbangkan pesan-pesan penting yang mencerminkan tujuan pokok organisasi tersebut. Untuk mencapai hal ini, Gupta (2010) menerapkan lima prinsip panduan yang dapat membantu dalam menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan konten yang berkesan.

Kelima prinsip penting dalam strategi konten adalah pengembangan konten dengan gaya yang unik dan pemilihan nada yang konsisten, fokus yang lebih mendalam pada media yang relevan dan audiens yang ditargetkan juga menjadi langkah strategis, melaksanakan segmentasi psikografis secara menyeluruh untuk menentukan nada yang sesuai, media yang tepat, serta waktu yang optimal untuk menyampaikan konten. Selain itu, menjauhi penggunaan ungkapan-ungkapan yang rumit dan memastikan bahwa pesan-pesan yang disampaikan sederhana dan bermanfaat adalah aspek penting dalam mengembangkan strategi konten yang sukses.

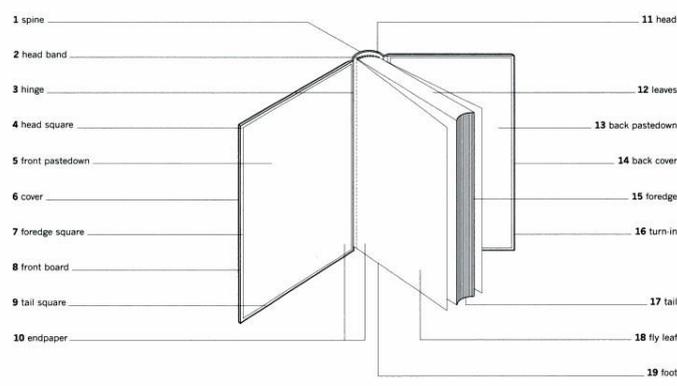
2.6 Buku

Menurut Lupton (2008), buku adalah suatu alat yang digunakan untuk menata teks dalam urutan halaman yang berurutan. Fokus utamanya adalah pada peran buku sebagai tempat penyusunan teks atau konten yang diatur secara tertentu pada halaman-halaman berurutan. Dengan kata lain, buku berperan sebagai media yang memungkinkan penyampaian informasi, cerita, atau gagasan dengan cara yang terstruktur dan mudah dijangkau oleh pembaca. Sedangkan

Haslam (2006), dalam pandangannya, menggambarkan buku sebagai bentuk dokumentasi yang mengandung berbagai pengetahuan, gagasan, dan keyakinan. Penggunaan buku membantu dalam memperoleh pemahaman kolektif serta wawasan yang terkandung di dalamnya. Secara struktural, buku terdiri dari sejumlah halaman yang dijilid menjadi satu kesatuan yang koheren.

2.6.1 Komponen Buku

Dalam bukunya yang berjudul *Indie Publishing*, Lupton (2008) mengemukakan bahwa hampir seluruh isi buku biasanya terbagi menjadi tiga komponen utama, yaitu bagian permulaan, tengah, dan akhir. Bagian awal buku secara umum melibatkan komponen seperti sampul, halaman judul, halaman hak cipta, dan daftar isi. Bagian tengah buku berfungsi sebagai tempat utama bagi konten buku itu sendiri, yang dapat berisi teks maupun elemen visual. Sedangkan di bagian akhir buku, biasanya terdapat indeks dan sampul bagian belakang.



Gambar 2.32 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

Diketahui pula dari Haslam (2006), Buku memiliki beragam komponen bagian yang memerlukan teknik khusus dalam proses penerbitannya. Setiap komponen ini saling berkontribusi dalam membentuk keseluruhan buku. Setiap struktur dalam elemen-elemen buku memainkan peran penting dalam menciptakan buku yang berkualitas (Haslam, 2006, halaman 20). Berbagai komponen yang ada didalam buku adalah sebagai berikut:

- e) *Spine* merupakan bagian sampul buku yang menutupi area penjilidan.
- f) *Head band* adalah sejenis pita atau benang yang digunakan sebagai pengikat dalam penjilidan sampul buku.
- g) *Hinge* adalah bagian lipatan yang terdapat dalam buku. *Hinge* terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- h) *Head square*, adalah area di tepi atas sampul buku yang menonjol dan berfungsi sebagai pelindung. Bahannya dapat terbuat dari papan yang berada di belakang sampul buku.
- i) *Front pastedown* lembaran yang berada di dalam bagian depan *front board*.
- j) *Cover* merupakan bahan kertas, kayu *lasercut*, ataupun papan tebal yang berfungsi sebagai lapisan terluar buku serta berperan sebagai pelindung isi buku.
- k) *Foredge square* adalah bagian kecil pada tepi depan buku, yang bertujuan untuk memberikan perlindungan.
- l) *Front board* adalah bagian sampul yang terletak di sisi depan buku.
- m) *Tail square* adalah bagian kecil yang menonjol pada tepi bagian bawah buku.
- n) *Endpaper* lembaran kertas tebal yang melindungi bagian dalam sampul papan dan lipatan buku.
- o) *Head* merupakan wilayah atas buku.
- p) *Leaves* kertas atau lembaran jilid yang terdiri dari dua sisi halaman.
- q) *Back pastedown* adalah bagian *endpaper* yang terletak di sisi dalam *back board*.
- r) *Back cover* adalah sampul yang terdapat pada sisi belakang buku.
- s) *Foredge* adalah bagian tepi depan buku.

- t) *Turn-in* adalah bagian dari tepi kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul buku.
- u) *Tail* merupakan wilayah bawah buku.
- v) *Fly leaf* adalah halaman yang berada di balik *endpaper*.
- w) *Foot* merupakan bawah dari halaman buku.

2.6.2 Jenis-jenis Buku

Menurut Trim (2012) dalam buku *Apa dan Bagaimana Menerbitkan Buku*, buku dapat dikategorikan dalam berbagai jenis sesuai dengan bidang kreativitasnya, yaitu:

a) Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan jenis buku yang lahir dari imajinasi penulis, tidak berasal dari cerita nyata, tetapi saat dibaca, pembaca merasakan seolah-olah ceritanya benar-benar terjadi. Buku fiksi mencakup berbagai bentuk seperti kumpulan cerita pendek, puisi, drama, dan novel.

b) Buku Faksi

Buku faksi adalah jenis buku yang dirancang berdasarkan pada kisah nyata, di mana para pelaku cerita tidak disembunyikan, dan penulis menambahkan unsur kreativitas dalam penyajiannya. Buku faksi meliputi kategori seperti biografi, autobiografi, kisah nyata, memoar, dan cerita-cerita yang terinspirasi dari kitab suci.

c) Buku Non-fiksi

Buku non-fiksi adalah karya tulis yang didasarkan pada data yang sah dan faktual, tanpa mengubah atau mengurangi informasi yang ada. Jenis buku ini mencakup buku referensi, panduan, buku pelajaran, kamus, ensiklopedia, direktori, dan peta, serta berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang dapat dipercaya.

Melalui ketiga kategori jenis-jenis buku, terdapat sebelas kategori pengelompokan buku sesuai sastranya, yang mencakup:

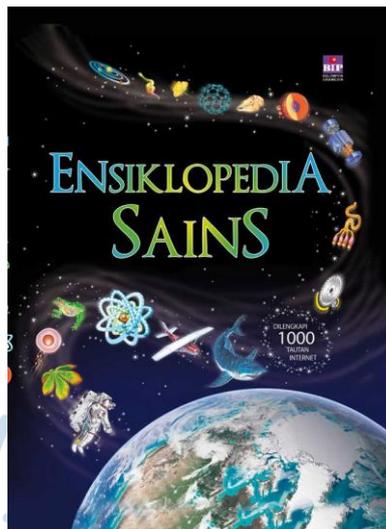
- a) Novel: Karya fiksi yang tertulis dan memiliki narasi, sering kali berupa cerita yang dibuat-buat dan biasanya lebih dari 4.000 kata. Novel memiliki kompleksitas yang lebih tinggi daripada cerpen.



Gambar 2.33 Buku Novel

Sumber: <https://www.readbrightly.com/best-young-adult-fantasy-books/> (2023)

- b) Ensiklopedia: Buku yang berisi penjelasan ilmiah yang diatur berdasarkan abjad atau kategori untuk memuat pengetahuan umum.



Gambar 2.34 Buku Ensiklopedia
Sumber: Gramedia (2014)

- c) Antologi: Kumpulan karya sastra seperti puisi, syair, pantun, cerita pendek, novel pendek, dan prosa dari berbagai penulis.



Gambar 2.35 Buku Antologi

Sumber: <https://ruangmenulis.id/untuk-apa-membuat-buku-antologi/> (2021)

- d) Biografi/Autobiografi: Buku yang menceritakan kehidupan seseorang atau tokoh tertentu dari lahir hingga akhir hayat.



Gambar 2.36 Buku Biografi

Sumber: Gramedia (2022)

- e) Catatan Harian: Buku yang berisi catatan sehari-hari dari seseorang atau tokoh tertentu, mencatat pengalaman, pemikiran, atau peristiwa.



Gambar 2.37 Buku Catatan Harian

Sumber: <https://thatadventurer.co.uk/travel-journal-prompts-examples/> (2021)

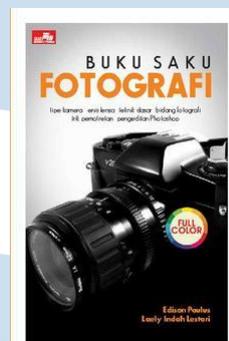
- f) Buku Panduan: Dikenal sebagai buku manual atau buku petunjuk, berisi instruksi dan panduan langkah demi langkah dalam melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas tertentu.



Gambar 2.38 Buku Panduan

Sumber: <https://perpustakaan.umsu.ac.id/buku-panduan-perpustakaan/> (2019)

- g) Buku Fotografi: Koleksi gambar yang diambil oleh seorang fotografer, seringkali dengan teks penjelasan yang mendampinginya.



Gambar 2.39 Buku Fotografi

Sumber: Gramedia (2013)

- h) Atlas: Kumpulan peta yang dijilid menjadi satu buku, digunakan untuk referensi geografis.



Gambar 2.40 Atlas

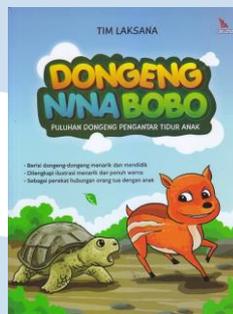
Sumber: Gramedia (2009)

- i) **Komik:** Seni visual yang menggabungkan gambar dengan teks untuk menceritakan cerita atau naratif yang biasanya dicetak pada kertas.



Gambar 2.41 Buku Komik
Sumber: Gramedia (2020)

- j) **Dongeng:** Cerita tradisional yang menceritakan kejadian yang tidak dianggap benar-benar nyata oleh masyarakat, tetapi memiliki pesan moral dan hiburan.



Gambar 2.42 Buku Dongeng
Sumber: Gramedia (2020)

- k) **Cergam:** Memiliki format yang serupa dengan komik, dengan gambar-gambar yang membentuk sebuah cerita naratif.



Gambar 2.43 Cerita Gambar

Sumber: <https://literasi.org/rak-buku/buku-cerita-bergambar/> (2023)

2.7 Interaksi Sosial

Interaksi sosial, seperti yang dijelaskan oleh Walgito (2007), adalah ikatan antara berbagai individu yang memungkinkan saling memengaruhi satu sama lain, baik dari individu ke individu, individu ke kelompok, maupun kelompok ke kelompok. Ini menciptakan hubungan yang saling berpengaruh dan timbal balik antara berbagai entitas sosial dalam masyarakat.

2.7.1 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial antara individu atau individu dengan kelompok memiliki hubungan timbal balik dan dapat terjadi melalui kontak sosial dan komunikasi, yang menghasilkan berbagai bentuk interaksi sosial. Sarwono dan Meinarno (2009) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial ini mencakup:

a) Kerjasama

Kerjasama merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara kolaboratif dengan tujuan mencapai suatu sasaran, melibatkan kerjasama dan bantuan antara individu-individu yang terlibat.

b) Persaingan

Persaingan merupakan suatu perilaku yang dilakukan oleh individu dengan maksud untuk meniru atau melampaui tindakan atau kepemilikan yang dimiliki oleh orang lain.

c) Konflik

Konflik merupakan sebuah situasi tegang yang muncul ketika dua orang atau lebih berbeda pendapat dalam mencari solusi untuk suatu masalah.

d) Akomodasi

Akomodasi merupakan upaya untuk mengurangi ketegangan, menyelesaikan perbedaan, dan meredakan pertentangan dengan melakukan kompromi agar tercapai kesepakatan dengan pihak lain disebut akomodasi. Akomodasi memiliki beberapa bentuk yang berbeda, yaitu:

- 1) *Coercion*, salah satu pihak lebih kuat dan adanya unsur paksaan dalam aksi.
- 2) *Compromise*, meringankan tuntutan dari kedua belah pihak agar mencapai persetujuan.
- 3) *Arbitration*, melibatkan seorang pihak ketiga yang lebih berwenang untuk membantu menyelesaikan perselisihan.
- 4) *Mediation*, seorang *mediator* bertindak sebagai penengah tanpa memberikan opini atau keputusan akhir.
- 5) *Conciliation*, upaya yang lebih ringan dibanding *coercion*, dimana pihak yang berselisih dipertemukan agar mencapai kesepakatan bersama.
- 6) *Tolerantion*, pertemuan non-formal dan terkadang tidak direncanakan.
- 7) *Stalemate*, ketika pihak-pihak yang berselisih memiliki kekuatan seimbang dan berhenti pada titik tertentu dalam pertentangan.
- 8) *Adjudication*, proses penyelesaian masalah melalui jalur hukum.

2.7.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Interaksi Sosial

Dalam buku Ajar Antropologi dan Sosiologi oleh Utomo (2020), dijelaskan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang selalu mempunyai ketergantungan dengan makhluk lain untuk hidup. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya interaksi sosial, yaitu sugesti, imitasi, identifikasi, empati, simpati, dan motivasi.

a) Sugesti

Sugesti adalah dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk memengaruhi atau dipengaruhi oleh individu lain dalam konteks kehidupan sosial. Seringkali, individu yang memberikan

sugesti adalah orang yang memiliki otoritas dan mendapatkan penghormatan dari masyarakat di sekitarnya.

b) Imitasi

Imitasi mengacu pada tindakan meniru atau mencontoh. Faktor ini memiliki dampak signifikan pada interaksi sosial, karena individu cenderung mencoba meniru atau mengikuti teladan dari orang lain yang mereka kagumi.

c) Identifikasi

Identifikasi dipengaruhi oleh imitasi dan sugesti. Dalam konteks identifikasi, individu cenderung mengembangkan karakteristik yang mereka anggap sama dengan orang lain. Proses ini bisa terjadi dengan kesadaran atau tanpa disadari. Dalam identifikasi, individu mencoba untuk mengadopsi sifat atau karakteristik orang lain ke dalam diri mereka sendiri.

d) Empati

Faktor empati merujuk pada kemampuan seseorang untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain seolah-olah itu adalah perasaan mereka sendiri. Rasa empati muncul ketika seseorang meyakini bahwa setiap individu memiliki hak yang sama dalam kehidupan.

e) Simpati

Simpati merujuk pada perasaan penghargaan, rasa sayang, atau belas kasih terhadap orang lain tanpa adanya keharusan untuk mengalami perasaan tersebut. Simpati bersifat lebih umum dalam masyarakat dan dapat timbul karena alasan atau sudut pandang yang tidak selalu terkait dengan pengalaman pribadi seseorang.

f) Motivasi

Keberadaan motivasi mendorong individu untuk bertindak dan berusaha keras untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Motivasi dapat dianggap sebagai dorongan yang mengingatkan seseorang tentang visi dan misi yang ingin dicapainya.

2.8 *Peer Pressure*/Tekanan Teman Sebaya

Menurut Tarshis dalam buku *Living with Peer Pressure and Bullying* (2010), *peer pressure* diartikan sebagai pengaruh dan persepsi orang lain terhadap keputusan atau tindakan yang dilakukan seseorang. *Peer pressure* dapat terjadi sebuah grup maupun perorangan. Sedangkan menurut Temesgen (2015), *peer pressure* adalah pengalaman dan dorongan yang dirasakan oleh individu untuk mengikuti keyakinan, tujuan, dan aktivitas yang ada dalam lingkungan teman-temannya. Ini adalah situasi di mana remaja memberikan perhatian yang besar pada teman sebaya dan lingkungan pertemanan mereka dalam proses pembentukan identitas diri.

2.8.1 Jenis-jenis *Peer Pressure*

Dalam pandangan Temesgen (2015), terdapat dua jenis tekanan dari teman sebaya yang dialami oleh individu, yaitu *positive peer pressure* dan *negative peer pressure*.

a) *Positive Peer Pressure*

Positive peer pressure merupakan dorongan dari teman sebaya untuk melakukan tindakan yang memberikan manfaat, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. *Positive peer pressure* dapat menghasilkan berbagai tindakan yang positif, seperti membangun hubungan yang baik antara remaja, mendorong individu untuk menyelesaikan tugas, menciptakan tanggung jawab pribadi, serta mengembangkan minat yang bermanfaat untuk perkembangan individu, teman-teman, dan lingkungan sekitarnya. Dalam situasi ini, *peer pressure* dapat menjadi sumber inspirasi yang positif yang membantu remaja mengendalikan respons mereka dalam mencapai tujuan pribadi, namun tetap peduli terhadap kesejahteraan orang lain.

Ciri-ciri remaja yang mengalami *positive peer pressure* dalam kelompok mereka termasuk kemampuan untuk mengembangkan dan mempertahankan perilaku yang bertanggung jawab dalam

berbagai situasi. Ini mencakup pengembangan potensi, pengetahuan, pengalaman, prinsip kesetaraan dan keadilan, toleransi terhadap perbedaan pendapat, serta kemampuan dan sensitivitas terhadap kondisi teman-teman mereka.

b) *Negative Peer Pressure*

Negative peer pressure merupakan dorongan atau tekanan dari teman sebaya yang mendorong individu untuk melakukan perilaku yang merugikan diri sendiri dan orang lain. Remaja yang terpengaruh oleh *negative peer pressure* seringkali mencari kepuasan sesaat dan kurang bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan mengenali masalah atau dampak jangka panjang dari perilaku yang berasal dari tekanan teman sebaya yang berpengaruh secara negatif.

Ciri-ciri remaja yang mengalami *negative peer pressure* termasuk perilaku yang tidak pantas, kurangnya interaksi dengan teman sebaya, kecenderungan menjadi anti-sosial, melanggar norma sosial yang berlaku, serta bertentangan dengan aturan dan harapan orang tua. Semua ini secara tidak langsung membuat remaja merasa tidak nyaman dalam lingkungan rumah mereka.

2.8.2 Bentuk-bentuk *Peer Pressure*

Prabakhar (2015) mengatakan bahwa ada dua bentuk dalam *peer pressure*, yaitu *direct* dan *indirect peer pressure*.

a) *Direct Peer Pressure*

Direct peer pressure atau tekanan teman sebaya secara langsung adalah pengaruh tekanan yang menggerakkan pemikiran individu agar mengikuti perintah dari kelompok rekan-rekannya, dan memiliki peran signifikan dalam transformasi karakter seseorang. Seseorang dapat mengadopsi perilaku, baik yang

negatif maupun positif, sebagai hasil dari tekanan ini. Tekanan teman sebaya secara langsung semacam ini umumnya berlangsung dalam periode waktu yang cukup lama dan dapat menyebabkan tingkat stres yang lebih tinggi. Tingkat kedekatan seorang remaja dengan teman-temannya memengaruhi perilaku dan menjadikan norma-norma yang diberlakukan di dalam lingkaran pertemanan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh kelompok tersebut. Oleh karena itu, ketika memasuki fase usia remaja, individu sering membutuhkan dukungan sosial dari teman sebaya dan berupaya untuk diterima dalam kelompok tersebut.

b) *Indirect Peer Pressure*

Indirect peer pressure atau tekanan teman sebaya secara tidak langsung merujuk pada pengaruh yang tidak terjadi melalui interaksi langsung, tetapi disebabkan oleh beberapa tindakan atau perilaku yang timbul dari kelompok teman. Contohnya adalah ketika seorang individu dijauhi atau dihindari oleh kelompok teman karena perilaku atau keputusan yang dianggap berbeda. Akibatnya, individu tersebut merasa tertekan dan cenderung untuk mengikuti perilaku dalam kelompok, meskipun mungkin bertentangan dengan nilai atau keinginan pribadinya. Hal ini terjadi karena individu tersebut berusaha untuk menghindari penolakan atau diskriminasi yang mungkin dialaminya jika terus mempertahankan perilaku yang berbeda dengan kelompok teman sebayanya.

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

2.8.3 Faktor yang Memengaruhi *Peer Pressure*

Menurut Tarshis (2010), ada enam faktor inti yang memengaruhi dan membuat remaja cenderung menyerah pada tekanan teman sebaya, yaitu:

a) Sering Pindah/Ganti Sekolah

Semakin bertumbuhnya anak, semakin sulit bagi mereka untuk mengganti sekolah atau pindah ke sekolah baru. Remaja cenderung mengalami peningkatan tingkat kecemasan ketika dihadapkan pada situasi dan lingkungan yang baru. Secara umum, proses berkenalan dengan teman baru lebih mudah untuk dilakukan disaat bersekolah dasar daripada di sekolah menengah pertama atau sekolah menengah atas. Siswa baru juga seringkali menjadi sasaran tekanan teman sebaya, karena adanya keinginan untuk masuk kedalam kelompok pertemanan tertentu atau memberikan kesan yang baik pada teman-teman sekelas.

b) Kurangnya Rasa Percaya Diri dan Harga Diri

Remaja yang kurang memiliki keyakinan dan merasa ragu untuk mengambil keputusan sendiri sering mengalami kesulitan dalam menolak tekanan dari teman-teman sebaya. Ketika seseorang merasa kurang percaya diri dalam membuat keputusan sendiri, mereka cenderung mencari nasihat dari orang lain atau mengikuti tindakan yang dilakukan oleh teman-teman mereka dalam upaya untuk diterima.

c) Tidak Mempunyai Teman Sebaya

Merasa tidak memiliki kelompok teman untuk berbicara atau berkumpul bersama dapat meningkatkan risiko tekanan dari teman sebaya. Faktor ini juga berlaku jika memiliki teman, tetapi merasa tidak dekat atau takut teman-teman tersebut dapat berubah menjadi lawan. Kurangnya teman mempengaruhi kerentanan terhadap tekanan teman sebaya dalam dua cara, yaitu

terbentuknya rasa khawatir untuk mencoba mendapatkan teman baru dan mengikuti apa yang dikatakan oleh teman sebaya untuk diterima, atau tidak ada teman yang mendukung sehingga pembuatan keputusan yang diambil tidak berbeda dengan teman-teman sebaya.

d) Kurangnya Hobi/Minat

Para remaja yang tidak memiliki kegiatan positif yang diminati diluar kegiatan wajib di sekolah memiliki risiko tinggi untuk mengalami tekanan dari teman sebaya. Pada sisi lain, remaja yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler biasanya mengarah pada pertemanan baru, karena orang dengan minat yang sama cenderung memilih kegiatan yang sama. Selain itu, memiliki beragam minat yang mengisi waktu luang dapat menghindari remaja untuk mencari pengalaman baru yang mungkin berbahaya. Remaja yang terlibat dalam kegiatan seperti olahraga memiliki prestasi lebih baik di sekolah, lebih jarang menggunakan narkoba, dan memiliki harga diri dan keyakinan diri yang lebih tinggi.

e) Kurangnya Dukungan Keluarga

Memiliki hubungan yang erat dengan orang tua, atau anggota keluarga lain dapat membantu dalam membangun komunikasi yang baik, membuat remaja merasa bebas untuk meminta saran tanpa takut bagaimana keluarga akan memandang jalan berpikir mereka. Remaja yang memiliki saluran komunikasi terbuka dengan keluarga mereka lebih sedikit dipengaruhi oleh tekanan dari teman sebaya, karena lebih terbuka akan pandangan baru.

f) Kinerja Buruk di Lingkungan Sekitar

Mempunyai kinerja buruk di lingkungan sekitar, terutama secara akademik di sekolah, dapat merusak harga diri dan keyakinan diri. Para remaja yang menyadari bahwa mereka tidak

mempunyai kinerja yang baik atau berprestasi, cenderung tidak peduli tentang perilaku mereka secara keseluruhan ketika berada di sekolah. Hal ini kemudian menyebabkan peningkatan risiko menjadi target teman sebaya untuk melakukan perilaku yang tidak pantas yang dapat mengakibatkan konsekuensi negatif.

2.8.4 Dampak *Negative Peer Pressure*

Menurut Singh dan Chandel (2022), ada enam faktor inti yang memengaruhi dan membuat remaja cenderung menyerah pada tekanan teman sebaya, yaitu:

a) **Kehilangan Rasa Percaya Diri**

Jika kelompok teman sebaya menghalangi untuk berpartisipasi dalam kegiatan di sekolah atau perguruan tinggi, seperti olahraga, kegiatan budaya, berbicara di depan umum, atau diskusi.

b) **Prestasi Akademis Terpengaruh**

Ketika kelompok teman sebaya tidak tertarik pada akademik dan belajar, remaja yang terpapar tekanan teman sebaya juga kehilangan minat dalam pelajaran.

c) **Kebiasaan Berbahaya**

Kelompok teman sebaya dapat mempengaruhi remaja untuk meniru perilaku yang tidak diinginkan dan mengadopsi perilaku seperti merokok, minum alkohol, atau menggunakan narkoba. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat merugikan diri mereka sendiri maupun orang lain di lingkungan sekitar.

d) **Merasa Malu tentang Diri dan Keluarga**

Remaja membandingkan diri mereka dengan teman sebaya lain yang berasal dari latar belakang yang menurut mereka lebih mapan. Jika mereka tidak mampu memenuhi tuntutan kelompok tersebut, mereka merasa malu dan enggan menceritakan situasi

sebenarnya tentang keluarga mereka kepada teman-teman mereka.

e) Menjauhkan Diri dari Keluarga

Remaja berpikir bahwa tidak ada yang memahami mereka dan bahwa seluruh dunia melawan mereka. Pada jangka umur remaja awal, mereka sangat dipengaruhi oleh pendapat teman sebaya dan kurang dipengaruhi oleh para orang tua dan guru. Mereka berpendapat bahwa para orang tua dan guru hanya ada untuk memberikan nasihat dan saran, dan tidak lebih dari itu.

f) Keinginan Melukai Diri dan Berpikir Tentang Bunuh Diri

Tekanan dari teman sebaya yang sangat kuat dapat menyebabkan seorang individu mempunyai keinginan untuk melukai diri sendiri atau memiliki pemikiran untuk bunuh diri.

2.8.5 Cara Mengatasi *Peer Pressure*

Terdapat berbagai cara mengatasi *peer pressure*, terutama pada remaja. Singh dan Chandel (2022) menjelaskan bahwa ada beberapa poin yang dapat dilakukan oleh anak maupun lingkungan sekitarnya dalam mengatasi *peer pressure*:

a) Bangun Harga Diri dan Kepercayaan Diri

Membangun harga diri yang kuat dan kepercayaan diri membuat seseorang lebih mampu menolak tekanan negatif dari teman sebaya. Ini melibatkan pengakuan akan nilai diri sendiri dan kemampuan untuk membuat keputusan yang baik.

b) Membuka Jalur Komunikasi

Orang tua atau guru dapat membuka jalur komunikasi dengan anak-anak atau siswa agar mereka merasa nyaman berbicara tentang masalah yang mereka hadapi. Tindakan yang dapat dilakukan melibatkan mendengarkan dengan penuh perhatian dan tanpa penilaian.

c) Bantu Mencari Jalan Keluar

Tindakan ini dapat dilakukan oleh semua pihak. Mendukung remaja dalam mencari solusi untuk masalah yang mereka hadapi membantu mereka membangun kepercayaan diri. Remaja harus tahu bahwa ada dukungan yang tersedia jika mereka menghadapi tekanan sebaya.

d) Jangkau Jaringan Sosial yang Luas

Memiliki teman-teman dari berbagai sumber membantu dalam mendapatkan dukungan yang lebih luas dan berpikir lebih luas daripada hanya mengandalkan satu kelompok teman.

e) Kenali Tekanan Sebaya dan Pengaruh Sebaya

Tindakan ini melibatkan pemantauan oleh orang tua dan guru. Menyadari tanda-tanda tekanan negatif dari teman sebaya membantu untuk mengidentifikasi masalah sebelum menjadi serius.

f) Pilih Teman dengan Bijak

Memilih teman-teman yang positif dan menghindari berinteraksi dengan individu yang terlibat dalam perilaku berisiko membantu mengurangi tekanan negatif dari teman sebaya.

g) Berani untuk Pergi

Mempunyai keberanian untuk mengatakan "tidak" terhadap tekanan sebaya merupakan langkah yang dapat memperkuat keyakinan diri sehingga membuat remaja teguh dalam pendirian dan terhindari dari *negative peer pressure*.

h) Membangun Hubungan Positif

Orang tua dapat membangun hubungan positif dengan remaja untuk membantu mereka merasa nyaman berbicara tentang tekanan sebaya dan mencari dukungan ketika diperlukan. Hal-

hal seperti kritik dan tuntutan yang berlebihan dapat menghambat komunikasi dengan remaja.

i) **Bicara dengan Guru**

Tindakan ini melibatkan komunikasi antara siswa dan guru. Siswa harus merasa bahwa mereka dapat membuka diri tentang masalah tekanan sebaya kepada guru mereka, yang bisa memberikan dukungan dan solusi.

j) **Bantu Membuat Rencana**

Orang tua dan guru dapat membantu remaja mengembangkan rencana untuk mengatasi tekanan sebaya dengan cara yang minim konsekuensi negatif. Hal ini memberikan rasa kontrol dan percaya diri kepada remaja.

k) **Tetapkan Batasan**

Orang tua harus menetapkan batasan dan aturan yang jelas untuk menjaga kenyamanan dan keamanan anak. Hal ini juga membantu anak merasa bahwa ada orang yang peduli tentang perasaan dan keadaan mereka.

l) **Tunjukkan Kepercayaan**

Orang tua dan guru perlu menunjukkan kepercayaan kepada remaja, memotivasi mereka, dan membantu mereka merasa mampu mengatasi tekanan sebaya. Kepercayaan ini akan membantu remaja membuat pilihan yang lebih baik.

m) **Sarankan Mencari Bantuan Jika Diperlukan**

Orang tua dan guru dapat memberi tahu remaja untuk mencari bantuan jika mereka mengalami perundungan atau tekanan sebaya yang berbahaya. Bantuan dapat melalui menemui psikolog yang ahli dalam masalah tersebut.

2.9 Remaja Awal

Menurut Santrock (2013) dalam buku *Child development*, remaja atau *adolescence* adalah periode perkembangan yang menghubungkan masa kanak-kanak hingga awal dewasa. Masa remaja dimulai sekitar usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir sekitar usia 18 hingga 19 tahun. Sedangkan menurut Sarwono (2006), Selama masa remaja, terjadi perkembangan psikologis yang mencakup aspek intelektual, kehidupan emosi, dan interaksi sosial. Di samping itu, dalam perkembangan fisik, organ seksual remaja mencapai kematangan dan mulai berfungsi dengan efektif.

2.8.1 Perkembangan Remaja Awal

Menurut Santrock dalam buku *Children* (2016), ada tiga kategori perkembangan diri manusia, yaitu proses biologis, kognitif, dan socio-emosional.

2.8.1.1 Perkembangan Biologis Remaja

Perkembangan biologis menghasilkan perubahan dalam tubuh individu. Gen yang diwarisi dari orangtua, perkembangan otak, peningkatan tinggi dan berat badan, keterampilan motorik, dan perubahan hormon saat pubertas semuanya mencerminkan peran proses biologis dalam perkembangan. (Santrock, 2016, hlm. 11). Pada remaja, perkembangan biologis yang signifikan termasuk maturasi secara seksual, tinggi dan berat badan, perubahan hormon, bermacam-macam variasi waktu dan tipe pubertas. Secara biologis, para remaja juga mulai menjadi lebih perhatian akan citra tubuh sendiri karena perubahan yang signifikan (Santrock, 2016, hlm. 420).

2.8.1.2 Perkembangan Kognitif Remaja

Perkembangan kognitif merupakan perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa individu. Tugas-tugas seperti mengamati mainan, menyusun kalimat dua kata, menghafal puisi, *problem-solving*, dan berimajinasi semuanya melibatkan proses kognitif. (Santrock, 2016, hlm.

11). Dalam buku *Children*, Santrock (2016) menjelaskan tentang teori

perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa tahap perkembangan kognitif keempat, yang disebut *formal operational stage*, muncul pada anak antara usia 11 hingga 15 tahun dan berlanjut hingga dewasa. Pada tahap ini, individu melampaui pengalaman konkrit dan mulai berpikir dalam ranah abstrak dan lebih logis. Seiring dengan berpikir lebih abstrak, remaja mengembangkan citra tentang keadaan ideal. Mereka mulai memikirkan bagaimana orangtua ideal seharusnya dan membandingkan orangtua mereka dengan standar ideal tersebut. Mereka mulai mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan untuk masa depan dan tertarik dengan apa yang mereka bisa capai. Dalam memecahkan masalah, mereka menjadi lebih sistematis dengan mengembangkan hipotesis tentang mengapa sesuatu terjadi seperti itu dan menguji hipotesis tersebut.

2.8.1.3 Perkembangan Socio-Emosional Remaja

Perkembangan sosioemosional melibatkan perubahan dalam hubungan individu dengan orang lain, perubahan dalam emosi, dan perubahan dalam kepribadian. (Santrock, 2016, hlm. 11). Pada masa perkembangan socio-emosional, remaja sering mempertanyakan tentang identitas diri sendiri. Keputusan-keputusan yang diambil semasa remaja dapat membentuk inti dari identitas diri seorang remaja. Santrock (2016) membagikan identitas diri remaja menjadi empat kategori:

- 1) *Identity diffusion*, status individu yang belum mengalami krisis atau membuat komitmen apapun. Mereka tidak hanya ragu tentang pilihan pekerjaan dan ideologi, tetapi juga cenderung kurang tertarik pada masalah-masalah tersebut.
- 2) *Identity foreclosure* adalah status individu yang telah membuat komitmen tetapi belum mengalami krisis. Hal ini terjadi paling sering ketika orangtua mewariskan komitmen kepada remaja mereka, biasanya dengan cara otoriter.

- 3) *Identity moratorium* adalah status individu yang sedang menghadapi krisis tetapi komitmen mereka tidak ada atau hanya secara samar-samar terdefinisi.
- 4) *Identity achievement* adalah status individu yang telah mengalami krisis dan telah membuat komitmen.

