

## BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Website

Asmara (2019, h.3) mengatakan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang terdapat dalam sebuah alamat *web* yang berisi informasi. Informasi tersebut berupa *file* digital seperti foto, video, dan lain-lain yang tersimpan pada sebuah server *web* yang diakses melalui internet (Wahyudin & Rahayu, 2020, h.120-121).

#### 2.1.1 Jenis Website

Terdapat dua jenis *website* yang dikemukakan oleh Ronaldo dan Pasha (2021, h.17-18), yaitu:

##### 1. Website Statis

Jenis *website* yang hanya bisa diubah melalui *coding* halaman *web* atau lewat *data base* langsung. Kelebihan dari jenis *website* ini adalah *loading time* yang singkat dan tidak berat untuk di akses. Namun kekurangan dari jenis *website* ini adalah tampilan antarmuka yang tidak berubah banyak saat melakukan interaksi. Contoh dari *website* ini berupa *website portofolio*, *website brosur*, dsb.

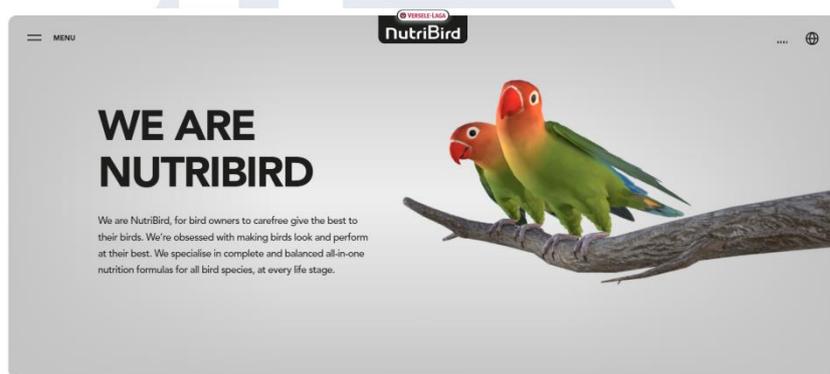


Gambar 2. 1 Contoh Website Statis

Sumber: <https://www.hirokanagawa.com/>

## 2. Website Dinamis

Merupakan jenis *website* yang dapat beradaptasi langsung dengan perubahan isi data tanpa harus merubah susunan kode halaman *web*. Kelebihan dari jenis *website* ini adalah tampilan antarmuka yang lebih elegan karena terjadi perubahan terus menerus selama adanya interaksi. Namun karena terjadinya perubahan yang terus menerus, *web* akan lebih berat untuk diakses sehingga *loading time* pun menjadi lama.



Gambar 2. 2 Contoh Website Dinamis

Sumber: <https://www.youcanseeitsanutribird.com/>

Dalam buku *The Principles of Beautiful Web Design*, Beard, dkk (2020) mengagaskan bahwa sebuah *website* dapat dikatakan baik jika berhasil menyeimbangkan antara kegunaan dan estetika (h.10). Terkadang seorang desainer terlalu berfokus kepada satu sisi sehingga desain tidak mencapai harapan serta kebutuhan pengguna. Oleh karena itu dalam mendesain suatu *website* diperlukan perhatian untuk membuat visual yang menarik sekaligus penggunaan mudah diakses dan efisien.

### 2.1.2 Usability Goals

Menurut Sharp dkk (2023, h.20), *usability* dalam suatu produk diartikan sebagai mudah dipelajari, tepat guna, dan menyenangkan dari sisi pengguna. Dalam penggunaan *website*, *usability* adalah pengalaman interaksi pengguna dengan *website* sampai mahir menavigasinya (Ibnu, 2020, h.6). *Usability* dapat dibagi menjadi beberapa poin tujuan:

1. Penggunaan efektif: Seberapa baik produk melakukan tujuan perancangannya. Suatu produk dapat dibilang efektif jika dapat menjalankan fungsinya dengan baik.
2. Penggunaan efisien: Kemudahan produk dalam menunjang pengguna dalam aktivitasnya.
3. Aman digunakan: Melindungi pengguna dari situasi tidak aman dalam penggunaan produk.
4. Memiliki kegunaan baik: Kemampuan produk menyediakan kegunaan yang sesuai dengan keinginan pengguna.
5. Mudah dipelajari: Seberapa besar usaha yang dibutuhkan pengguna untuk mempelajari penggunaan produk.
6. Mudah diingat penggunaannya: Kemudahan pengguna untuk menggunakan produk setelah dipelajari.
7. Memuaskan untuk digunakan: Produk telah memenuhi ekspektasi pengguna.

### **2.1.3 User Experience**

Setiap pengguna memiliki objektivitas penggunaan yang berbeda-beda. Hal yang disukai pengguna tertentu mungkin saja menjadi halangan bagi pengguna lainnya. Proses pemilihan fitur yang paling sesuai untuk menyampaikan perasaan, keadaan, emosi, sensasi, dan sebagainya seseorang saat menggunakan atau berinteraksi dengan produk pada waktu dan tempat tertentu dapat membantu desainer memahami sifat pengalaman pengguna yang berbeda dan berubah-ubah (Sharp, dkk. 2023, h.24).

Desirable aspects		
Satisfying	Helpful	Fun
Enjoyable	Motivating	Provocative
Engaging	Challenging	Surprising
Pleasurable	Enhancing sociability	Rewarding
Exciting	Supporting creativity	Emotionally fulfilling
Entertaining	Cognitively stimulating	Experiencing flow
Undesirable aspects		
Boring	Unpleasant	
Frustrating	Patronizing	
Making one feel guilty	Making one feel stupid	
Annoying	Cutesy	
Childish	Gimmicky	

Gambar 2. 3 Berbagai Macam Aspek Pengalaman Pengguna

Sumber: Sharp, dkk. (2023, h.23)

Tabel pada gambar di atas menunjukkan beberapa macam aspek yang dicari dan tidak diminati oleh pengguna. Performa dari *user experience* tiap pengguna mempengaruhi pengalamannya dalam menggunakan produk. Tugas dari seorang desainer adalah memastikan *user experience* memiliki aspek-aspek yang tepat untuk target pengguna.

Setiap pengguna memiliki preferensi masing-masing dalam menggunakan produk dan bersifat subjektif. Namun tidak semua *usability* dan *user experience goals* cocok dengan satu sama lain sehingga tidak dapat dijadikan acuan dalam mendesain. Csikszentmihalyi dalam Sharp, dkk (h.25) mengatakan bahwa *flow* atau alur dalam desain interaksi yang melibatkan pengguna pada suatu aktivitas memunculkan keterlibatan emosi yang kuat. Perancangan *website* dibuat untuk menarik pengguna mencoba hal-hal baru dan menarik perhatian mereka. Untuk mencapai *user experience* seperti contoh tersebut desainer perlu memerlukan prinsip desain sebagai alat bantu perancangan UX (h.29-32). Adapula prinsip-prinsip tersebut yakni:

1. Visibilitas: Tampilan antarmuka mengindikasikan dengan jelas tujuan berikutnya kepada pengguna. Tanpa indikasi yang jelas, pengguna akan kesulitan mempelajari serta menavigasi *website*.

2. *Feedback*: Memberikan informasi mengenai aksi yang dilakukan beserta hasilnya sebagai timbal balik dari interaksi yang dilakukan pengguna. Pemberian *feedback* dapat berupa audio, sensasi fisik, verbal, visual, atau campuran dari contoh-contoh tersebut.
3. *Batasan*: Pembatasan interaksi pengguna pada tahap tertentu dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kesalahan pemilihan saat menavigasi *website*. Contoh penerapan yang sering digunakan adalah menonaktifkan pilihan menu dengan warna abu-abu.
4. *Konsistensi*: Interaksi pada antarmuka dibuat konsisten agar pengguna mudah mengingatnya dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan navigasi.
5. *Keterjangkauan*: Elemen pada *website* dirancang sebagai penunjuk bagi pengguna untuk melakukan interaksi. Keterjangkauan terhadap elemen yang familiar mempermudah pengguna mengetahui interaksi yang dilakukan.

#### 2.1.4 *User Interface*

Setiap antarmuka pengguna atau *User Interface* adalah desain sebuah tampilan untuk suatu sistem (Saputra, dkk, 2023, h.19). Desain sebuah *User Interface* berpengaruh kepada pengalaman dan kenyamanan pengguna menggunakan produk. *User Interface* yang telah didesain dengan tepat adalah yang memenuhi ketiga kriteria tertentu, yakni informatif, simpel, dan indah (Ganggi, 2019, h.13). Terdapat sepuluh elemen krusial dalam mendesain *User Interface* yang dikemukakan oleh Zamri & Naser (2015, h.48-49), yakni:

1. *Connectivity*: Kemampuan untuk mengakses informasi, menutup, memulai, dan melanjutkan penggunaan dalam waktu singkat.
2. *Simplicity*: Menggunakan desain yang simpel untuk mengurangi beban memori, memudahkan penggunaan dan navigasi, serta penyajian fitur informasi yang ringkas.

3. *Directional*: Produk dapat menuntun pengguna melalui langkah-langkah yang ada pada menu atau prosedur yang membutuhkan informasi dari produk tersebut sehingga pengguna dapat memaksimalkan penggunaan.
4. *Informative*: Informasi yang disediakan lengkap dan jelas sehingga kebutuhan informasi pengguna tercukupi.
5. *Interactivity*: Memastikan pengguna merasa nyaman dalam menggunakan produk dalam situasi apapun. Salah satu contohnya adalah tidak menaruh terlalu banyak *menu* pada *landing page* agar tidak sempit dan mengurangi interaktivitas pengguna dengan *website*.
6. *User Friendliness*: Menciptakan tampilan antarmuka yang *friendly* dan sesuai dengan target pengguna.
7. *Comprehensiveness*: Produk memiliki kegunaan yang jelas.
8. *Continuity*: Memiliki tampilan dan interaksi yang konsisten. Hal tersebut ditujukan agar pengguna familier dan tetap mengenali fitur yang masih berhubungan dengan produk.
9. *Personalisation*: Memberi kebebasan pada pengguna untuk kostumisasi tampilan sesuai dengan preferensi. Poin ini dapat membantu pengguna menyalurkan perasaan dan kondisinya saat menggunakan produk (Sharp, dkk. 2023).
10. *Internal*: Produk yang dikembangkan mungkin saja mengalami masalah pada pengguna, oleh karena itu diperlukan pengecekan masalah pada tahap pengembangan produk dan sesudah peluncuran untuk memastikan kenyamanan pemakaian pengguna.

#### **2.1.5 Ikon**

Dalam proses interaksi manusia dengan komputer, ikon berfungsi sebagai jalan masuk bagi pengguna untuk berinteraksi dengan *interface* (Deng, dkk. 2022. h.1). Terdapat dua buah poin penting yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah ikon, yakni:

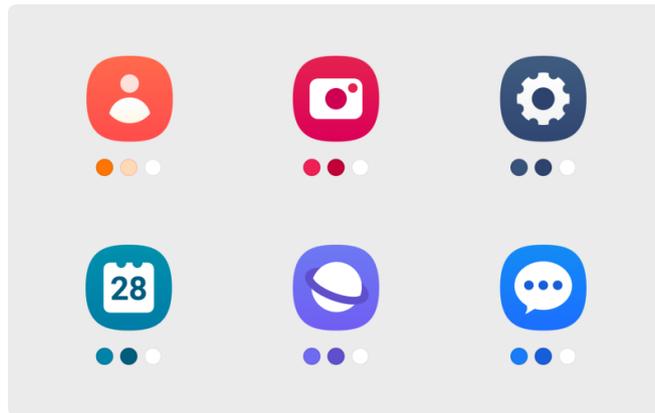
1. Warna Ikon

Penggunaan warna pada ikon perlu memerhatikan kemudahan pemahaman dan keterbacaan visual (Azadzadeh, 2019, h.28). Warna panas memiliki daya tarik yang besar terhadap penglihatan dibandingkan warna dingin atau netral. Sedangkan untuk menarik perhatian dengan maksimal dapat dilakukan dengan memadukan warna yang memiliki saturasi tinggi dengan latar belakang berwarna hitam. Atau dalam kata lain, kombinasi warna dengan kontras tinggi antara latar belakang dengan elemen yang berada di atasnya dapat menghasilkan efek yang maksimal untuk menarik perhatian untuk terfokus pada bagian tertentu (Choi & Suk, 2015, h.433-435).

## 2. Bentuk Ikon

Kontur bentuk adalah hal utama yang diperhatikan oleh seseorang dan memiliki pengaruh untuk menuntun pandangan (Deng, dkk. 2022, h.2). Azadzadeh dalam *Essentials of User Interface Design* (2019, h.46) menuliskan bahwa dalam merancang bentuk ikon, seorang desainer perlu memerhatikan beberapa prinsip desain, yaitu:

- a. Skalabilitas: Ukuran ikon dapat berubah-ubah sesuai penempatannya. Oleh karena itu, seorang desainer perlu memastikan ikon dapat dikenali pengguna meskipun berukuran kecil.
- b. Ukuran: Ikon pada layar sentuh idealnya berukuran 7-10mm dengan pemberian jarak antar ikon agar tidak terjadi salah sentuh.
- c. Konsistensi: Desainer menerapkan konsistensi pada seluruh ikon seperti penggunaan warna, ukuran dan *border* yang sama pada semua desain ikon.
- d. Kesejajaran: Keseimbangan dalam mendesain dan peletakan ikon. Terkadang ukuran ikon dapat berbeda-beda, oleh karena itu diperlukan bantuan *grid system* untuk menyusunnya dengan rapi (Hilmi, 2022, h.55)



Gambar 2. 4 Warna dan Bentuk Ikon

Sumber: <https://developer.samsung.com/one-ui/iconography/color.html>

## 2.2 Prinsip Desain

Desain grafis menurut Helfland yang dikutip dari *Design Elements, Third Edition Understanding The Rules and Knowing When To Break Them - A Visual Communication Manual* (Samara, 2020, h.7) adalah gabungan kompleks antar huruf, gambar, angka, fotografi serta ilustrasi. Seorang desainer memerlukan ketrampilan analitis dan teknis dalam melakukan perancangan dan menyampaikan ide untuk dapat memicu respons emosi yang kuat. Dalam proses perancangan juga diperlukan pendekatan secara emosi dan historis sesuai dengan konteks budaya untuk dapat memunculkan respons kuat dari pengguna.

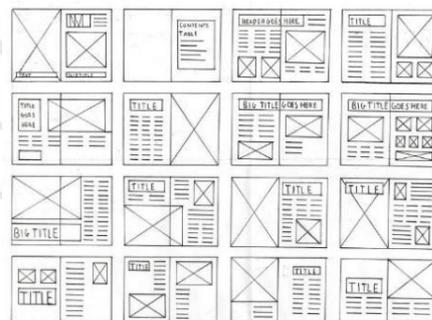
### 2.2.1 Layout

Dalam perancangan *website*, konsistensi pada *layout* diperlukan agar desain mudah dimengerti oleh pengguna (Ahadzadeh, 2019, h.16). Pembuatan *layout* dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan namun tetap mengikuti prinsip-prinsip desain. Wadmare (2024, h.3) mengemukakan bahwa ada 5 prinsip desain *layout*. Prinsip-prinsip tersebut yaitu:

1. Perataan: Perataan merujuk pada cara desainer menyusun berbagai elemen desain mereka satu sama lain untuk menciptakan konsistensi. Jenis perataan yang sering digunakan dalam mendesain adalah rata tengah untuk menyelaraskan elemen desain mengikuti garis tengah

desain dan rata samping untuk menyelaraskan elemen desain sepanjang *margin* kiri atau kanan

2. Hierarki Visual: Desain tata letak yang baik secara visual adalah mengatur hierarki informasi dengan menempatkan penekanan tertinggi pada titik fokus yang paling penting dalam gambar. Hierarki dapat memandu pengguna melihat desain sesuai dengan fokus yang dimaksudkan desain. Hierarki dapat menggunakan ukuran, warna, kontras, atau posisi untuk menyoroti hierarki elemen penting dalam tata letak desain.
3. Keseimbangan: Keseimbangan visual merujuk pada bagaimana elemen-elemen dalam desain saling menyeimbangkan. Dalam desain tata letak, perlu dicari cara untuk menyeimbangkan informasi visual baik melalui simetri atau susunan asimetris yang seimbang.
4. Kontras: Kontras digunakan bersama dengan perataan dan keseimbangan untuk membuat desain terlihat unik dan menarik. Memadukan elemen desain yang kontras seperti warna atau jenis tipografi yang berbeda membantu menggabungkan gaya dan suasana yang berbeda untuk membuat desain yang khas.
5. Kedekatan: Kedekatan merujuk pada seberapa dekat atau jauhnya elemen-elemen dalam tata letak satu sama lain. Kedekatan dapat membantu pengguna membuat koneksi antara berbagai elemen visual dalam proyek.



Gambar 2. 5 *Layout* Majalah

Sumber: [https://thebrooklyninstitute.com/items/...](https://thebrooklyninstitute.com/items/)

### 2.2.2 *Grid*

Menurut Hilmi (2022, h.55), *grid* adalah struktur dua dimensi yang digunakan untuk menempatkan dan menyusun elemen desain dengan rapi. Konsep *grid* dijelaskan sebagai kerangka kerja yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membentuk kolom dan baris. *Grid* digunakan untuk mengatur elemen-elemen desain secara terstruktur, memastikan konsistensi, keteraturan, dan keseimbangan dalam tata letak.

Sementara itu, Lubis (2023) menjelaskan bahwa *grid* terdiri dari tiga komponen utama, yakni

1. *Kolom*: area vertikal dalam *grid* untuk mengatur penempatan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan elemen grafis lainnya. Kolom memberikan kerangka kerja yang memudahkan distribusi elemen secara terorganisir dan rapi.
2. *Gutter*: ruang antara kolom yang berfungsi sebagai pemisah. *Gutter* memastikan bahwa elemen-elemen dalam kolom tidak saling bertumpuk dan memberikan ruang yang cukup untuk membuat tata letak terlihat lebih seimbang dan nyaman di mata.
3. *Margin*: ruang kosong di sekitar elemen atau di tepi tata letak yang memberikan "ruang untuk bernafas" yang penting untuk menciptakan tampilan yang lebih teratur dan tidak membebani mata. *Margin* membantu menciptakan keseimbangan visual dan memberikan kesan profesional dalam membuat desain.



Gambar 2. 6 Grid System Dalam Majalah

Sumber: <https://blog.prototypr.io/grid-system-as-...>

### 2.2.3 Tipografi

Menurut Sulaiman, dkk (2023, h.7), tipografi merupakan proses penataan huruf-huruf yang disusun dan ditempatkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan estetika yang khas dan menarik yang nyaman dibaca serta dapat menyampaikan pesan. Pemilihan jenis *typeface* pada pembuatan aplikasi dan *website* sebaiknya dibatasi jenis dan ukurannya dengan pemilihan 2 jenis *font* masing-masing untuk *header* dan *body text* (Azadzadeh, 2019, h.26). Hal ini ditujukan agar desain menjadi konsisten dan simpel.



Gambar 2. 7 Tipografi Pada Poster

Sumber: <https://blog.payrollschedule.net/>

### 2.2.3.1 Jenis Tipografi

Huda (2019, h.116-118), dalam tipografi terdapat lima jenis *typeface*. Pembagian jenis *typeface* yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

#### 1. *Sans serif*

Jenis *typeface* ini memiliki ciri-ciri tangkai huruf tebal, sederhana, tidak berkait, serta mudah dibaca. Kamollimsakul (2016, h.167) menjelaskan *font* jenis *sans serif* dengan ukuran besar membuat mata cepat lelah sehingga tidak terlalu disarankan untuk digunakan sebagai *display* teks pada PC. Contoh dari *typeface* ini adalah Futura, Akzidenz Grotesk, dan Franklin Gothic.

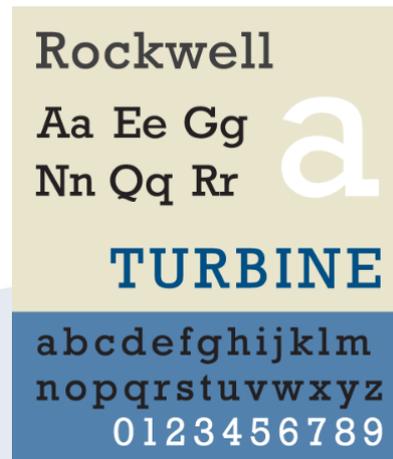


Gambar 2. 8 *Typeface* Futura

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Futura>

#### 2. *Serif*

Ciri-ciri dari jenis *typeface* serif adalah memiliki kait lancip pada kaki huruf serta ketebalan garis huruf yang kontras. *Typeface* jenis ini nyaman dibaca dalam waktu panjang jika diberi ukuran kecil (Kamollimsakul, 2016, h.168-169). Contoh dari *typeface* ini adalah Rockwell, Egyptian, Cheltenham, Clarendon, Lubalin Graph, dan Memphis.



Gambar 2. 9 Typeface Rockwell

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Rockwell>

### 3. *Script*

*Typeface* ini memiliki bentuk seperti tulisan tangan bersambung dengan ketebalan garis huruf yang kontras. Kaufmann dan Brush Script merupakan contoh dari jenis *typeface* ini.



Gambar 2. 10 Typeface Kaufmann

Sumber: [https://nl.wikipedia.org/wiki/Kaufmann\\_%28lettertype%29](https://nl.wikipedia.org/wiki/Kaufmann_%28lettertype%29)

### 4. *Decorative*

Karakteristik *typeface decorative* memiliki bentuk yang rumit, ornamental, dan dekoratif. *Typeface decorative* memiliki beberapa contoh *font*, yaitu Jokerman, Stencil dan Rosewood.



Gambar 2. 11 *Typeface* Jokerman

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jokerman\\_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jokerman_(typeface))

### 5. *Monospace*

*Typeface monospace* memiliki ciri-ciri jarak yang tetap antar huruf, kaku, formal, dan sederhana. Contoh dari jenis ini adalah Anonymous Pro, Cascadia Code, dan UM Typewrite.



Gambar 2. 12 *Typeface* Anonymous Pro

Sumber: <https://freetypography.com/2009/06/21/free-font-anonymous-pro/>

#### 2.2.3.2 *Kinetic Typography*

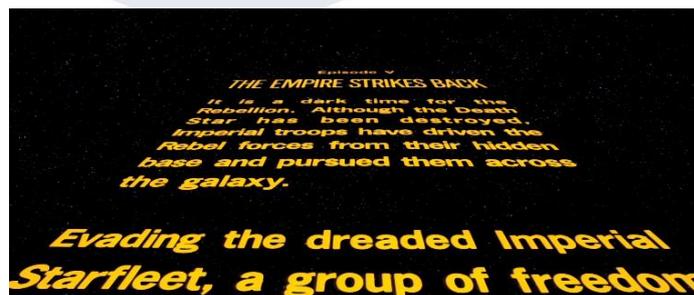
Kemajuan teknologi membuat tipografi menjadi bagian dari media temporal seperti perfilman dan televisi. Media tersebut mewujudkan potensi untuk “mendramatisir” huruf dengan membuatnya “mengalir” dan “bergerak” (Brownie, 2019, h.3). Tipografi pada media temporal digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks

yang ekspresif untuk menunjukkan perasaan dan *tone* yang ingin disampaikan. Wong dalam Brownie (h.6) mengatakan bahwa tipografi temporal dapat menampilkan hal yang tidak bisa dilakukan di kertas. *Kinetic typography* merupakan salah satu jenis tipografi temporal yang menunjukkan adanya pergerakan dalam penyajiannya.

Brownie kemudian menjelaskan bahwa *kinetic typography* terbagi menjadi beberapa kategori, yakni:

### 1. *Scrolling*

Animasi diatur agar berawal secara statis lalu diposisikan di luar *frame*. Titik akhir diletakkan pada tiap ujung *frame* di mana teks akan mengikuti pergerakan dari titik ke titik. *Scrolling* dapat menjadi sebuah metode untuk mengeksplorasi ruang pada *frame*. Dengan mengendalikan arah *scrolling*, desainer dapat menentukan narasi sesuai dengan hierarki visual.



Gambar 2. 13 Contoh *Scrolling*

Sumber: [https://starwars.fandom.com/wiki/Opening\\_crawl](https://starwars.fandom.com/wiki/Opening_crawl)

### 2. *Dynamic Layout*

Pada metode ini, teks dan huruf bergerak secara independen dari satu sama lain. Jarak antar teks dan huruf berbeda-beda dan fleksibel. Fleksibilitas ini memungkinkan huruf terpisah dari suatu kata. Meskipun terlihat seperti berantakan karena terjadi banyak pergerakan sekaligus, desainer dapat menuntun fokus dengan menaruh teks dengan animasi kompleks atau dengan desain teks kontras dan dominan.



Gambar 2. 14 Contoh *Dynamic Layout*

Sumber: Brownie (2015, h.13)

#### 2.2.4 Fotografi

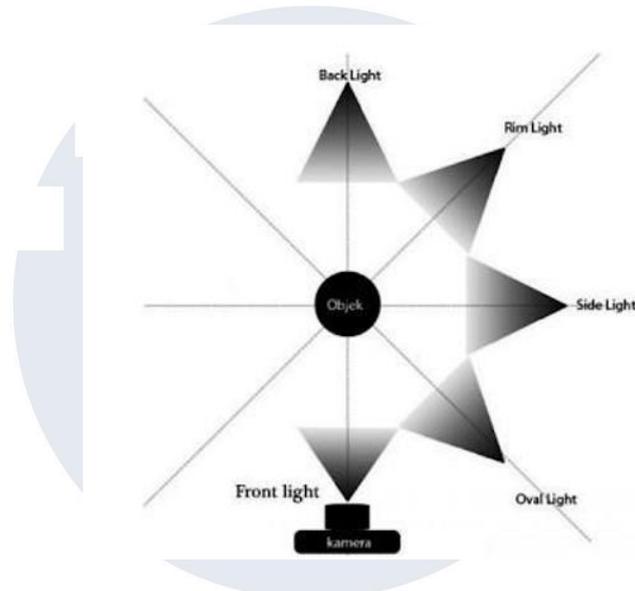
Yunianto (2021) menjelaskan fotografi adalah teknik atau cara untuk menciptakan gambar atau foto dari suatu objek dengan menangkap pantulan cahaya yang jatuh pada objek tersebut menggunakan media yang sensitif terhadap cahaya. Prinsip fotografi terletak pada pemusatan cahaya melalui proses pembiasan, sehingga dapat merekam gambar pada media penangkap cahaya. Untuk mendapatkan tingkat pencahayaan yang sesuai, digunakan alat pengukur cahaya yang dikenal sebagai *lightmeter*. Setelah memperoleh pengukuran yang tepat, fotografer dapat menyesuaikan pencahayaan dengan mengatur kombinasi ISO/ASA (kepekaan sensor cahaya), diafragma (*aperture*), dan kecepatan rana (*shutter speed*). Kombinasi ketiga elemen ini dikenal sebagai eksposur (*exposure*) (h.2).

Dalam fotografi, terdapat berbagai macam teknik untuk menghasilkan karya foto yang bagus. Teknik-teknik tersebut dibuat berlandaskan 4 ilmu dasar fotografi (h.4-15). Dasar-dasar pada fotografi tersebut adalah:

##### 1. Pencahayaan

Terdapat 3 jenis pencahayaan fotografi, yakni cahaya natural (matahari, bulan, bintang, dll), cahaya artifisial (lampu, lilin, *blitz*, lampu studio, dll) dan cahaya campuran (matahari dengan lampu studio, cahaya bulan dengan *blitz*, dll). Arah cahaya diklasifikasikan menjadi 5 jenis, yakni

cahaya depan, cahaya samping, cahaya atas, cahaya bawah dan cahaya belakang. Pengarahan dan intensitas cahaya dapat menimbulkan efek foto yang berbeda-beda pada objek fotografi. Jika teknik yang digunakan kurang tepat, maka hasil foto akan berkemungkinan menjadi terlalu cerah (*overexposure*) atau terlalu gelap (*underexposure*).



Gambar 2. 15 Jenis Pencahayaan

Sumber: Yuniarto (2021, h.6)

Teknik pencahayaan dalam fotografi memiliki beberapa jenis. Seorang fotografer perlu mempelajari teknik pencahayaan agar dapat beradaptasi dengan kondisi lapangan. Adapula penjelasan teknik pencahayaan yaitu:

- a. *Front Light*: Cahaya di arahkan langsung di depan objek untuk menghasilkan foto yang minim bayangan serta tekstur sehingga objek terlihat datar.
- b. *Oval Light*: Arah cahaya berasal dari sudut 45 derajat dari fotografer atau  $\frac{3}{4}$  dari posisi objek menggunakan reflektor yang menghasilkan foto berdimensi tanpa menghilangkan karakter warna objek.
- c. *Side Light*: Pencahayaan berasal dari samping objek dan menimbulkan kesan tiga dimensional antara objek dengan latar belakang.

- d. *Rim Light*: Objek membelakangi cahaya yang diarahkan dengan sudut  $\frac{1}{4}$  dari objek. Hasil foto akan menampilkan kilauan cahaya dari tepi belakang objek.
- e. *Back Light*: Arah cahaya membelakangi persis objek untuk menghasilkan foto siluet dari objek.
- f. *Top Light*: Cahaya ditempatkan di atas objek sehingga pantulan cahaya menyinari bagian atas objek dan menimbulkan bayangan gelap pada bagian bawah.
- g. *Ray of Light*: Teknik pencahayaan yang berasal dari pancaran sinar yang menerobos benda seperti dedaunan atau debu. Untuk mendapatkan foto dengan Teknik ini dapat dilakukan saat matahari mulai terbenam dan cuaca agak mendung.

## 2. Efek Gerak

Efek gerak dalam fotografi dapat membuat hasil gambar seolah-olah ‘bergerak’ dan menceritakan kisah dalam sebuah foto yang statis. Terdapat tiga efek gerak dalam fotografi, yakni gerakan lambat (*slow action*), gerakan mengikuti objek (*slow panning*), dan gerakan cepat sehingga objek terhenti di tempat (*stop action*).



Gambar 2. 16 Efek Gerak Panning

Sumber: Yunianto (2021, h.14)

### 3. Fokus dan Ruang Tajam

Fokus dalam fotografi berperan sebagai penunjuk hierarki visual pada foto. Penentuan titik fokus pada foto dapat menunjukkan objek utama yang ingin ditampilkan. Ruang tajam atau *Depth of Field* adalah jarak antara objek paling dekat dan paling jauh dari kamera (h.35). Terdapat 3 hal yang mempengaruhi ruang tajam, yaitu:

a. *Aperture*

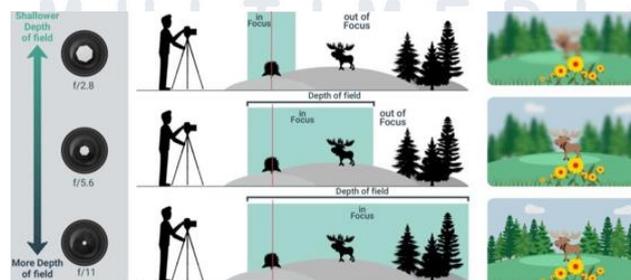
*Aperture* atau bukaan lensa berpengaruh terhadap luas ruang tajam pada foto. Pengambilan gambar dengan *aperture* kecil akan menghasilkan ruang tajam yang luas sehingga semakin banyak detail yang terlihat tajam. Pemilihan *aperture* perlu diimbangi *shutter speed* yang tepat agar hasil foto tidak terlihat goyang.

b. Panjang Fokus Lensa

Untuk mendapat hasil foto dengan ruang tajam yang luas dapat digunakan lensa jenis *wide angle* agar dapat memotret objek fokus lebih banyak. Jika ingin menghasilkan ruang tajam yang terbatas, dapat digunakan lensa jenis tele.

c. Jarak Kamera

Jarak kamera dengan objek mempengaruhi hasil ruang tajam dalam fotografi. Semakin jauh jarak kamera dari objek, semakin besar ruang tajam yang dihasilkan. Pengambilan foto *close up* atau secara dekat membuat ruang tajam menyempit beberapa milimeter di depan dan belakang objek.



Gambar 2. 17 Ruang Tajam Foto

Sumber: Yunianto (2021, h.37)

Yunianto mengemukakan bahwa ruang tajam dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Ruang Tajam Lebar

Ruang tajam ini menghasilkan ketajaman yang cenderung rata pada hasil foto. Untuk mendapatkan hasil dengan ruang tajam lebar, *aperture* diatur sekecil mungkin.

b. Ruang Tajam Sempit

Fokus pada ruang tajam jenis ini hanya terdapat pada area-area tertentu dalam foto. Berkebalikan dengan ruang tajam lebar, *aperture* harus diatur pada bukaan besar untuk mengurangi area ketajaman.



Gambar 2. 18 Perbedaan Bukaan Lensa

Sumber: Yunianto (2021, h.38)

#### 4. Komposisi

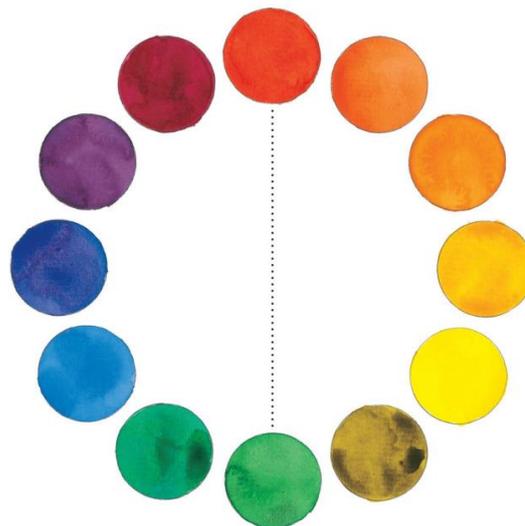
Komposisi dalam fotografi berperan penting dalam mendukung ekspresi dan keindahan susunan elemen dalam sebuah foto. Beberapa aspek komposisi dalam fotografi meliputi warna, bentuk, bidang, tekstur, sudut pandang, format, irama, keseimbangan, dan proporsi. Penggunaan komposisi yang tepat dapat membuat sebuah foto terlihat lebih berdimensi dan tidak terkesan datar. Ketika pemotretan dilakukan dengan pengaturan komposisi yang baik, hasil foto yang dihasilkan akan menjadi lebih menarik dan berkualitas.

### 2.2.5 Warna

Warna yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari merupakan pantulan gelombang cahaya yang menerpa suatu benda (Mollica, 2018, h.7), Terdapat berbagai macam warna di dunia ini yang dapat diklasifikasikan dengan roda warna berdasarkan hubungan kromatik. Pemilihan kombinasi warna yang tepat dapat membantu menghasilkan desain yang harmonis, selaras, serta kontras (h.16). Kombinasi warna tersebut dapat dibagi menggunakan roda warna, yaitu:

#### 1. Komplementer

Warna yang termasuk dalam kombinasi komplementer bersebrangan dengan satu sama lain di roda warna. Ketika warna komplementer diletakkan berdekatan, warna-warna tersebut membuat satu sama lain terlihat lebih terang. Sedang ketika warna-warna tersebut dicampur akan saling menetralkan satu sama lain.

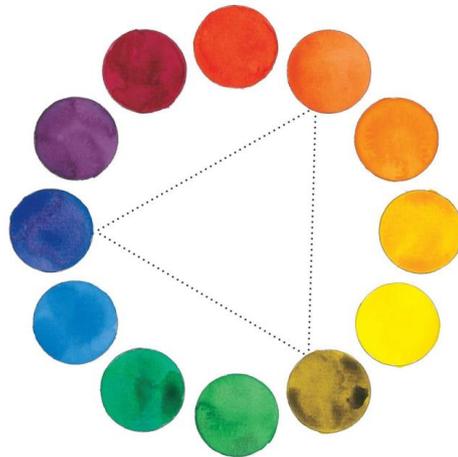


Gambar 2. 19 Warna Komplementer  
Sumber: Mollica (2018, h.16)

#### 2. Triadik

Kombinasi berupa gabungan dari tiga warna yang membentuk segitiga sama kaki pada roda warna. Ketiga warna tersebut saling mengimbangi satu sama lain. Penggunaan kombinasi ini adalah dengan

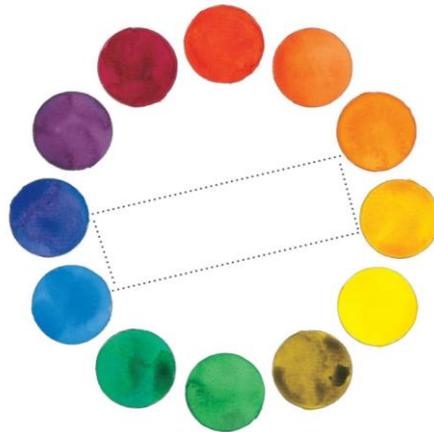
memilih satu warna sebagai warna dominan dan dua lainnya sebagai warna pendukung.



Gambar 2. 20 Warna Triadik  
Sumber: Mollica (2018, h.17)

### 3. Tetradik

Warna tetradik terdiri dari 4 warna yang membentuk persegi panjang pada roda warna. Kombinasi warna ini disebut juga komplementer ganda karena memiliki dua pasang warna komplementer.

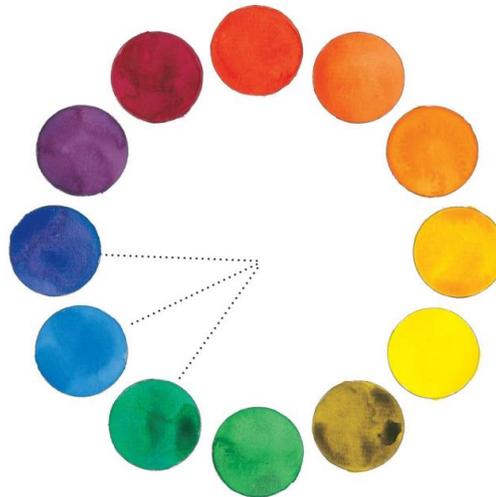


Gambar 2. 21 Warna Tetradik  
Sumber: Mollica (2018, h.18)

### 4. Analogous

Kombinasi warna *analogous* adalah warna-warna yang berdekatan di roda warna. Warna ini cocok digunakan untuk membuat kesan kesatuan pada desain karena warna-warnanya yang berhubungan. Meski

tidak memiliki kontras warna, kombinasi ini memberi kesan simpel dan elegan.



Gambar 2. 22 Warna *Analogous*  
Sumber: Mollica (2018, h.19)

### 2.2.6 Ilustrasi

Ilustrasi adalah alat bantu untuk menerjemahkan suatu konsep yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual (Maharsi, 2016, h.17). Dalam konteks komunikasi, ilustrasi merupakan media penyampaian pesan antar komunikator dengan target audiens (h.19). Oleh karena itu sebuah ilustrasi harus mampu memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan kepada penerima atau target audiens.



Gambar 2. 23 Contoh Ilustrasi  
Sumber: <https://pixabay.com/id/illustrations/wanita...>

### 2.2.7 Supergrafis

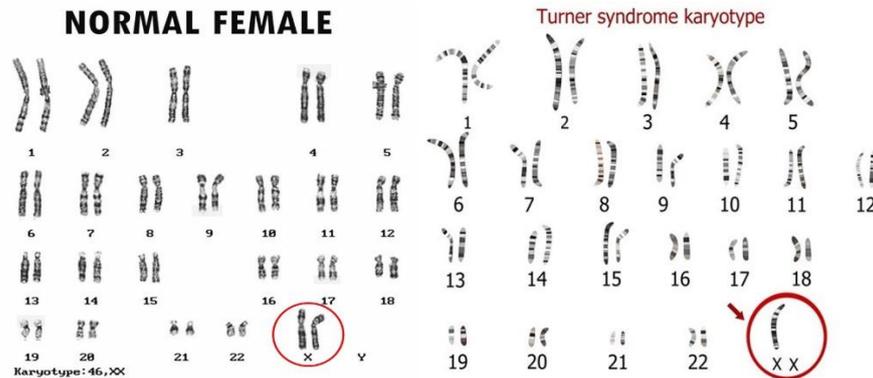
Menurut López (2015, h.150), supergrafis adalah elemen dalam mendesain identitas visual yang memungkinkan orang untuk mengenal identitas tanpa perlu memunculkan logo. Supergrafis sudah menjadi bagian dari hidup manusia sejak dahulu kala, seperti pada lukisan-lukisan di Pompeii dan lukisan dinding era Renaisans. Penggunaan supergrafis dirancang untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang ingin disampaikan dengan tema desain (h.153).



Gambar 2. 24 Penerapan Supergrafis  
Sumber: <https://beritalima.com/berikut-logo-hut-ri-ke-75/>

### 2.3 Sindrom Turner

Yoon dkk (2023, h.1) menjelaskan bahwa Sindrom Turner adalah kondisi pada perempuan yang terjadi akibat hilangnya sebagian atau seluruh salah satu dari dua kromosom seks, dengan perkiraan 1 dari 2500 wanita terlahir dengan sindrom ini. Sindrom tersebut memiliki dampak jangka panjang pada tubuh penderitanya. Biasanya, manusia memiliki dua kromosom seks (XX untuk perempuan dan XY untuk laki-laki), tetapi pada Sindrom Turner, salah satu kromosom X hilang atau tidak lengkap. Pada Sindrom Turner, seseorang memiliki 45 kromosom dari 46 kromosom yang dimiliki oleh kebanyakan orang. Mereka memiliki hanya satu kromosom X (X0) alih-alih dua kromosom seks (XX untuk perempuan atau XY untuk laki-laki).



Gambar 2. 25 Perbedaan Kromosom Wanita Normal Vs Penderita

Sumber: <https://healthjade.com/turner-syndrome/>

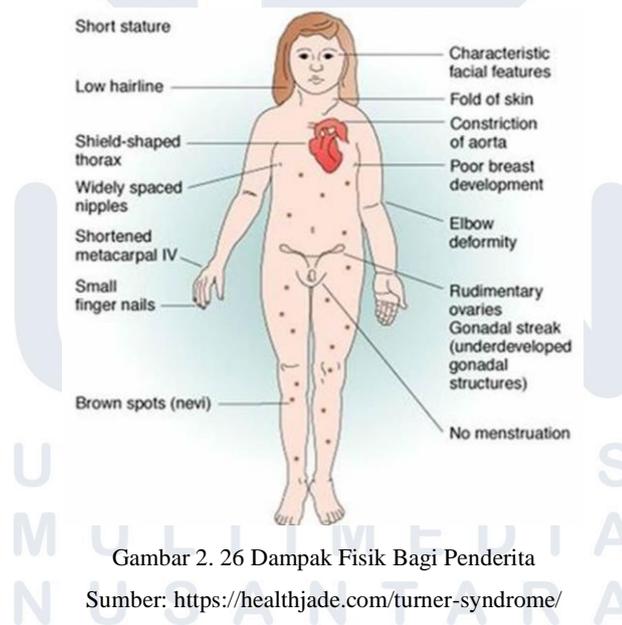
### 2.3.1 Dampak Sindrom Turner

Akibat hilangnya kromosom dalam tubuh penderita Sindrom Turner, banyak dampak yang terjadi pada tubuh mereka. Dampak yang paling terlihat adalah perawakan pendek dengan tinggi badan di bawah 20 cm dari tinggi badan rata-rata perempuan dewasa. Selain tinggi badan, organ-organ penderita dapat terpengaruh, terutama organ reproduksi. Penderita mengalami gangguan pada organ reproduksi akibat tidak terpicunya pubertas akibat kekurangan hormon (Isojima & Yokoya, 2023, h.1-2).

Kurangnya hormon pada tubuh penderita juga memiliki dampak lain selain tinggi badan di bawah rata-rata. Isojima & Yokoya (2023) menjabarkan fitur umum kelainan fisik dari Sindrom Turner meliputi:

1. Tinggi Badan Pendek: Banyak individu dengan Sindrom Turner lebih pendek dari rata-rata. Tanpa pengobatan hormon pertumbuhan, mereka biasanya tumbuh menjadi sekitar 142-157 cm.
2. Infertilitas: Kebanyakan individu dengan Sindrom Turner memiliki ovarium yang tidak berfungsi, yang menyebabkan infertilitas dan, dalam banyak kasus, penderita tidak mengalami menstruasi.

3. Masalah Kardiovaskular: Ada peningkatan risiko kelainan jantung, terutama penyempitan aorta (koarktasi aorta), yang dapat mengancam jiwa jika tidak diobati.
4. Kelainan Ginjal: Beberapa individu memiliki masalah ginjal, termasuk kelainan bentuk ginjal.
5. Perbedaan Pembelajaran: Meskipun perkembangan intelektual biasanya normal, ada kesulitan belajar tertentu, terutama dalam matematika dan pemahaman spasial.
6. Ciri Fisik: Penderita memiliki leher yang berselaput, telinga yang terletak rendah, dada lebar, dan langit-langit mulut tinggi.
7. Masalah Hormon: Penderita sering mengalami pubertas yang terlambat atau tidak terjadi sama sekali dan mungkin memerlukan terapi penggantian hormon (HRT) untuk mengembangkan karakteristik seksual sekunder seperti perkembangan payudara.



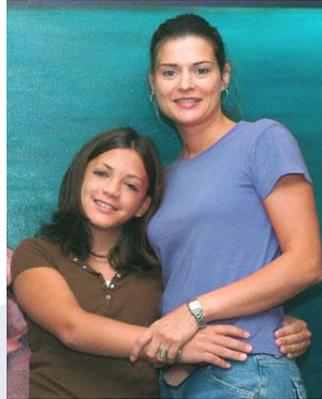
Gambar 2. 26 Dampak Fisik Bagi Penderita

Sumber: <https://healthjade.com/turner-syndrome/>

Tidak hanya pada fisik saja, mental penderita dapat terkena dampaknya juga. Kekurangan hormon, terutama hormon pertumbuhan dan hormon estrogen, dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka. Berikut masalah-masalah yang mungkin dihadapi penderita:

1. Kesehatan Mental: Ketidakseimbangan hormon dapat berkontribusi pada masalah seperti kecemasan, depresi, dan gangguan suasana hati. Rendahnya hormon progesteron dapat memperburuk suasana hati seseorang. Perubahan pada kadar hormon progesteron dan estrogen memungkinkan terjadinya ciri-ciri depresi pada seseorang (Morssinkhof, dkk, 2020, h.675).
2. Kognitif dan Belajar: Beberapa penderita mungkin menghadapi kesulitan belajar, terutama dalam matematika dan keterampilan visual-spasial. Namun, kemampuan verbal biasanya tetap baik (Pulungan, 2016, h.13).
3. Interaksi Sosial: Tantangan dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan seksual dapat mempengaruhi interaksi sosial dan hubungan dengan teman sebaya, yang bisa menambah tekanan psikologis. Penderita kesulitan untuk bersikap asertif sehingga harus diberi dukungan dan semangat untuk mengembangkan rasa percaya dirinya (Pulungan, 2016, h.13).

Untuk dapat menjalani hari-harinya, penderita memerlukan strategi *coping* yang positif. Strategi *coping* positif dapat berupa belajar manajemen stres, mencari informasi tentang penyakit, serta membantu orang lain menghadapi masalah psikologis dan fisiknya. Program dukungan sosial seperti support group dapat membantu mengajarkan strategi tersebut agar penderita terhindar dari cara-cara peluapan emosional yang salah, seperti menghindari orang lain dan mengonsumsi zat-zat terlarang yang dapat memperburuk kesehatan mental dan fisik. (Husni, dkk, 2024, h.11389-11390).



Gambar 2. 27 Perbandingan Tinggi

Sumber: [https://www.mun.ca/biology/scarr/MGA2-11-14\\_Turner.html](https://www.mun.ca/biology/scarr/MGA2-11-14_Turner.html)

### 2.3.2 Penanganan Sindrom Turner

Sindrom ini belum dapat diobati sampai tuntas secara medis, namun penderita dapat melakukan terapi hormon untuk membantu tumbuh kembang fisik. Penderita dapat terapi hormon dengan menyuntikan hormon pertumbuhan dan hormon seks untuk memicu pubertas dan membantu pertumbuhan tinggi badan (Gravholt, dkk. 2023, h.34). Terapi hormon perlu dilakukan secara teratur selama usia pubertas untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Terapi hormon pertumbuhan sering dimulai sebelum usia 2 tahun. Sedangkan terapi estrogen dan progestin perlu dilakukan secara teratur selama usia pubertas sekitar 12 hingga 14 tahun, atau sesuai dengan kebutuhan individu untuk mendapatkan hasil yang maksimal (h. 35).

### 2.4 *Support Group*

*Support group* biasa digunakan dalam sebagai wadah bagi penderita kesehatan mental, penyakit kronis, atau pengalaman hidup yang sulit sebagai bentuk terapi kelompok yang efektif. Pengertian dari *support group* sendiri menurut Yalom & Leszcz (2020) adalah tempat bagi individu dengan masalah serupa untuk berbagi pengalaman dan memberikan solusi yang dapat diterapkan, sehingga menciptakan rasa kebersamaan dan mengurangi rasa kesepian.

Beberapa ciri utama dari *support group* menurut Yalom dan Leszcz adalah:

1. Pengalaman bersama: Anggota kelompok biasanya berbagi pengalaman atau masalah serupa, seperti penyakit, kecanduan, atau kesulitan hidup lainnya.
2. Keterbukaan dan empati: Anggota kelompok didorong untuk berbagi perasaan dan pengalaman mereka dalam lingkungan yang aman dan penuh empati, yang menciptakan ruang untuk dukungan emosional.
3. Menciptakan rasa diterima: Kelompok dukungan membantu anggota merasa diterima dan tidak sendirian dalam menghadapi tantangan mereka, meningkatkan rasa koneksi sosial dan pengurangan isolasi.

Di era digital ini, masyarakat dapat berkomunikasi jarak jauh dengan mudah dan cepat sehingga memungkinkan pertemuan *support group* dilakukan secara daring. Menurut Yalom dan Leszcz dalam *The Theory and Practice of Group Psychotherapy* (2020), *support group* daring merupakan bentuk kelompok dukungan yang dilakukan melalui *platform* digital dan berfungsi untuk memberikan dukungan emosional dan sosial kepada anggotanya dengan cara yang mirip dengan *support group* tatap muka. Keuntungan mengadakan *support group* daring yaitu:

1. Aksesibilitas: Kelompok daring memungkinkan anggota dari berbagai lokasi geografis untuk bergabung tanpa perlu bertemu langsung menjadikannya lebih mudah diakses bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan mobilitas.
2. Kenyamanan: Peserta dapat berpartisipasi dari kenyamanan rumah mereka sendiri, yang dapat mengurangi kecemasan sosial dan membuat orang lebih nyaman dalam berbagi perasaan dan pengalaman.
3. Privasi dan Anonimitas: Dalam beberapa kasus, adanya jarak fisik memungkinkan anggota merasa lebih aman dan terhindar dari penilaian langsung, yang bisa membantu mereka membuka diri lebih mudah.

Meski memiliki banyak kelebihan, beberapa dampak dari *support group* secara langsung menghilang dari pertemuan daring. Tantangan *support group* daring yaitu:

1. Kehilangan Keterlibatan Emosional: Interaksi secara *online* seringkali kehilangan kedalaman emosional yang dapat tercipta dalam interaksi tatap muka. Isyarat non-verbal seperti bahasa tubuh atau ekspresi wajah yang sering kali membantu dalam komunikasi emosional bisa lebih sulit dibaca dalam format daring.
2. Kehilangan Kohesi Kelompok: Meskipun *support group* dapat memberikan dukungan, membangun kohesi kelompok yang kuat—suatu faktor penting dalam efektivitas terapi kelompok—seringkali lebih sulit dilakukan secara daring. Rasa keterhubungan atau keintiman yang biasanya tercipta dalam sesi tatap muka lebih sulit dipertahankan secara virtual.
3. Gangguan Teknologi: Keterbatasan teknis seperti gangguan jaringan atau masalah perangkat keras dapat mengganggu kelancaran jalannya sesi kelompok, yang berpotensi mengurangi efektivitas dukungan yang diberikan.

Namun, Yalom dan Leszcz juga menekankan bahwa meskipun ada tantangan, *support group* daring tetap bisa efektif, terutama dalam situasi tertentu (misalnya, selama pandemi atau ketika anggota kelompok tidak dapat hadir secara fisik). Yang terpenting adalah memastikan bahwa kelompok tersebut tetap dipandu oleh prinsip-prinsip dasar yang sama dengan kelompok tatap muka, seperti empati, dukungan timbal balik, dan komunikasi terbuka.