

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi Visual (DKV) merupakan bidang desain yang menggunakan unsur visual atau estetika untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi tertentu kepada target audiens. Desain Grafis terbentuk dari hasil representasi ide yang didasari pada seleksi, kreasi dan organisasi antar elemen-elemen visual. Solusi dari desain dapat berupa persuasi, informasi, identifikasi, penambahan nilai, pengaturan, penandaan, pemicuan minat, penempatan, keterlibatan, dan penyampaian berbagai pesan dengan tujuan tertentu (Landa, 2014, p. 1).

2.1.1 Elemen Desain

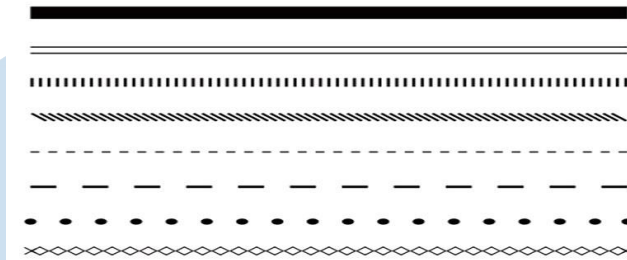
Elemen desain dapat membuat proses komunikasi dapat menjadi lebih efektif. Berdasarkan teori Robin Landa, terdapat lima elemen desain dalam perancangan suatu desain dua dimensi. Elemen-elemen desain tersebut terdiri dari titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur (2014, p. 19).

2.1.1.1 Titik

Titik adalah elemen terkecil dari dalam sebuah desain yang merupakan bagian dari sebuah garis. Dalam bentuk digital, titik berbentuk kotak dan dikenal sebagai pixel. Seluruh tampilan layar digital terdiri dari kumpulan pixel yang membentuk objek.

2.1.1.2 Garis

Garis adalah kumpulan titik yang saling terhubung. Ketebalan garis dapat diukur dari kehalusan, goresan, dan tebal tipisnya. Garis memiliki berbagai fungsi, seperti membentuk bangun, menentukan sudut, dan membantu komposisi visual. Garis juga dapat membimbing arah baca audiens (pp. 19-20).



Gambar 2.1 Garis

(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.1.1.3 Bentuk

Bentuk adalah objek atau garis tertutup yang digambarkan sebagai area dalam dua dimensi. Bentuk dasar terdiri dari persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk dasar tersebut dapat dikembangkan menjadi bentuk tiga dimensi, seperti kubus, prisma, piramida, limas, dan bola (pp. 20-21).

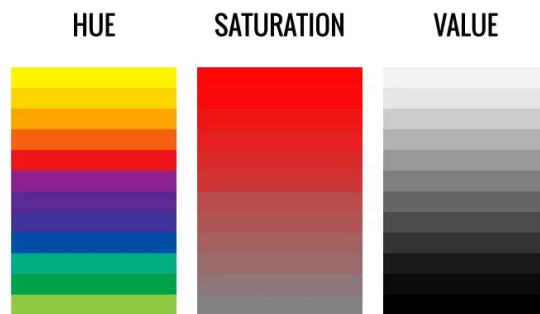


Gambar 2.2 Bentuk

(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.1.1.4 Warna

Warna adalah hasil dari pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata kita. Warna yang terpantul ini disebut sebagai warna subtraktif. Warna subtraktif terdiri dari tiga elemen utama, yaitu hue, value, dan saturation (p. 23).



Gambar 2.3 *Hue, Saturation, Value*
 (Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

1) **Hue**

Hue adalah warna dasar yang membentuk warna lainnya. *Hue* juga dikenal sebagai nama warna, seperti merah, kuning, hijau, biru, dan ungu. *Hue* dapat dikelompokkan menjadi warna hangat dan dingin. Warna hangat memiliki nuansa merah dan kuning, sedangkan warna dingin memiliki nuansa biru dan hijau.

2) **Value**

Value adalah tingkat kecerahan atau gelapnya warna. Warna dengan *value* tinggi terlihat lebih terang, sedangkan warna dengan *value* rendah terlihat lebih gelap. *Value* dapat membantu dalam membedakan objek figure & ground.

3) **Saturation**

Saturation adalah tingkat kemurnian atau kekuning-kuningan warna. Warna dengan *saturation* tinggi terlihat lebih cerah dan hidup, sedangkan warna dengan *saturation* rendah terlihat lebih pudar dan kusam.

2.1.1.5 **Tekstur**

Tekstur merujuk pada sifat dan bentuk permukaan suatu objek yang dapat dikenali. Dalam konteks penggunaannya, tekstur dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile texture* adalah jenis tekstur yang dapat

dirasakan secara langsung melalui indera peraba, sedangkan *visual texture* adalah jenis tekstur yang menciptakan ilusi visual, sehingga meskipun terlihat, tidak dapat dirasakan secara fisik (p. 28).



Gambar 2.4 Elemen tekstur pada produk kosmetik
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah elemen-elemen yang menopang suatu komposisi dan saling berhubungan. Prinsip desain tidak dapat bekerja secara independen, sehingga pemahamannya akan terjadi secara alami melalui pengalaman dan latihan (Landa, 2014)

2.1.2.1 Format

Format bermungsi sebagai kerangka kerja penutup tepi luar media dari bidang desain. Format juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan jenis-jenis proyek desain. Dalam desain grafis, format mengarah pada ukuran dan bentuk dari suatu proyek desain. Format dapat berupa ukuran kertas, dimensi layar, atau ukuran papan iklan.

Format dibagi menjadi dua jenis, yaitu *single format* dan *multi-page format*. *Single format* adalah komposisi desain yang hanya terdiri dari satu halaman, sedangkan *multi-page format* adalah komposisi desain yang terdiri dari banyak halaman. *Single format* biasanya digunakan untuk proyek desain yang bersifat statis, seperti poster, iklan, kartu nama, dan sampul. *Multi-page format* biasanya digunakan untuk proyek desain yang bersifat dinamis, seperti brosur,

buku, majalah, koran, dan *website*. Batasan dan aturan ini dapat membantu desainer grafis untuk menciptakan komposisi yang efektif dan efisien.



Gambar 2.5 Contoh Prinsip Desain Format
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.1.2.2 Keseimbangan

Menurut Landa (2014), keseimbangan adalah salah satu prinsip desain grafis yang mengatur bagaimana elemen-elemen desain ditata agar terlihat stabil dan seimbang. Keseimbangan dapat diciptakan dengan membagi beban visual secara merata pada setiap elemen desain, atau dengan menggunakan kontras untuk menciptakan kesan seimbang. Keseimbangan mewujudkan stabilitas yang harmonis menjalin berbagai elemen visual dalam suatu komposisi, meminjamkan koherensi yang mendalam dan memfasilitasi keterlibatan audiens tanpa hambatan dengan informasi yang disampaikan.

Keseimbangan tidak dapat berdiri sendiri sehingga harus digunakan bersama prinsip komposisi desain lainnya, seperti kesatuan, penekanan, dan ritme. Susunan komposisi yang seimbang akan mewujudkan stabilitas secara harmonis dengan berbagai elemen visual lain dalam suatu komposisi sehingga pesan atau informasi dapat disampaikan.



Gambar 2.6 Contoh Prinsip Desain Keseimbangan
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual menurut Landa (2014) adalah prinsip desain yang mengatur bagaimana elemen-elemen desain ditata agar terlihat menonjol dan menarik perhatian audiens. Hierarki visual dapat diciptakan dengan menggunakan berbagai teknik, seperti ukuran, bentuk, warna, dan kontras. Hierarki visual adalah salah satu prinsip desain yang paling penting karena dapat membantu audiens untuk memahami informasi yang disampaikan dalam desain dengan lebih mudah.



Gambar 2.7 Contoh Prinsip Desain Hirarki Visual
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.1.2.4 Ritme

Ritme adalah pengulangan elemen desain yang menciptakan pola yang teratur. Ritme dapat membantu audiens untuk menelusuri desain dan menciptakan daya tarik visual. Dalam desain grafis, pengulangan irama dalam desain akan memikat mata audiens dengan daya tarik pengulangan yang harmonis.



Gambar 2. 8 Contoh Prinsip Desain Ritme
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Ritme memiliki dua pilar utama, yaitu pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah elemen visual yang memiliki jalinan komposisi, tanpa henti pada pola yang sudah ada sebagai konduktor konsistensi. Sedangkan variasi, menghidupkan perubahan kecil tapi nyata dalam setiap aspek visual.

2.1.2.5 Kesatuan

Menurut Landa (2014), Kesatuan membuat desain terlihat utuh dan saling terhubung. Elemen visual yang terhubung akan membentuk komposisi harmonis yang merupakan sejumlah hukum dalam lingkup prinsip kesatuan. Kesatuan merupakan prinsip penting karena audiens memiliki kecenderungan untuk mengelempokkan elemen desain sesuai pengelompokkannya sehingga mereka lebih mudah untuk mengingat dan memahami desain.



Gambar 2. 9 Contoh Prinsip Desain Kesatuan
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.1.3 Tipografi

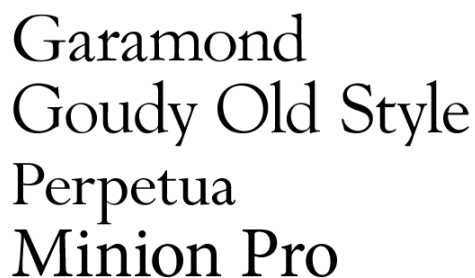
Menurut Landa (2014), *typeface* adalah kumpulan huruf yang memiliki karakteristik yang sama. Karakteristik ini meliputi bentuk, ukuran, dan proporsi. *Typeface* akan selalu dapat dikenali meskipun telah dimodifikasi, karena terdapat bentuk dasar yang selalu konsisten.

2.1.3.1 Klasifikasi *Typeface*

Landa (2014) menjelaskan bahwa *typeface* dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya, seperti bentuk, ukuran, dan proporsi. Tipografi berperan sebagai pembawa pesan yang bertanggung jawab menyampaikan pesan kepada audiens yang berbeda. Tipografi merupakan elemen desain yang harus memiliki desain yang ideal dengan keramahan pengguna, keselarasan estetika dan keterbacaan optimal. Klasifikasi ini terdiri dari 8 jenis, yaitu sebagai berikut:

1) *Old Style*

Typeface dengan gaya lama dengan bentuk yang lebih klasik dan elegan. *Typeface* ini memiliki bentuk huruf yang terlihat dibuat oleh pena dengan ujung yang lebar sehingga menghasilkan goresan membentuk sudut kurang dari 90 derajat.



Garamond
Goudy Old Style
Perpetua
Minion Pro

Gambar 2.10 Contoh Tipografi *Old Style*
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Garamond, Caslon, dan Hoefler Text adalah beberapa contoh tipografi *old style*. Setiap tipografi tersebut memberikan garis yang elegan dan tradisional. Tipografi ini juga sering digunakan untuk teks tubuh karena mudah dibaca.

2) *Transitional*

Typeface dengan bentuk yang merupakan perpaduan antara *old style* dan modern. Tipografi ini memiliki transisi yang elegan dari bentuk tradisional ke bentuk tipografi modern. Tipografi ini sering digunakan untuk teks tubuh dan judul.

Times New Roman Baskerville

Gambar 2.11 Contoh Tipografi *Transitional*
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Century, Time New Roman dan Baskerville merupakan beberapa contoh tipografi *transitional*. Tipografi tersebut merupakan bukti daya tarik dan fungsionalitas tipografi yang bertahan lama. Setiap huruf dari jenis tipografi ini mencerminkan tradisi pengerjaan yang terus bergema selama beberapa dekade.

3) *Modern*

Typeface dengan bentuk yang lebih simetri dan formal. Tipografi ini memiliki keunikan karena adanya simetri dan perbedaan ketebalan yang menarik antara setiap sisi dari huruf. Tipografi ini sering digunakan untuk judul dan logo. Contoh dari tipografi modern adalah Bodoni, Didot, Franklin Gothic.



Gambar 2.12 Contoh Tipografi Modern
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

4) *Slab Serif*

Typeface dengan bentuk serif yang tebal dan kaku. Tipografi ini memiliki ciri khas berbentuk persegi pada setiap ujung huruf. Tipografi ini sering digunakan untuk judul dan logo.



Gambar 2.13 Contoh Tipografi Slab Serif
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Jenis huruf ini memiliki daya tarik klasik dan historis. Tipografi *Slab Serif* memiliki kesan kuat dan awet mudah dan mengingatkan pada era desain lama. Contoh dari tipografi ini adalah Clarendon, Rockwell, dan Courier.

5) *Sans Serif*

Typeface tanpa serif memiliki desain minimalis dengan ketebalan huruf yang konsisten di semua sisi. Tipografi ini juga tidak memiliki serif atau kait di bagian ujung huruf. Tipografi jenis ini sering digunakan untuk teks tubuh dan judul.



Arial Tahoma
Helvetica
Lato Open Sans
Source Sans Roboto

Gambar 2.14 Contoh Tipografi Sans Serif
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Tipografi jenis ini memiliki keunikan pada kesederhanaan dan keterbacaannya yang bersih dan modern. Contoh dari tipografi ini adalah Helvetica, Arial, dan Futura. Daya tarik dari tipografi ini adalah desain yang abadi.

6) *Blackletter*

Typeface dengan bentuk yang menyerupai tulisan tangan. Tipografi *Blackletter*, memiliki desain gotik atau inggris kuno. Tipografi ini sering digunakan untuk judul dan logo.

The New York Times

Los Angeles Times

Irish Examiner

The Sydney Morning Herald

Gambar 2.15 Contoh Tipografi Blackletter
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Contoh dari tipografi ini adalah Schwabacher, Fraktur, dan Gothic. Keunikan tipografi ini adalah memiliki tekstur hitam pekat dan tutup yang dihias dengan indah. Huruf kecil terdiri dari bentuk-bentuk sempit dan serif tebal ke tipis yang dramatis.

7) Script

Typeface dengan bentuk yang menyerupai tulisan tangan. Tipografi ini memberikan kesan sentuhan pribadi pada tulisan yang meniru tulisan tangan. Tipografi jenis ini sering digunakan untuk teks tubuh dan judul.



Gambar 2.16 Contoh Tipografi Script
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Contoh dari tipografi ini adalah Brush Script, Copperplate, dan Script MT. Setiap font tersebut memiliki kepribadian yang berbeda menunjukkan daya tariknya sendiri. Tipografi ini memiliki huruf yang berkesinambungan.

8) Display

Typeface dengan ukuran yang besar dan bold. Tipografi jenis ini menarik perhatian dengan ukurannya yang besar dan mewah. Tipografi ini sering digunakan untuk judul dan logo.



Gambar 2.17 Contoh Tipografi Display
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Tipografi ini memiliki daya pikat visual karena seringkali menghiasi judul dengan aura keagungan. Ukuran yang besar dan detail membuat tipografi ini mudah dibaca dan menarik untuk dilihat. Contoh dari tipografi ini adalah Avenir, Century Gothic, dan Impact.

2.1.4 *Grid*

Grid adalah struktur komposisi desain yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang digunakan untuk mengatur elemen desain. *Grid* berfungsi untuk mengatur elemen teks dan gambar dalam batasan media cetak dan digital. Susunan *grid* yang terstruktur akan menciptakan identitas visual yang jelas dan teratur sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat memiliki kejelasan dan ketepatan (Landa, 2014, p. 174).

2.1.4.1 *Grid Anatomi*

Landa (2014), menyatakan bahwa ukuran dan proporsi *grid* dapat menentukan jumlah ruang dalam desain. *Grid* bergantung pada besar dan banyaknya konten atau informasi yang ingin disampaikan. Berikut merupakan beberapa bagian dari elemen *grid*:

1) *Margin*

Margin adalah ruang kosong yang terletak di bagian atas, bawah, kiri, dan kanan halaman. *Margin* berfungsi untuk memberikan ruang bernapas bagi elemen desain, sehingga desain terlihat lebih seimbang dan enak dilihat. *Margin* juga dapat membantu audiens untuk fokus pada elemen desain yang penting.

2) *Column*

Column merupakan pengaturan dengan arah vertikal yang digunakan untuk mengatur teks, gambar, dan elemen desain

lainnya dalam desain. Jumlah *column* dapat disesuaikan dengan konsep dan informasi yang ingin disampaikan.

3) *Flowline*

Flowline adalah garis horizontal yang dapat membantu mengatur alur visual dalam desain. *Flowline* dapat menciptakan alur visual yang teratur dan rapi, sehingga audiens dapat mengikuti informasi yang disampaikan dengan lebih mudah.

4) *Module*

Module adalah unit individual yang terbentuk dari kolom vertikal dan *flowline* horizontal. *Module* dapat digunakan sebagai tempat untuk meletakkan informasi, baik teks maupun gambar.

5) *Spatial Zone*

Spatial zone adalah area atau bidang yang terbentuk dari penggabungan beberapa modul *grid* yang sama. *Spatial zone* digunakan untuk mengatur penempatan elemen desain, seperti teks, gambar, dan elemen lainnya.

2.1.4.2 Jenis *Grid*

1) *Single-Column Grid*

Single-column grid adalah struktur *grid* yang paling dasar dan sederhana. Struktur ini terdiri dari satu kolom penuh tulisan yang berlanjut, dengan margin di sisi atas, bawah, kanan, dan kiri.

2) *Multicolumn Grids*

Multicolumn grid adalah struktur *grid* yang terdiri dari gabungan beberapa kolom. *Multicolumn grid* umumnya

digunakan pada luar komputer, tablet, dan ponsel yang sudah terukur serta terancang menggunakan ukuran pixels. Dalam penggunaannya, *multicolumn grid* dapat digabungkan dengan gambar dan teks pada suatu area atau dipenuhi oleh salah satu elemen.

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Male (2017), ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi atau ide kepada audiens. Ilustrasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran, pemecahan masalah, dan komunikasi visual. Ilustrasi sering kali disamakan dengan desain grafis dan seni murni, tetapi ilustrasi memiliki ciri khasnya sendiri. Ilustrasi harus dapat mengkomunikasikan informasi atau ide secara jelas dan efektif. Kemungkinan dalam membuat ilustrasi kreatif tidak terbatas. Ilustrasi dapat dibuat berdasarkan kenyataan atau imajinasi. Ilustrasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menarik perhatian pembaca, menciptakan identitas merek, dan menjual produk.

2.1.5.1 Ilustrasi untuk Informasi

Menurut (Male, 2017), ilustrasi untuk informasi tidak harus realistis dan teknis. Ilustrasi untuk informasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi. Bahasa visual yang digunakan dalam ilustrasi untuk informasi juga beragam, mulai dari literal, piktorial, sekuensial, konseptual, hingga diagram.

2.1.5.2 Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial adalah gambar yang digunakan untuk memberikan komentar visual terhadap sebuah topik. Ilustrasi ini biasanya ditemukan di koran atau majalah, dan seringkali digunakan untuk menggambarkan isu-isu politik, ekonomi, atau sosial yang kontroversial. Namun, ilustrasi editorial juga dapat digunakan untuk menggambarkan topik-topik yang lebih santai,

seperti bercocok tanam, pelatihan memasak, atau liburan (Male, 2017).

2.1.5.3 Ilustrasi Fiksi Naratif

Ilustrasi untuk fiksi naratif adalah gambar yang digunakan untuk mendukung cerita fiksi, seperti buku anak-anak, novel bergambar, atau komik. Ilustrasi ini penting untuk membantu pembaca membayangkan cerita yang dibaca (Male, 2017).

2.1.5.4 Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan digunakan dalam konteks komersial. Ilustrasi dibuat untuk mempromosikan produk, jasa, atau ide. Ilustrasi ini biasanya dibuat berdasarkan konsep yang ditentukan oleh art director dan copywriter (Male, 2017).

2.1.6 Psikologi Warna

Menurut Samara (2020), kekuatan warna terletak pada kemampuannya untuk membangkitkan emosi dan asosiasi dalam diri manusia. Warna-warna tertentu dapat dikaitkan dengan pengalaman atau objek tertentu di dunia nyata, sehingga menimbulkan perasaan dan pikiran tertentu. Berikut adalah beberapa contoh warna dan pengaruhnya terhadap psikologi manusia:

1) Merah

Warna merah sering dikaitkan dengan keberanian, kekuatan, dan kegembiraan. Warna ini dapat membangkitkan perasaan energi, semangat, dan gairah.

2) Merah muda

Warna merah muda sering dikaitkan dengan feminitas, kelembutan, dan kepedulian. Warna ini dapat membangkitkan perasaan kasih sayang, empati, dan kehangatan.

3) Biru

Warna biru sering dikaitkan dengan kedamaian, keharmonisan, dan ketenangan. Warna ini dapat membangkitkan perasaan rileks, santai, dan nyaman.

4) Kuning

Warna kuning sering dikaitkan dengan keceriaan, optimisme, dan kehangatan. Warna ini dapat membangkitkan perasaan bahagia, ceria, dan penuh harapan.

5) Hijau

Warna hijau sering dikaitkan dengan alam, pertumbuhan, dan kesegaran. Warna ini dapat membangkitkan perasaan tenang, damai, dan nyaman.

6) Oranye

Warna oranye sering dikaitkan dengan keceriaan, energi, dan kreativitas. Warna ini dapat membangkitkan perasaan ceria, optimis, dan bersemangat.

7) Hitam

Warna hitam sering dikaitkan dengan kekuatan, keanggunan, dan misteri. Warna ini dapat membangkitkan perasaan elegan, misterius, dan eksklusif.

8) Putih

Warna putih sering dikaitkan dengan kesucian, kemurnian, dan keagungan. Warna ini dapat membangkitkan perasaan bersih, cerah, dan elegan.

9) Cokelat

Warna cokelat sering dikaitkan dengan stabilitas, kehangatan, dan kenyamanan. Warna ini dapat membangkitkan perasaan aman, nyaman, dan percaya diri.

10) Ungu

Warna ungu sering dikaitkan dengan kekayaan, kemewahan, dan spiritualitas. Warna ini dapat membangkitkan perasaan mewah, unik, dan misterius.

2.2 Media Informasi

Menurut (Turow, 2019) media adalah sebuah alat yang dikembangkan untuk menyampaikan informasi. Informasi adalah materi berupa fakta yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan tentang seseorang, tempat, barang, atau kejadian. Informasi telah menjadi komoditas media massa, yang dikumpulkan dan dikemas dalam berbagai cara untuk digunakan dalam karya tulis, buku, disertasi dan bahan pembicaraan.

Turow juga menyatakan bahwa media telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Media dapat membantu masyarakat untuk berinteraksi secara sosial melalui berbagai bidang seperti musik, politik, peperangan, dan lainnya. Oleh karena itu, industri media telah menjadi bagian yang kuat dan berpengaruh dalam kehidupan manusia. Berikut merupakan beberapa fungsi media informasi dalam kehidupan sehari-hari:

1) *Enjoyment*

Media memiliki fungsi sebagai kesenangan pribadi atau hiburan yang merupakan suatu bentuk kebutuhan dasar manusia. Masyarakat rela membayar untuk memberikan kepuasan dan kebahagiaan bagi pengguna.

2) *Companionship*

Media mempermudah membangun hubungan pertemanan dengan orang lain seperti teman, keluarga, dan selebriti bagi orang yang merasa kesepian dan sendirian.

3) *Surveillance*

Media sebagai pengamat untuk mengetahui keadaan yang sedang terjadi di sekitar. Media mempermudah pencarian informasi dimanapun dan kapanpun untuk memperoleh berita terkini yang terjadi di seluruh dunia.

4) *Interpretation*

Media sebagai interpretasi untuk mencari informasi mengenai apa yang

ingin diketahui, audiens cenderung mencari tahu lebih detail atau alasan terjadinya sebuah kejadian, pelaku dibalik kejadian ataupun cara mengatasi kejadian.

5) *Multiple Use*

Media yang dapat menyediakan lebih dari satu fungsi diantara fungsi-fungsi *enjoyment, companionship, surveillance* dan *interpretation*.

2.3 Buku Elektronik

Menurut Brasel & Karg (2017), buku elektronik merupakan media berbentuk cetak dan telah berevolusi menjadi media digital seiring perkembangan zaman. Perangkat *mobile* telah menjadi media komunikasi atau media baca yang paling umum. *E-book* merupakan media informasi yang mempermudah proses distribusi, pembelian dan penyimpanan hingga mempermudah membaca di berbagai *gadget* yang berbeda dimana saja dan kapan saja (Fotjik, 2014). Dilansir dari *Library-Online Books Guide: Online Book formats (2023)* *E-book* memiliki beberapa format, yaitu:

1) EPub

Format yang paling umum digunakan adalah ePUB (*Electronic Publication*). Format ePUB dapat digunakan pada *device* apapun yang memiliki aplikasi *reader* dengan format ePUB. Hal ini dikarenakan adanya format HTML dan CSS yang dapat digunakan pembaca untuk mengubah ukuran dan jenis font pada teks.

2) PDF

Portable Document Format atau PDF merupakan format yang digunakan untuk dokumen formal dan format *E-book*. Format PDF tidak dapat mengubah ukuran dan jenis teks karena memiliki tampilan tetap.

3) MOBI

MOBI adalah format khusus yang digunakan oleh Amazon dan dapat dibuka melalui berbagai *gadget* melalui aplikasi Kindle.

4) Text

Text atau .txt adalah format yang tidak dapat memuat gambar dan memiliki keterbatasan fitur. Format text dapat diakses di berbagai perangkat *gadget*.



Gambar 2.18 *E-book*

(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

E-book juga memiliki berbagai jenis kategori yang berbeda seperti buku cetak. Berbagai jenis kategori seperti biografi, fiksi, non-fiksi, bisnis dan sebagainya. *E-book* dapat dibaca dengan menggunakan aplikasi bawaan dalam *gadget* seperti iBooks pada Apple, *website* yang menjual *e-book*, *download* PDF dll.

2.4 *Insecurity*

Insecure merupakan suatu kondisi psikis yang ditandai dengan perasaan tidak nyaman, tidak percaya diri, merasa ditolak dan menganggap dunia sebagai suatu ancaman sehingga menimbulkan rasa cemas (Suci Prasasti, 2023). *Insecure* juga dapat diartikan sebagai perasaan ketidaknyamanan yang dialami individu saat dirinya merasa kurang percaya diri dan khawatir terhadap suatu hal. Rasa *insecure* dapat terjadi karena individu merasa malu, bersalah, merasa tidak mampu mengendalikan sesuatu, dan merasa dirinya kekurangan. Kondisi ini dapat membuat individu takut untuk berinteraksi dengan orang lain.

2.4.1 Penyebab *insecurity*

Menurut Yesi Nila Sari (2023), rasa *insecure* dapat terjadi karena adanya beberapa faktor, yaitu:

1) **Harapan yang terlalu tinggi**

Remaja seringkali memiliki harapan yang tinggi terhadap diri mereka sendiri, baik dalam hal akademik, penampilan, maupun hubungan sosial. Harapan yang terlalu tinggi ini dapat membuat remaja merasa tidak mampu memenuhinya sehingga menimbulkan perasaan *insecure*.

2) **Riwayat kegagalan atau penolakan**

Remaja yang pernah mengalami kegagalan atau penolakan dari orang lain, baik di sekolah, lingkungan sosial maupun dalam keluarga lebih rentan mengalami *insecure*. Hal ini dikarenakan remaja merasa tidak berharga dan tidak mampu diterima oleh orang lain.

3) **Kecemasan sosial**

Remaja yang memiliki kecemasan sosial akan merasa takut dan cemas saat berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat membuat remaja menghindari interaksi sosial sehingga mereka merasa tidak mampu bersosialisasi dengan orang lain.

4) **Perfeksionisme**

Dorongan untuk menjadi sempurna dapat menimbulkan rasa *insecure* apabila mereka tidak mampu memenuhi standar yang diciptakan oleh dirinya sendiri. Hal ini dapat membuat remaja merasa tidak puas dengan dirinya sendiri.

2.4.2 **Dampak *insecurity***

Menurut (Nursidah Ria, 2023), perasaan *insecure* dapat berdampak negatif bagi individu, baik secara psikologis maupun sosial. Dampak tersebut antara lain:

1) **Takut mengambil resiko**

Individu yang *insecure* cenderung takut gagal dan tidak percaya diri. Hal ini dapat membuat mereka ragu untuk mengambil

resiko baru, sehingga kehilangan kesempatan untuk mengembangkan diri.

2) Sulit membuat keputusan

Individu yang *insecure* cenderung bimbang dan cemas sehingga membuat mereka kesulitan memilih pilihan terbaik bagi dirinya sendiri.

3) Kepercayaan diri hilang

Hilangnya rasa percaya diri dapat membuat performa individu menurun dalam melakukan aktivitasnya.

4) Kesulitan bersosialisasi

Individu cenderung merasa tidak cocok untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga mereka sulit bersosialisasi dan menjalin hubungan dengan orang lain.

2.4.3 Akibat *insecurity*

Akibat dari perasaan *insecure* ini akan mempengaruhi kesehatan jiwa individu. *Insecure* dapat menyebabkan gangguan pada psikis atau mental, misalnya depresi, gangguan kepribadian, kecemasan, gangguan makan, dan gangguan *body image* (Dr. Namora Lumongga Lubis, 2016). Berdasarkan Profil Remaja Unicef 2021, angka kematian remaja di Indonesia meningkat karena DALYs (Disability-Adjusted Life Years). DALYs merupakan jumlah tahun yang hilang karena kematian prematur dan jumlah tahun produktif yang hilang karena disabilitas. Angka kematian remaja wanita berusia 15-19 tahun berada di persentase 35% yang berarti 5 kematian dari setiap 1000 remaja wanita. Penyebab tertinggi adalah kesehatan mental remaja wanita di usia 10-19 tahun karena gangguan perilaku pada anak dan gangguan kecemasan.

2.5 Kulit Wajah

Kulit wajah adalah kulit yang paling sensitif dan mudah mengalami permasalahan diantara bagian kulit lainnya (Susanti, 2015). Kulit memiliki kandungan air dan minyak yang berbeda tergantung jenis kulit. Menurut (Dewi

Muliyawan, 2013, p. 141) dalam buku A-Z tentang kosmetik, kulit terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1) Kulit Normal

Kulit dengan kadar air tinggi dan kadar minyak rendah hingga normal.

2) Kulit Kering

Kulit dengan kadar air rendah atau kurang.

3) Kulit Berminyak

Kulit dengan kandungan air dan minyak yang tinggi.

4) Kulit campuran atau kombinasi

Bagian tengah wajah atau daerah T (dahi, hidung dan dagu) berminyak atau normal dan bagian kulit lain cenderung lebih normal atau kering.

2.6 Masalah Kulit Wajah

Setiap orang memiliki jenis kulit yang berbeda-beda dan dari perbedaan jenis kulit ini permasalahan yang dialami tiap orang juga berbeda. Masalah kulit wajah secara umum menurut Dr Anjali Mahto dalam bukunya yang berjudul Skincare Bible menyebutkan masalah kulit wajah spesifik. Masalah kulit wajah tersebut yaitu, jerawat, bekas jerawat, komedo,

2.6.1 Jerawat

Jerawat adalah gangguan pada unit pilosebaceous kulit. Jerawat terbentuk terbentuk oleh tersumbatnya atau peradangan pada kelenjar minyak dan folikel rambut. Jerawat dapat muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari komedo hingga kista. Jerawat paling sering terjadi di bagian wajah, punggung, dan dada yang merupakan bagian tubuh dengan kelenjar minyak yang padat.

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 2.19 Jerawat
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

2.6.2 Bekas Jerawat

Bekas jerawat biasanya terjadi akibat bintik-bintik yang menyebabkan peradangan dalam (nodul dan kista). Peradangan dan resolusinya dapat mengakibatkan sejumlah kelainan permukaan kulit:

- 1) Penumpukan kolagen baru yang menyebabkan peningkatan permukaan kulit yang tidak rata.
- 2) Pengikatan permukaan kulit yang mengakibatkan depresi kecil atau 'lubang'.
- 3) Pembuluh darah yang membesar atau melebar secara permanen sebagai bagian dari respons penyembuhan luka alami tubuh terhadap peradangan, yang mengakibatkan kemerahan.
- 4) Kerusakan sel kulit yang menyebabkan pelepasan pigmen melanin sehingga terjadi perubahan warna menjadi coklat



Gambar 2.20 Bekas Jerawat
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Perubahan pada tekstur dan warna kulit ini dapat menimbulkan kontras tajam pada kulit. Perubahan kontras ini terjadi pada daerah sekitar kulit yang tidak berjerawat sehingga dapat mengganggu penampilan. Bekas jerawat dapat menonjol ke atas menjorok ke dalam dari permukaan kulit.

2.6.3 Komedo

Komedo hitam adalah kondisi kulit yang terjadi ketika pori-pori tersumbat oleh minyak dan sel-sel kulit mati. Minyak yang terperangkap di dalam pori-pori akan teroksidasi oleh udara dan berubah menjadi hitam, sehingga menyebabkan komedo hitam muncul.



Gambar 2.21 Komedo

(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Komedo hitam sering disalahartikan sebagai pori-pori yang tersumbat oleh kotoran, tetapi sebenarnya komedo hitam terbentuk karena minyak kulit yang terperangkap di dalam pori-pori. Komedo hitam paling sering muncul di wajah, terutama di hidung, dahi, dan pipi.

2.6.4 Rosacea

Rosacea adalah kondisi kulit kronis yang ditandai dengan kemerahan di wajah. Rosacea dapat menyebabkan munculnya bintik-bintik yang mirip jerawat, pembuluh darah yang membesar dan terlihat, serta kulit sensitif. Dalam kasus yang lebih jarang, rosacea dapat menyebabkan penebalan kulit, biasanya pada hidung.



Gambar 2.22 Contoh Rosacea
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Rosacea adalah kondisi yang umum terjadi, namun penyebabnya belum diketahui secara pasti. Rosacea dapat dipicu oleh berbagai faktor, seperti paparan sinar matahari, perubahan suhu, makanan pedas, dan stres.

2.6.5 Kulit Kusam dan Warna Tidak Merata

Lapisan terluar kulit, yang disebut stratum corneum, tersusun dari sel-sel kulit mati yang berfungsi sebagai pelindung kulit. Seiring bertambahnya usia, jumlah dan ukuran sel-sel kulit akan berkurang, sehingga kulit tidak dapat berfungsi dengan efektif sebagai pelindung. Akibatnya, pengaturan suhu tubuh menjadi kurang efisien dan produksi keringat, sebum, dan vitamin D menurun.



Gambar 2.23 Kulit Kusam dan Warna Tidak Merata
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Kulit juga mulai kendur dan mengalami perubahan tekstur, dengan munculnya pembuluh darah yang pecah, urat laba-laba sehingga terjadi pigmentasi kulit yang tidak merata dan menjadi kusam.

2.6.6 Kerutan dan Garis Halus

Sinar matahari adalah penyebab utama sebagian besar tanda-tanda penuaan kulit, seperti garis halus, kerutan, hilangnya elastisitas kulit, dan pigmentasi. Sinar matahari juga dapat meningkatkan risiko berbagai masalah kulit kosmetik dan medis. Hormon dan kerusakan akibat sinar matahari kumulatif bekerja sama untuk mempercepat penuaan kulit.



Gambar 2.24 Contoh Kerutan dan Garis Halus
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Kolagen adalah protein yang sangat penting untuk struktur pendukung kulit. Seiring bertambahnya usia, produksi kolagen alami oleh tubuh akan menurun, dan kerusakan kolagen oleh sinar matahari dapat memperburuk hal ini. Akibatnya, kulit menjadi lebih tipis dan kurang elastis, sehingga muncul kerutan dan kendur.

2.6.7 Flek Hitam

Masalah pigmentasi dapat mengganggu penampilan dan menurunkan kualitas hidup, terutama di masyarakat yang menghargai kulit halus dan noda sebagai tanda kesehatan dan kecantikan. Ada dua jenis utama masalah pigmentasi: melasma dan bintik-bintik penuaan.



Gambar 2.25 Contoh Flek Hitam
(Sumber: Google.com yang diakses pada tanggal 24 September 2023)

Melasma adalah kondisi kulit kronis yang ditandai dengan munculnya bercak-bercak coklat simetris di wajah. Sebagian besar kasus melasma terjadi pada wanita dan dapat menyebabkan tekanan sosial dan emosional yang cukup besar bagi penderita. Area yang terkena melasma biasanya adalah dahi, pipi, dan bibir atas. Ada sejumlah faktor yang dapat memicu melasma, termasuk paparan sinar matahari, kehamilan, perawatan hormonal, obat-obatan tertentu, dan kelenjar tiroid yang kurang aktif.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA