

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan Desain

Berlandaskan pada teori metode perancangan yang merupakan hasil penjabaran milik Landa dalam buku karangannya yang memiliki judul “Graphic Design Solution 5th” pada tahun 2014, dimana dijabarkan bahwa desain grafis didefinisikan sebagai salah satu format komunikasi dengan mengandalkan visualisasi yang memiliki tujuan untuk memberikan sebuah bentuk pesan ataupun informasi kepada sebuah kelompok target tertentu dengan cara merealisasikan hasil yang divisualisasikan dari sebuah bentuk ide dengan mengandalkan penciptaan, pemilihan dan perancangan yang mengaplikasikan elemen visual pada penerapannya (Landa, 2014).

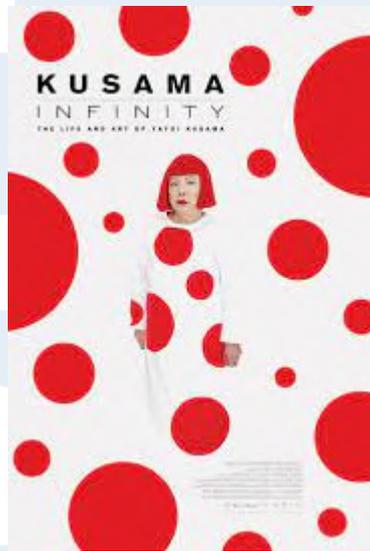
2.1.1 Elemen Desain

Berdasarkan hasil pemaparan teori oleh Robin Landa dalam hasil karangannya yang memiliki judul “Graphic Design Solution 5th”, elemen desain dideskripsikan sebagai visualisasi untuk penyaluran sebuah pesan atau informasi kepada target konsumen dengan menggunakan perantaraan media penggunaan komunikasi visual yang berdasarkan sebuah ide yang mengutamakan kreasi, seleksi dan susunan penataan dalam suatu bentuk elemen atau bentukan visual (Landa, 2014). Terdapat 5 elemen desain yang diterapkan dalam proses perancangan sebuah karya desain dan beberapa elemen tersebut yaitu terdapat elemen titik, elemen garis, elemen bentuk, elemen warna dan juga terdapat elemen tekstur.

2.1.1.1 Titik

Titik merupakan sebuah salah satu komponen desain yang adalah bagian yang paling kecil dan juga merupakan bentuk satuan yang paling sederhana juga, dimana titik adalah sebuah komponen

yang menjadi dasar dari terbentuknya dan tersusunnya sebuah garis. Secara fundamental titik memiliki sebuah bentuk sederhana yang memiliki visualisasi bulat. Sedangkan, dalam format digital maka titik memiliki jenis bentuk yang berlandaskan pada *pixel* sehingga memiliki format dasar kotak. Hasil penggabungan *pixel* sebelumnya dikembangkan kembali untuk menghasilkan objek-objek layar yang dihasilkan pada tampilan akhir yang berbasis digital.



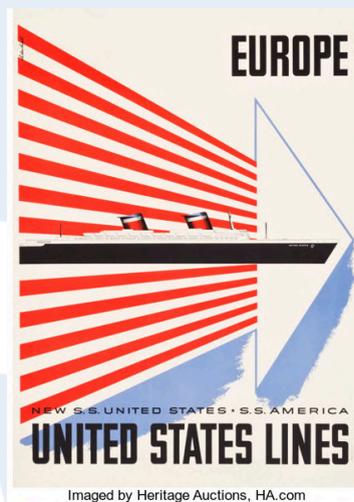
Gambar 2.1 Titik

Sumber: <https://www.goldposter.com/286354/>

2.1.1.2 Garis

Bentuk titik yang sudah memiliki proporsi dalam format yang memanjang menjadi suatu bentuk yang menyatu dan membentang serta panjang kemudian dari hasil kesatuan tersebut tercipta sebuah goresan dinamakan dengan garis. Garis digambarkan sebagai komponen yang formal karena garis memiliki peran serta bagian yang penting dalam proses perancangan sebuah karya pada komposisi media visualisasi desain. Aplikasi bentuk garis dapat dirincikan menjadi beberapa bentuk garis seperti garis

lurus, garis berbentuk melengkung, dan garis yang berbentuk liku. Sebuah garis dapat menyesuaikan kebutuhan dari pengguna sehingga dapat diartikan bahwa garis sendiri juga sebagai komponen yang memiliki fleksibilitas tersendiri karena garis dapat diatur melalui ketebalannya, lebar sudutnya, dan tingkat kehalusannya. Garis juga menjadi sebuah komponen yang fundamental karena memiliki banyak fungsi antara lain yaitu alat komponen pembentukan visual, menghasilkan sebuah bentuk atau visualisasi objek, merancang komposisi visual menghasilkan suatu persepsi visual, dan memiliki fungsi untuk mengarahkan audiens pada visualisasi yang ditampilkan.



Gambar 2.2 Garis

Sumber: <https://dyn1.heritagestatic.com/>

2.1.1.3 Bentuk

Susunan garis-garis yang tertata dengan memanjang dan terhubung tanpa terputus-putus menjadi satu kesatuan dikenal dengan sebutan bentuk. Bentuk juga memiliki komponen dasar yang bermula dari bentuk garis-garis yang terhubung antara garis yang satu dengan garis yang lainnya yang tersusun dan tertata yang menyerupai suatu komponen bentuk. Bentuk dapat dijabarkan

sebagai sebuah hasil visualisasi bidang permukaan dalam dua bentuk antara lain adalah 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Sesuai dengan komposisi dasarnya bentuk 2D merupakan hasil bentuk yang tersusun dari komponen panjang dan lebar, kurva yang sempurna, dan memiliki sudut yang rinci dan dapat diukur contohnya seperti bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran. Disisi lain, bentuk 3D merupakan hasil Perubahan pengembangan yang lebih diperbarui dari bentuk dua dimensi sebelumnya di mana jika bentuk 2D hanya memiliki panjang dan lebar, pada 3D memiliki panjang, lebar dan tinggi seperti bentuk bola, kubus, piramida, dan tabung. Selain itu, Menurut Landa (2014), bentuk juga terbagi atas dua kelompok, yaitu:

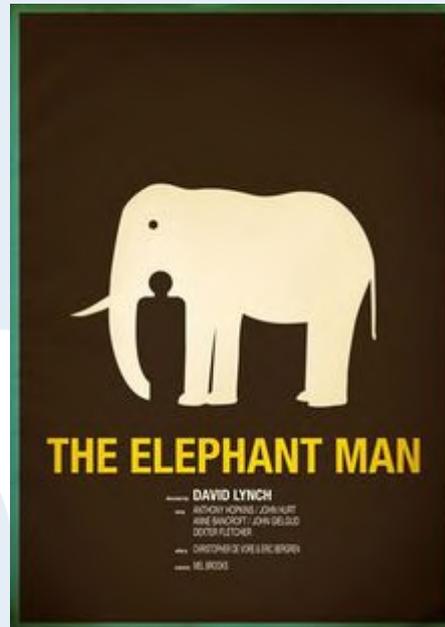


Gambar 2.3 Bentuk

Sumber: https://pngtree.com/freepng/vector-vibrant-gradient-colors-glitch-cubic-shape-dynamic-modern-poster-design-trendy-brochure-mockup-invitation-flyer-layout-minimal-creative-suspended-poster-template-on-dark-wall-background_7927939.html

1) *Figure/ Ground*

Figure/ground memiliki deskripsi sebagai susunan ruang yang terdiri ruang positif dan negatif yang menghasilkan sebuah perspektif sejarah visual yang mendasar. *Figure* atau ruang positif digambarkan sebagai suatu bentuk yang tidak dapat diubah dan merupakan objek utama yang terlihat jelas. Disisi lain, ruang yang diluar dari objek utama yang terletak antara *figure* disebut dengan *ground* atau ruang negatif.



Gambar 2.4 *Figure*

Sumber: <https://www.pinterest.com/auyeungl/positive-negative/>

2) *Typography Shapes*

Visualisasi dari bentuk seperti huruf, angka, dan tanda baca dikategorikan sebagai bentuk visual yang berbeda dan baru. Bentuk yang merupakan hasil susunan

dari huruf, angka, beserta tanda baca menjadi sebuah visualisasi baru untuk menunjukkan suatu pesan dan kesan.



Gambar 2.5 *Typography Shapes*

Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/illustrator-poster>

2.1.1.4 Warna

Sejalan dengan pendapat milik Landa (2014) warna dijelaskan sebagai sebuah komponen desain yang muncul ataupun terlihat karena adanya hasil pantulan cahaya atau suatu penyinaran pada suatu objek. Menurut Landa warna Dapat mempengaruhi perspektif dari target audiens atau penonton karena warna memiliki bentuk sifat yang provokatif.

Sesuai dengan penjabaran warna diatas, menurut pendapat Wheeler (2018) menyatakan bahwa Otak manusia terpengaruh melalui warna-warna yang teridentifikasi di mana hal ini memberikan pengaruh secara emosional oleh manusia salah melihat bentuk yang baru saja dilihat bahkan sebelum membaca konten yang ada sehingga orang dapat memberi pesan dan kesan. Berikut ini merupakan rincian jenis-jenis warna berdasarkan Wheeler (2018) :



Gambar 2.6 Warna

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/97858699/Poster-Design-Adobe-illustrator-2020>

1) Nomenklatur

a. *Hue*

Hue didefinisikan sebagai nama dari warna, sebagai contoh warna merah, warna hijau, warna biru, dan warna oranye. *Hue* diklasifikasikan kembali menjadi dua komponen yaitu warna hangat (*warm*) dan warna dingin (*cold*). Dalam warna hangat memiliki tatanan warna merah, oranye, dan kuning. Disisi lain, warna dingin antara lain warna biru, hijau, dan ungu.

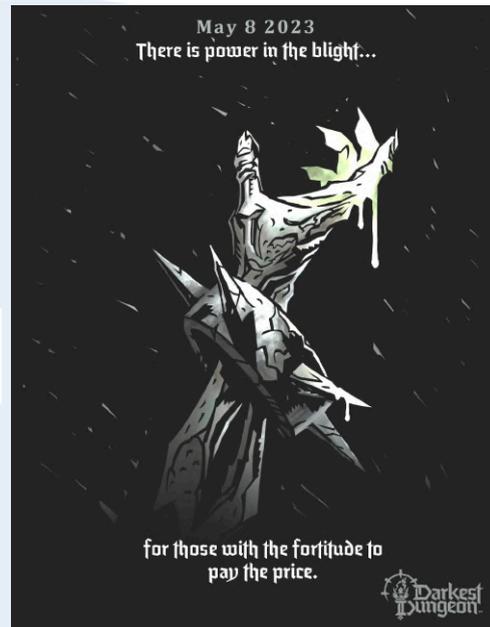


Gambar 2.7 Hue

Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/color-poster>

b. *Value*

Value menunjukkan visualisasi yang kontras antara gelap-terang pada bentuk-bentuk yang terletak pada sebuah desain. Dalam rangka menciptakan sebuah desain yang efektif serta komunikatif yaitu dengan cara menata elemen visual yang dirancang dengan cara mengaplikasikan warna kontras dari gelap hingga ke terang. Kontras *value* memiliki ciri yang relatif, sangat bergantung pada komponen-komponen lain dalam latar pada media yang digunakan. Kontras *value* dapat digunakan untuk menampilkan maksud atau tujuan berupa informasi serta menciptakan sebuah gambaran. Penggunaan warna-warna yang kurang kontras (*low contrast value*) dapat menciptakan kesan yang ringan, damai, statis dan tenang. Adapun komposisi warna kontras (*high contrast value*) memberikan kesan dinamis, enerjik, riang, dramatis, dan bergairah.



Gambar 2.8 Value

Sumber: https://www.reddit.com/r/darkestdungeon/comments/12rlsuh/lets_have_a_better_look_at_it_high_contrast_and/

c. *Saturation*

Saturation didefinisikan sebagai suatu tatanan yang berisi tingkat kecerahan atau kegelapan dari penggunaan intensitas warna yang digunakan pada suatu objek media desain, dengan contoh seperti penggunaan biru cerah atau warna biru kusam. Penggunaan aplikasi *saturation* dapat memberikan suatu impresi atau kesan kedalaman dan perbedaan antara pada setiap sisi untuk menampilkan suatu tingkatan gradasi warna sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan.

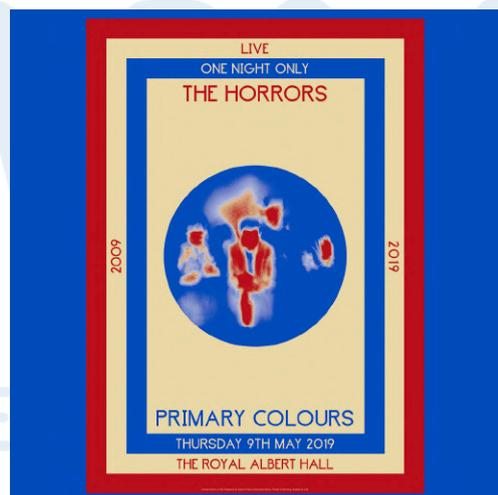


Gambar 2.9 Saturation

Sumber: <https://www.redbubble.com/shop/monochrome+posters>

2) Primer

Warna primer dideskripsikan sebagai warna utama yang mendasar sebagai sebuah pondasi yang bukan dihasilkan campuran warna-warna lain. Sesuai dengan pendapat Adams dan Stone (2017), warna primer memiliki dua variasi yaitu aditif yang merupakan hasil refleksi dari objek yang berbasis layar. Sedangkan, warna aditif primer terdiri atas merah, hijau, dan biru (RGB) dan warna subtraktif primer terdapat merah, kuning, dan biru (RYB).



Gambar 2.10 Primer

Sumber: <https://discordo.studio/the-horrors-royal-albert-hall>

3) Sekunder

Warna sekunder didefinisikan dari hasil warna pencampuran rata warna-warna primer dengan komposisi yang setara atau 1:1. Dikarenakan hal tersebut, warna sekunder diartikan sebagai bentuk warna turunan dari warna primer. Sebagai contoh, warna jingga yang merupakan hasil perpaduan warna merah ditambah dengan warna kuning. Warna hijau yang dilahirkan berdasarkan hasil perpaduan biru ditambah kuning. Adapun warna ungu yaitu perpaduan antara warna merah ditambah dengan biru.



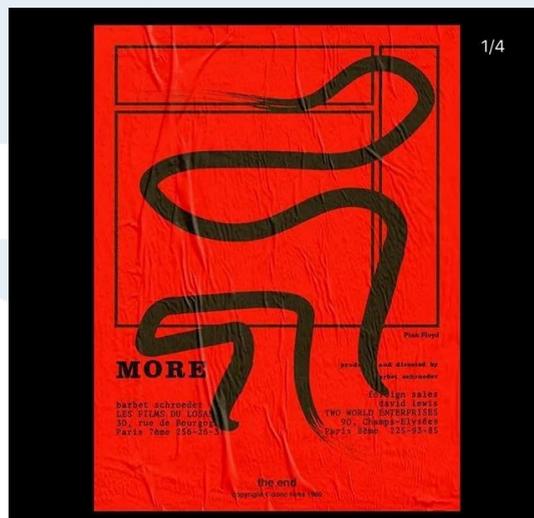
Gambar 2.11 Sekunder

Sumber: <https://99designs.com/blog/tips/colors-marketing-advertising/>

2.1.1.5 Tekstur

Berdasarkan teori Landa (2014) tekstur diilustrasikan sebagai suatu bentuk perwakilan yang menghasilkan suatu kualitas

bentuk bidang pada suatu media ataupun objek. Tekstur dijabarkan menjadi dua kategori yaitu aktual dan visual. Tekstur aktual memiliki gambaran permukaan yang dapat dirasakan dan dapat disentuh sebagai visualisasi kualitasnya, sebagai contohnya hasil karya perancangan desain yang dicetak dari tekstur taktil seperti dengan *letterpress* dan *stamping*, *debossing*, ukiran, dan *embossing*. Disisi lain, tekstur visual diartikan sebagai tekstur yang dihasilkan karena dari goresan yang terlukis sebagai bentuk ilusi dari tekstur nyata. Contohnya seperti fotografi, gambar, dan ataupun juga melukis.



Gambar 2.12 Tekstur

Sumber:https://www.reddit.com/r/graphic_design/comments/9msogn/how_do_graphic_designers_add_this_posterlike/

2.2 Prinsip Desain

Sejalan dengan pendapat Landa (2014) prinsip desain dapat diartikan sebagai akar dasar dalam proses menuangkan ide gagasan dan perancangan kedalam karya dengan penggunaan komposisi desain yang penuh dan sesuai dengan disangkut pautkan kepada penggunaan komponen-komponen pembentuk. Prinsip-prinsip desain menurut Landa (2014), yaitu:

2.2.1 Format

Sesuai persepsi yang dikemukakan oleh Landa (2014), format yang ditentukan dalam landasan desain grafis adalah batasan ukuran yang mutlak dalam ruang lingkup untuk ruang penggunaan media desain karya layaknya seperti *billboard*, layar ponsel, kertas, dan sebagainya. Di samping itu, dalam aplikasi sehari-hari terdapat beberapa istilah format yang digunakan untuk memilih macam-macam jenis yang akan diaplikasikan pada desain. Formatnya antara lain layaknya seperti poster dan brosur yang memiliki bentuk persegi panjang, ada pula bentuk persegi yang berupa *cover* CD, dengan beragam jenis teknik lipatan, layar komputer atau *handphone* dan sebagainya. Format ditentukan dengan tujuan untuk menyesuaikan desain berdasarkan kebutuhan proyek dari tolak ukur batasan, kegunaan dan maksud desain, tingkat kecocokan dengan solusi, serta anggaran. Seperti bagaimanapun fisik dan jenis format suatu karya desain, setiap komposisi desain disusun untuk menghasilkan karya yang signifikan dengan format yang sesuai agar pesan dalam desain tersampaikan baik. Dengan begitu, format desain menjadi sebuah bagian awal dalam menentukan bentuk dalam menunjang proses perancangan karya yang dikerjakan.



Gambar 2.13 Format

Sumber: <https://snapy.co.id/artikel/10-tips-membuat-brosur-yang-menarik-dan-menjual-untuk-memasimalkan-promosi-usaha>

2.2.2 Balance

Balance yang berarti keseimbangan terbentuk dikarenakan adanya pemerataan komposisi secara visual dalam perancangan desain dalam media yang dikerjakan yang menghasilkan sebuah kesinambungan antar elemen yang dicantumkan. Sebuah desain diperlukan keseimbangan untuk menghasilkan esensi keselarasan sehingga dapat memberikan dampak positif dalam penyampaian suatu informasi. Ukuran, bentuk, warna, dan tekstur memiliki peran untuk menghasilkan keseimbangan dalam sebuah desain sesuai dengan media yang digunakan. Sesuai dengan pendapat Landa (2014), keseimbangan memiliki 3 jenis diversifikasi antara lain:

2.2.2.1 Simetris

Simetris merupakan susunan yang proporsional hingga terciptanya nilai keseimbangan pada penyusunan komponen visual yang menyeluruh berlandaskan pada titik atau pusat sebagai tolak ukur. Simetris memiliki sifat reflektif karena elemen visual telah ditata pada media dapat diletakkan berhadapan layaknya sebuah cermin sehingga dapat menghasilkan keseimbangan kedua sisi.



Gambar 2.14 Simetris

Sumber: <https://polaroidvisual.blogspot.com/2018/08/9-prinsip-prinsip-dalam-desain.html>

2.2.2.2 Asimetris

Asimetris tidak terdapat titik pusat sebagai ketentuan pada suatu media. Akan tetapi, keseimbangan asimetris hanya berpusat atau bergantung pada satu sisi media yang digunakan. Sebagai contoh layaknya bagaikan komponen visual akan lebih dominan diposisikan di sebelah kiri daripada sebelah kanan yang cenderung lebih sedikit. Keseimbangan asimetri menerapkan peran posisi, ukuran, warna, bentuk, serta tekstur untuk menghasilkan suatu pusat keseimbangan.



Gambar 2.15 Asimetris

Sumber: <http://www.desainstudio.com/2010/07/keseimbangan-dalam-desain-grafis.html>

2.2.2.3 Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial memiliki prinsip dengan menerapkan keseimbangan simetri yang tersusun atas kombinasi simetri horizontal dan vertikal pada salah satu titik yang ditentukan sebagai pusat dari rancangan karya. Hasil dari penggunaan

keseimbangan radial akan menampilkan elemen visual yang berbentuk layaknya menyebar luas dari sumbu pusat.



Gambar 2.16 Keseimbangan Radial

Sumber: <https://vriske.com/prinsip-prinsip-desain/>

2.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual digambarkan sebagai hakikat dari desain yang diterapkan untuk mengkoordinasikan tata letak sebuah informasi pada suatu karya desain. Tata letak informasi ini bertujuan untuk membantu target memilah urutan informasi yang hendak diketahui dari yang paling penting hingga ke informasi lainnya. Tentunya penempatan tata letak informasi ini didasarkan dengan adanya penekanan atau emphasis pada komponen-komponen grafis. Penekanan pada beberapa komponen desain menghasilkan beberapa unsur desain yang terlihat lebih jelas atau menonjol dibandingkan dengan komponen desain yang lainnya dengan tujuan agar target konsumen dapat fokus menerima informasi dari yang terpenting hingga ke informasi lainnya.

2.2.4 Ritme

Ritme Dikategorikan menjadi dua bentuk dalam grafis desain antara lain adalah repetisi serta variasi. Repetisi secara konteks adalah

melakukan pengulangan komponen visual secara berkala atau konsisten. Sedangkan, variasi adalah pengulangan beberapa komponen visual akan tetapi bisa melakukan pergantian dalam beberapa bentuk seperti warna ataupun ukuran.

2.2.5 Kesatuan

Kesatuan didefinisikan sebagai salah satu dasar desain yang mengaitkan setiap komponen-komponen visual agar dapat terlihat memiliki suatu kesatuan yang sama dan satu secara keseluruhan. Resep kesatuan ini bertujuan agar target konsumen dapat menangkap sumber informasi yang diberikan secara utuh dan secara keseluruhan.



Gambar 2.17 Ritme

sumber: <https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-3cbeb481427b88ff7cc1f0678b0f9014-lq>

2.2.6 Gestalt

Dalam teori *gestalt* ada enam hukum yang dapat membentuk komponen menjadi satu kesatuan tergantung bagaimana otak manusia membentuk persepsi, yaitu:

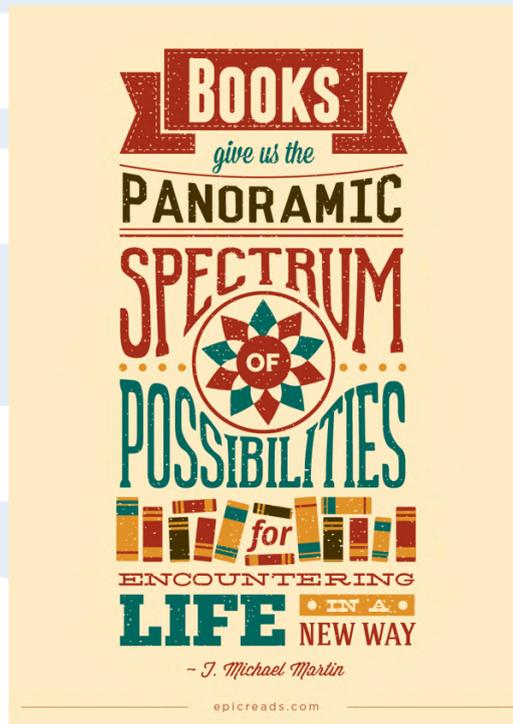
- 1) **Similarity**, menggunakan unsur-unsur yang memiliki sifat yang sama sebagai hal yang sama. Kemiripan dapat dipecah menjadi kesamaan dalam bentuk, tekstur, warna, atau sudut.
- 2) **Proximity**, menggunakan dua elemen yang berdekatan sebagai satu elemen.
- 3) **Continuity**, mengubah elemen-elemen yang dihubungkan membentuk suatu lintasan menjadi suatu elemen yang mampu menghasilkan gerakan.
- 4) **Closure**, pengelompokan elemen ke dalam pola yang mudah dikenali.
- 5) **Common fate**, unsur-unsur dianggap satu jika unsur-unsur itu bergerak ke arah yang sama.
- 6) **Continuing line**, adalah hukum yang memperhitungkan bahwa garis putus-putus suatu unsur tetap tertutup meskipun putus.

2.3. Tipografi

Berdasarkan teori metode perancangan dari Lupton dan Phillips (2015) yang berlandaskan dari karya karangan Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded mengidentifikasi tipografi sebagai bagian dari huruf-huruf individu yang tersusun dan menghasilkan suatu bentuk barisan teks. Sesuai dengan pendapat Lupton dan Phillips (2015), tipografi dilandaskan pada tiga rincian komponen antara lain sebagai berikut:

- 1) **Titik** : dideskripsikan sebagai akhir ujung memiliki sifat definitif pada sebuah tatanan garis.
- 2) **Garis** : dideskripsikan sebagai sebuah garis yang dapat dijabarkan secara tersirat atau *literal* melalui proses penggambarannya. Sebagai contoh, adanya sebuah garis yang dibuat berdasarkan imajinasi (imajiner) yang terdapat pada sebuah kolom dapat mendeskripsikan urutan dari susunan yang ada.

- 3) **Bidang** : bidang yang disebut juga sebagai *plane* terdapat variasi yang berbentuk lunak dan padat. Bidang pada tipografi memungkinkan desainer untuk melakukan modifikasi dan percobaan pada rangkaian ukuran font, baris, penataan, ataupun spasi.



Gambar 2.18 Tipografi

sumber: <https://www.dumetschool.com/images/fck/Risa%20Rodil%20Typographic%20Posters%20for%20Harper%20Collins.jpg>

2.3.1. Klasifikasi Huruf

Berdasarkan pendapat dari Landa (2014) menyatakan bahwa huruf memiliki beberapa klasifikasi yang berbeda-beda dan memiliki ciri tersendiri yaitu sebagai berikut:

2.3.1.1 *Old Style of Humanist*

Tipografi jenis ini merupakan tipografi yang pertama kali dikenalkan pada abad ke-15 dengan gaya romawi. Ciri-ciri dari tipografi jenis ini adalah memiliki sudut yang miring dan

berbentuk mengkurung. Salah satu contoh dari tipografi jenis ini adalah Times new Roman. Jenis tipografi ini juga merupakan sebuah jenis tipografi yang sering digunakan pada buku dan juga bentuk media informasi lainnya hingga saat ini bahkan pada beberapa media cetak maupun media digital.

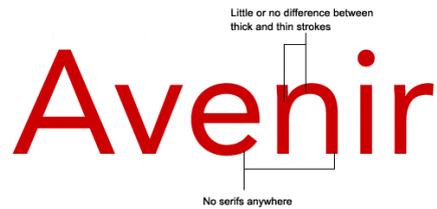


Gambar 2.19 *Old Style of Humanist*

sumber:<https://d3ui957tjb5bqd.cloudfront.net/uploads/images/5/51/51695.pinterest.jpg?fmt=webp&1560812227>

2.3.1.2 Sans Serif

Tipografi jenis ini merupakan tipografi yang tidak memiliki bentuk Serif akan tetapi pada beberapa huruf masih memiliki goresan yang mempertimbangkan tebal dan tipis. Dimana tipografi ini juga pertama kali dikenalkan pada abad ke-19. Salah satu contoh dari tipografi ini adalah diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas contohnya Futura. Sedangkan contoh yang memiliki goresan tebal dan tipis adalah Franklin Gothic. Tipografi jenis Sans Serif biasa digunakan untuk dapat memberikan sebuah kesan yang minimalis maupun modern serta kesan yang sederhana kepada target. Penggunaan jenis tipografi ini juga merupakan sebuah jenis tipografi yang mementingkan keterbacaan. Dimana, penggunaan jenis tipografi ini menunjukkan bentuk minimalis yang tidak memiliki banyak bentuk dekorasi ataupun disebut sebagai tipografi anatomi yang sederhana sehingga memudahkan keterbacaan jika penulisan dilakukan dalam jumlah yang banyak.



Gambar 2.20 Sans Serif

sumber:<https://uploads.sitepoint.com/wp-content/uploads/2009/10/SansSerif.gif>

2.3.1.3 Display

Tipografi jenis ini memiliki sebuah keunikan yaitu penulisannya cenderung memiliki banyak rincian dan dekorasi yang variatif. Oleh karena ini tipografi ini cocok digunakan untuk penulisan judul akan tetapi tidak cocok untuk penulisan teks pada Biasanya karena sulit untuk dibaca. penggunaan tipografi jenis ini biasanya digunakan untuk dapat memberikan sebuah kesan tertentu sesuai dengan ketebalan tekstur dari jenis font yang berbasis display ini.



Gambar 2.21 Display

sumber:<https://assets.awwwards.com/awards/external/2021/11/619b5226afb53108977209.jpg>

2.4. Media Informasi

Sejalan dengan pendapat Joseph Turow (2014) yang dideskripsikan dalam karya karangan bukunya menjelaskan bahwa media Adalah sebuah wadah

ataupun alat yang telah dikembangkan oleh manusia sebagai sarana untuk penyampaian pesan kepada orang-orang di dunia. Disisi lain, menurut Joseph Turow (2014) informasi Adalah sebuah informasi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya atau keabsahannya yang merupakan fakta. Dimana informasi tersebut merupakan hasil kesimpulan dari pengumpulan data mengenai sebuah fenomena ataupun objek. Dengan demikian, media informasi dapat disimpulkan sebagai sebuah wadah ataupun sarana penyampaian informasi ataupun pesan yang bersifat faktual kepada khalayak umum.

2.4.1 Tujuan Media Informasi

Sejalan dengan pendapat Joseph Turow (2014), terdapat lima fungsi media berdasarkan kegunaannya oleh mayoritas masyarakat antara lain sebagai berikut :

1) Media sebagai hiburan

Media menjadi sarana bagi audiens untuk mendapatkan kesenangan atau perasaan tertentu dan untuk mendapatkan hiburan Bagi kehidupan manusia. Beberapa contohnya antara lain adalah komedi dan sinetron.

2) Media sebagai sahabat

Media juga dapat menjadi sebuah sarana sebagai sahabat atau pendamping audiens yang tujuan untuk menimbulkan rasa persahabatan dan mengurangi rasa kesepian dalam kehidupan sehari-hari manusia dengan cara bertukar informasi. Salah satu contohnya adalah media surat.

3) Media sebagai pengawas

Media juga dapat berperan sebagai sarana pengumpulan data informasi atau sebagai pelaporan informasi dari beberapa fenomena yang terjadi di dunia yang bertujuan untuk memberikan pengawasan atau informasi yang menunjang kehidupan manusia dan memberi bantuan pada kehidupan manusia. Contoh media sebagai pengawas adalah laporan cuaca.

4) Media sebagai penafsiran

Media dapat digunakan sebagai sarana bagi audiens untuk menentukan penafsiran dan menentukan tindakan oleh orang yang menerima informasi dengan pembelajaran dan juga analisis yang dan menentukan hasil tafsir tersendiri atau aksi respon.

5) Media dengan banyak kegunaan

Media dapat digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan banyak keuntungan yang merupakan hasil kombinasi dari beberapa fungsi di atas tadi.

2.4.2 Jenis Media Informasi

Sesuai dengan pendapat Baer (2021) yang dijabarkan dalam karya buku Information Design Workbook, Media informasi dapat dikelompokkan kedalam tiga jenis media yang berbeda antara lain :

1) Printed Matter

Media informasi ini merupakan jenis yang dicetak Dimana fungsinya adalah agar audience mendapatkan kumpulan-kumpulan informasi yang jelas dan faktual yang telah tercetak pada sebuah media tersebut. Contohnya antara lain adalah buku, dan brosur.



Gambar 2.22 Printed Matter

sumber:https://thumb.viva.co.id/media/frontend/thumbs3/2021/02/02/60189ba4413d6-ironis-3-media-cetak-berhenti-terbit-justru-jelang-hpn-2021_1265_711.jpg

2) *Screen Based*

Media informasi ini merupakan media informasi yang berlandaskan pada penggunaan layar dengan mengandalkan teknologi. Dimana media ini jangkauannya dapat lebih luas karena audiens dapat menjelajahi konten lebih banyak. Contoh medianya antara lain adalah seperti sosial media, dan situs.



Gambar 2.23 *Screen Based*

sumber:<https://d26bwjyd910e3m.cloudfront.net/wp-content/uploads/2016/01/home-page-udocor.jpg>

3) *Environmental*

Jenis media informasi ini adalah Ini informasi yang tujuannya lebih spesifik yaitu untuk mengarahkan audiens atau untuk memberikan informasi tentang sebuah lokasi ataupun Informasi yang mampu mengarahkan audiens bergerak dari tempat satu ke tempat lainnya. Contoh dari penggunaan media informasi *environmental* adalah signage.



Gambar 2.24 *Enviromental*

sumber:https://inps.net/traffic/sites/default/files/custom_fullcolour_outdoor_sign.jpg

2.5 Media Interaktif

Sejalan sesuai dengan pendapat dari Griffey (2020) menyatakan bahwa Media interaktif adalah sebuah jenis media yang pengalaman audiens didasarkan dengan basis komputer yang dilengkapi dengan fasilitas interaksi antara perangkat dan penggunaannya. Aplikasi dari penggunaan media interaktif ini memiliki banyak jenisnya, layaknya seperti *website*, *kios stand-alone*, Aplikasi yang terdapat pada perangkat seluler, instalasi fisik yang berbasis komputer yang sering dijumpai di ruang publik ataupun pada museum, dan juga perangkat lunak yang berbentuk permainan yang dapat diakses melalui perangkat seluler ataupun perangkat komputer. Dalam perancangannya media-media tersebut telah dirancang dan mengalami pengembangan sesuai dengan bahasa pemrograman yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pada setiap perangkat. Media interaktif memiliki persamaan dan perbedaan. persamaan dari bentuk-bentuk media yang ada adalah sama-sama memfasilitasi sebuah interaksi antara perangkat dengan penggunaannya. Disisi lain, perbedaan dari media informasi yang berbeda-beda adalah bentuk dan jenis interaksinya.



Gambar 2.25 Media *Website* Interaktif

sumber: <https://sasanadigilab.com/wp-content/uploads/2022/08/Screen-Shot-2022-08-09-at-17.09.12-large.jpg>

2.6 UI/UX

Sesuai dengan hasil penjabaran dan konklusi dari (Branson, 2020). UI beserta UX keduanya merupakan unsur yang didapatkan dari konklusi atau hasil dari pengalaman pengguna perangkat. UX adalah komponen yang dinilai dari bagaimana pengguna merasakan pengalaman dalam menggunakan perangkat, seperti cara bekerjanya perangkat dan bagaimana aktivitas pengguna dalam menjalankan perangkat tersebut. Disisi lain, UI adalah komponen yang berfokus pada tampilan dan juga bisa pada perangkat, dimana desain tersebut memudahkan pengguna untuk merasakan pengalaman yang ingin diberikan. Berikut ini adalah penjelasan yang lebih rinci mengenai UI/UX yaitu sebagai berikut :

2.6.1 UI (User Interface)

Dalam proses perancangannya, desain UI berperan sebagai jenis desain yang berfokus pada visualisasi atau tampilan sebuah media interaktif atau perangkat pada suatu media yang dihadapkan kepada pengguna, desain UI perlu dibuat semenarik mungkin dengan tujuan untuk meningkatkan minat pengguna agar dapat menghasilkan pengalaman pengguna yang sukses dan akan terus diingat. Dalam perancangannya, desain UI memiliki beberapa unsur antara lain seperti, gambar, video, tata letak konten, tombol, kotak centang dan lain sebagainya. Dalam desain UI yang memiliki landasan web akan menggunakan HTML (*Hypertext Markup Language*) dan akan dipandu di sebuah sistem file lokal atau sebuah *server web* dan diakses menggunakan *web browser*.

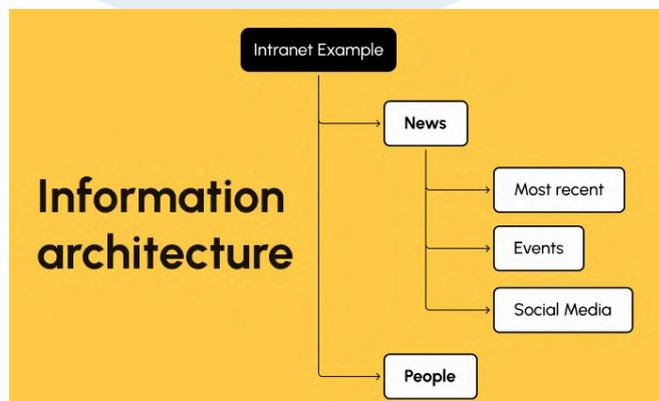


Gambar 2.26 Desain UI

sumber:<https://blog.sekolahdesain.id/wp-content/uploads/2023/01/Untitled-design-2023-01-20T114313.862.png>

2.6.2 UX (User Experience)

Dalam perancangan media interaktif, desain UX berperan sebagai jenis desain yang membangun pengalaman pengguna secara teknis dan membangun hubungan antara *creator*, perangkat, serta penggunanya. Selain itu, desain UX juga mendalami langkah-langkah dalam menciptakan dan membuat interaksi kepada pengguna sehingga pengguna dapat merasakan manfaat yang diberikan pada media interaktif yang sedang dijalankan. Tujuan dari desain UX yaitu untuk meningkatkan keterlibatan pengguna melalui sebuah percobaan, kemudian dari pengalaman tersebut dapat menghasilkan sebuah konklusi yang penting dan bermanfaat, memberikan pengalaman yang akan selalu diingat. Oleh karena itu diperlukan komponen seperti layaknya desain secara visual, desain secara hubungan, desain secara kemudahan dalam proses perancangan desain UX.



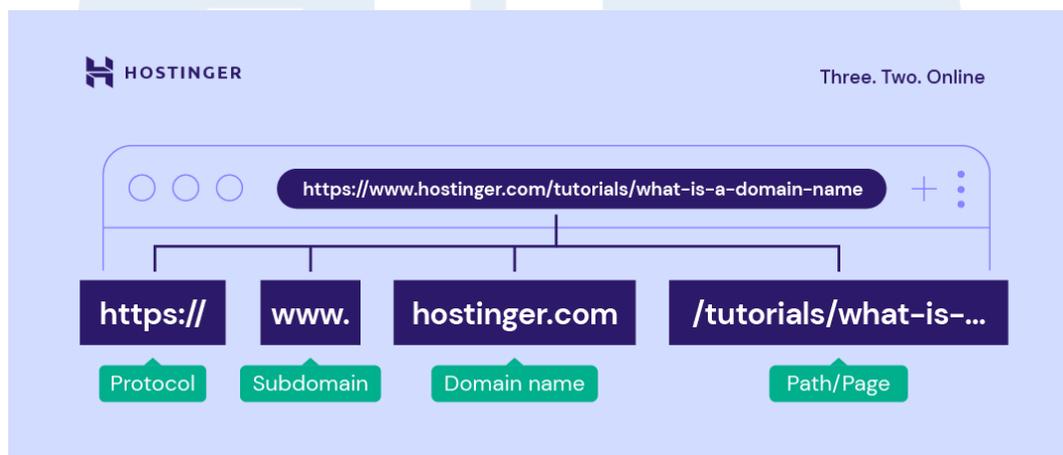
Gambar 2.27 Desain UX

sumber:https://miro.medium.com/v2/resize:fit:720/format:webp/1*iorchaSzzuFRWRv14Ag0_Q.png

2.7 Website

Sejalan dengan pendapat dari Lal (2013) situs *web* Diartikan sebagai wujud identitas atau sebuah eksistensi secara daring oleh suatu badan, organisasi, atau suatu perusahaan. Di mana, website menjadi sebuah sarana media informasi yang terbuat dari halaman web yang mengandung dokumen dan teks yang

kemudian dilakukan rendering menjadi HTML sehingga dapat diakses melalui *web browser*. Secara umum halaman situs akan memuat informasi, dan visualisasi seperti gambar, foto, ilustrasi, ataupun video. Selain itu, juga memuat file, media, dan skrip. Cara mengakses situs harus dengan cara penggunaan URL (*Uniform Resource Locator*) sebagai alamat web sehingga pengguna dapat dibawa sampai kepada halaman utama dari situs web.



Gambar 2.28 Situs Web dengan URL

sumber: <https://www.hostinger.com/tutorials/wp-content/uploads/sites/2/2022/07/the-structure-of-a-url.webp>

2.8 Fotografi

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Taylor melalui sebuah buku karangannya dengan judul *The Advanced Photography Guide*, Taylor berpendapat bahwa Fotografi digambarkan sebagai salah satu bentuk seni yang memiliki titik fokus pada proses mengabadikan pada suatu waktu tertentu atau pada suatu momen tertentu yang memiliki sebuah nilai yang difoto ke dalam hasil fotografi. Selain itu, dalam proses pengambilan foto pada teknik fotografi memerlukan beberapa teknik yang berbeda yang sesuai dengan fotografer atau mengambil foto dengan tujuan tertentu seperti ingin menampilkan suatu nilai atau suatu ilustrasi tertentu sehingga memiliki teknik yang berbeda (Taylor, 2018). Terdapat beberapa teknik pengambilan fotografi yang sesuai dengan pendapat (Darsito, 2015) antara lain :

1. *Normal Angle*

Normal Angle atau yang biasa dikenal dengan sudut pandang normal Merupakan sebuah contoh sudut pandang yang mayoritas sering diaplikasikan. Pada teknik penggunaan sudut pandang ini, aplikasinya dengan cara menempatkan kamera atau posisi seseorang fotografer dengan posisi yang sejajar dengan mata sehingga menghasilkan sebuah gambar yang memiliki titik letak yang sejajar dengan pandangan mata manusia pada umumnya.



Gambar 2.29 *Normal Angle*

sumber:<https://blog.myorbit.id/produktivitas/angle-fotografi>

2. *High Angle*

High Angle atau sebuah sudut pandang yang kerap disebut dengan sebutan bird view adalah sebuah bentuk sudut pandang yang memiliki posisi kamera yang lebih tinggi dari objek. Posisi kamera yang lebih tinggi menghasilkan objek terlihat seperti seseorang memandang ke arah bawah untuk menghasilkan sebuah kesan tertentu seperti kesan kecil.



Gambar 2.29 *High Angle*

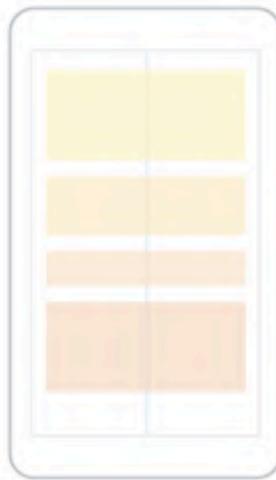
sumber:<https://3.bp.blogspot.com/-aINuIXWzqcs/WxC853sGXtI/AAAAAAAAACYM/yxsxq3sc3dl7ZxAAbiZ9e6hx-K9IF9qewCKgBGAs/s1600/High%2BAngle.jpg>

2.9 Grid

Sejalan dengan pendapat menurut Landa (2014) yang menyatakan bahwa Grid merupakan sebuah bentuk garis konstruk yang menjadi petunjuk dalam membentuk sebuah komposisi dalam pembentukan format yang memiliki garis yang terdiri dari vertikal serta garis horizontal. Grid juga merupakan sebuah bentuk garis yang dapat mengatur susunan sebuah teks maupun gambar dengan tujuan untuk membantu membentuk halaman dengan susunan yang rapi serta baik Dan mudah untuk dibaca. Berdasarkan pendapat dari Landa (2014) terdapat beberapa jenis grid yaitu antara lain :

1. *Single-column Grid*

Pada jenis *Single-column Grid*, merupakan sebuah jenis grid yang penggunaan halamannya hanya mengandalkan pada satu kolom teks saja yang digunakan.

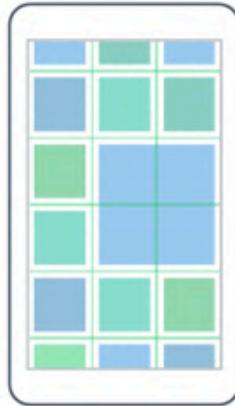


Gambar 2.31 *Single-column Grid*

sumber:<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/maui/user-interface/layouts/media/grid/layouts.png?view=net-maui-8.0>

2. *Multicolumn Grid*

Pada jenis *Multicolumn Grid*, Aplikasinya dengan menggunakan beberapa kolom serta mempertahankan kesejajaran sebuah halaman agar tetap terlihat rapi.



Gambar 2.31 *Multicolumn Grid*

sumber:<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/maui/user-interface/layouts/media/grid/layouts.png?view=net-maui-8.0>

2.10 Brand Mandatory

Dalam menunjang proses perancangan media informasi tentang hepatitis akut misterius diperlukan sebuah *Brand* untuk menjadi *Brand Mandatory*. *Brand Mandatory* yang digunakan adalah Siloam Hospital. Pemilihan Siloam Hospital sebagai *Brand Mandatory* dikarenakan Siloam Hospital pernah membuat konten serupa yang memuat informasi tentang hepatitis akut misterius. Selain itu letak dari Siloam Hospital terletak pada daerah Jakarta sehingga dapat menjadi salah satu sarana atau salah satu tujuan bagi target audiens untuk melakukan pengobatan serta mencari informasi lebih lanjut tentang hepatitis akut misterius.

Siloam Hospital merupakan sebuah rumah sakit swasta yang pernah membuat sebuah konten informasi tentang hepatitis akut misterius melalui sosial media yaitu *TikTok*. Penulis akan memanfaatkan *Brand Mandatory* yang merupakan Siloam Hospital ini sebagai salah satu wadah untuk menyebarkan informasi tentang hepatitis akut misterius sehingga dapat mengarahkan target audiens untuk menuju konten yang dibuat oleh penulis. Pengarahan target audiens dilaksanakan dengan mengunggah konten atau informasi seputar hepatitis akut misterius dengan memanfaatkan lokasi dari Siloam Hospital serta beberapa media digital yang dimiliki oleh Siloam Hospital seperti media sosial dan juga media digital seperti *website*.

2.11 Hepatitis Akut Misterius

Menurut hasil pemaparan Prof. Dr. dr. Hanifah Oswari, Sp. A dari situs Kemenkes (2022) Hepatitis Akut Misterius Merupakan penyakit yang menyerang saluran pencernaan yaitu hati dan juga pernapasan. Dugaannya Hepatitis Akut Misterius disebabkan oleh virus Adenovirus, SARS CoV-2, virus ABV dll. Penyakit Hepatitis Akut ini disebut sebagai penyakit misterius karena belum dapat dipastikan penyebabnya dan masih berada dalam tahap penelitian laboratorium untuk mengetahui penyebabnya. Di samping itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama dokter dr. Renata Yolanda Sp.A didapatkan informasi bahwa orang tua sering melakukan diagnosis banding. Dimana diagnosis banding ini merupakan sebuah cara mendiagnosa berdasarkan gejala yang hanya muncul padahal untuk menentukan sebuah diagnosa yang prinsip diperlukan alat medis yang mendukung sehingga tidak hanya melihat pada kondisi fisik pasien saja. Disisi lain, berdasarkan pemaparan dr. Soeradji Tirtonegoro Klaten dari situs Kemenkes (2022), penyakit ini rentan menyerang pasien usia 0 sampai dengan 16 tahun dan lebih rentan lagi terjadi pada pasien 0 sampai 5 tahun. Dilansir dari jurnal milik Fitri, W. (2022) penyakit hepatitis akut misterius ini juga merupakan sebuah penyakit yang dapat disebabkan oleh virus yang menyerang organ hati. Berikut ini terdapat rincian gejala, cara penanganan dan juga pencegahan oleh A M Nasir dari situs Kemenkes (2022) antara lain sebagai berikut :

2.11.1 Gejala Hepatitis Akut Misterius

Berdasarkan informasi dari A M Nasir dari situ Kemenkes (2022) penyakit hepatitis akut ini memiliki 2 jenis gejala yaitu gejala awal dan juga gejala lanjutan dengan rincian sebagai berikut :

1) Gejala Awal :

- a) Mual dan Muntah
- b) Demam Ringan

2) Gejala Lanjutan :

- a) Air seni berwarna seperti teh

- b) BAB berwarna putih pucat dengan diare
- c) Warna mata dan kulit menguning
- d) Gangguan pembekuan darah
- e) Kejang
- f) Kesadaran menurun.

2.11.2 Penanganan Hepatitis Akut Misterius

Sejalan dengan informasi diatas, dihimbau untuk tidak meremehkan segala jenis gejala meskipun gejala yang ditimbulkan adalah gejala ringan. Berikut ini adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan :

- 1) Bersikap waspada terhadap gejala awal layaknya diare, mual dan muntah, sakit perut, dan kemungkinan disertai dengan demam ringan.
- 2) Seandainya terjadi gejala awal, sebaiknya segera bawa pasien ke pusat kesehatan atau perawatan terdekat untuk melakukan pengobatan lebih lanjut.
- 3) Jangan menunggu muncul gejala lanjutan seperti kulit dan mata kuning, agar tidak terlambat.
- 4) jika terjadi penurunan kesadaran, segera bawa pasien ke rumah sakit dengan fasilitas ICU Anak.

2.11.3 Pencegahan Hepatitis Akut Misterius

Pencegahan dari penyakit hepatitis akut misterius ini dapat dilakukan dengan cara :

- 1) Menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dengan rajin mencuci tangan dengan sabun pada anak-anak yang dapat mencegah infeksi.
- 2) Memastikan makan makanan yang sudah dalam keadaan matang dan bersih dan tidak bertukar alat makan dengan orang lain,
- 3) Menghindari kontak dengan orang sakit

- 4) Menjaga kebersihan rumah dan lingkungan.
- 5) Menjaga jarak dengan orang lain dan menghindari keramaian dan kerumunan.

2.11.4 Isu Hepatitis Akut Misterius

Berdasarkan hasil wawancara dengan dokter spesialis penyakit dalam yaitu Dr. Christian Syukur Sp.PD terdapat Yang berhubungan dengan penyakit hepatitis akut misterius ini dan isu tersebut memberikan sebuah perspektif yang negatif terhadap vaksinasi COVID-19. Sesuai dengan pendapat beliau, didapatkan informasi bahwa tidak ada jurnal ataupun peringatan medis yang mengarahkan bahwa penyakit hepatitis ini muncul karena efek samping dari vaksinasi COVID-19. Oleh karena itu, dapat dipastikan informasi yang menyatakan bahwa penyakit hepatitis akut merupakan penyakit hasil efek samping dari vaksinasi adalah berita bohong yang tidak sesuai. Berdasarkan jurnal penelitian oleh Cantika, Q (2022) juga memuat informasi bahwa sebenarnya penyakit hepatitis akut misterius ini tidak memiliki hubungan dengan COVID-19.

