

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian terdahulu**

Penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Bram Aryo Tegar Kusuma dengan Perancangan Komik Diary Ohidha (Orang Hidup Dengan HIV AIDS). Keluarga yang menghadapi kenyataan anaknya positif HIV akan mengalami tekanan jiwa yang berat, kepanikan dan kebingungan akibat minimnya pengetahuan tentang HIV/AIDS yang bisa berujung pada penolakan terhadap anaknya yang positif HIV. Perancangan media komunikasi visual dalam bentuk komik diary menjadi begitu penting untuk menyampaikan pengalaman, motivasi dan pengetahuan bagi keluarga dalam upaya menerima dan mendukung anak mereka yang positif HIV. dengan Perancangan komik diary, mengangkat tema HIV/AIDS yang berisi pengalaman keluarga (Ohidha) dalam menerima dan mendukung anaknya yang positif HIV (Odha), dimana mereka mampu melewati dan memberikan semangat hidup pada Odha serta hidup berdampingan tanpa ada bentuk stigma dan diskriminasi yang terjadi. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian diolah menjadi sajian dalam format komik sehingga mampu menyampaikan pesan yang komunikatif, representatif dan dapat memberikan pengetahuan, motivasi serta pesan kemanusiaan terhadap masyarakat khususnya Ohidha (keluarga). Letak perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah jenis komik yang diangkat, dan konten pembahasan. Peneliti terdahulu menceritakan tentang seseorang yang sudah menjadi korban (ODHA)

yang berisi tentang pengalaman hidup penderita HIV. Isi pesan yang disampaikan adalah menyampaikan pengalaman, motivasi dan pengetahuan bagi keluarga dalam upaya menerima dan mendukung anak mereka yang positif HIV. Sedangkan pada penulisan kali ini, konten yang dibahas adalah, bagaimana Virus HIV menular pada remaja dengan menceritakan kehidupan sehari-hari remaja dengan seks bebas. Manfaat pesan yang disampaikan agar pada remaja usia akhir dapat memahami virus HIV agar tidak tertular, dan mengurangi presentasi korban HIV di masa mendatang.

## **2.2 HIV & AIDS**

### **2.2.1 Pengertian HIV**

Komisi Penganggulangan AIDS (2007) menjelaskan bahwa HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) adalah sejenis virus yang menyerang sistem kekebalan tubuh manusia dan dapat menimbulkan AIDS. HIV menyerang salah satu jenis dari sel-sel darah putih yang bertugas menangkal infeksi. Sel darah putih tersebut terutama limfosit yang memiliki CD4 sebagai sebuah marker atau penanda yang berada di permukaan sel limfosit. Karena berkurangnya nilai CD4 dalam tubuh manusia menunjukkan berkurangnya sel-sel darah putih atau limfosit yang seharusnya berperan dalam mengatasi infeksi yang masuk ke tubuh manusia. Pada orang dengan sistem kekebalan yang baik, nilai CD4 berkisar antara 1400-1500. Sedangkan pada orang dengan sistem kekebalan yang terganggu (misal pada orang yang terinfeksi HIV) nilai CD4 semakin lama akan semakin menurun (bahkan pada beberapa kasus bisa sampai nol).

Menurut Zein (2006), Virus HIV diklasifikasikan ke dalam golongan *lentivirus* atau *retroviridae*. Virus ini secara material genetik adalah virus RNA yang tergantung pada enzim *reverse transcriptase* untuk dapat menginfeksi sel mamalia, termasuk manusia, dan menimbulkan kelainan patologi secara lambat. Virus ini terdiri dari 2 grup, yaitu HIV-1 dan HIV-2. Masing-masing grup mempunyai lagi berbagai sub tipe, dan masing-masing sub tipe secara evolusi yang cepat mengalami mutasi. Diantara kedua grup tersebut, yang paling banyak menimbulkan kelainan dan lebih ganas di seluruh dunia adalah grup HIV-1.

### 2.2.2 Pengertian AIDS

Yatim (2006) menjelaskan bahwa AIDS adalah singkatan dari *Acquired Immuno Deficiency Syndrome*, yang berarti kumpulan gejala atau sindroma akibat menurunnya kekebalan tubuh yang disebabkan infeksi virus HIV. Tubuh manusia mempunyai kekebalan untuk melindungi diri dari serangan luar seperti kuman, virus, dan penyakit. AIDS melemahkan atau merusak sistem pertahanan tubuh ini, sehingga akhirnya berdatanganlah berbagai jenis penyakit lain.

Menurut Zein (2006), HIV adalah jenis parasit obligat yaitu virus yang hanya dapat hidup dalam sel atau media hidup. Seorang pengidap HIV lambat laun akan jatuh ke dalam kondisi AIDS, apalagi tanpa pengobatan. Umumnya keadaan AIDS ini ditandai dengan adanya berbagai infeksi baik akibat virus, bakteri, parasit maupun jamur. Keadaan infeksi ini yang dikenal dengan infeksi oportunistik.

### 2.3. Cara penularan

HIV berada terutama dalam cairan tubuh manusia. Cairan yang berpotensi mengandung HIV adalah darah, cairan sperma, cairan vagina dan air susu ibu (Komisi Penanggulangan AIDS, 2007).

Penularan HIV dapat terjadi melalui berbagai cara, yaitu : kontak seksual, kontak dengan darah atau sekret yang infeksius, ibu ke anak selama masa kehamilan, persalinan dan pemberian ASI (Air Susu Ibu) (Zein, 2006).

#### a. Seksual

Penularan melalui hubungan heteroseksual adalah yang paling dominan dari semua cara penularan. Penularan melalui hubungan seksual dapat terjadi selama senggama laki-laki dengan perempuan atau laki-laki dengan laki-laki. Senggama berarti kontak seksual dengan penetrasi vaginal, anal (anus), oral (mulut) antara dua individu. Resiko tertinggi adalah penetrasi vaginal atau anal yang tak terlindung dari individu yang terinfeksi HIV.

- b. Melalui transfusi darah atau produk darah yang sudah tercemar dengan virus HIV.
- c. Melalui jarum suntik atau alat kesehatan lain yang ditusukkan atau tertusuk ke dalam tubuh yang terkontaminasi dengan virus HIV, seperti jarum tato atau pada pengguna narkotik suntik secara bergantian. Bisa juga terjadi ketika melakukan prosedur tindakan medik ataupun terjadi sebagai kecelakaan kerja (tidak sengaja) bagi petugas kesehatan.

- d. Melalui silet atau pisau, pencukur jenggot secara bergantian hendaknya dihindarkan karena dapat menularkan virus HIV kecuali benda-benda tersebut disterilkan sepenuhnya sebelum digunakan.
- e. Melalui transplantasi organ pengidap HIV
- f. Penularan dari ibu ke anak kebanyakan infeksi HIV pada anak didapat dari ibunya saat ia dikandung, dilahirkan dan sesudah lahir melalui ASI.
- g. Menurut Fauci (2000), Penularan HIV melalui pekerjaan: Pekerja kesehatan dan petugas laboratorium. Terdapat resiko penularan melalui pekerjaan yang kecil namun defenitif, yaitu pekerja kesehatan, petugas laboratorium, dan orang lain yang bekerja dengan specimen atau bahan terinfeksi HIV, terutama bila menggunakan benda tajam.

Fauci (2000) menjelaskan bahwa tidak terdapat bukti yang meyakinkan bahwa air liur dapat menularkan infeksi baik melalui ciuman maupun pajanan lain misalnya sewaktu bekerja pada pekerja kesehatan. Selain itu air liur terdapat inhibitor terhadap aktivitas HIV.

WHO (1996) menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara dimana HIV tidak dapat ditularkan antara lain:

- a. Kontak fisik
- b. Orang yang berada dalam satu rumah dengan penderita HIV/AIDS, bernapas dengan udara yang sama, bekerja maupun berada dalam suatu ruangan dengan pasien tidak akan tertular. Bersalaman, berpelukan maupun mencium pipi, tangan dan kening penderita HIV/AIDS tidak akan menyebabkan seseorang tertular.

- c. Memakai milik penderita
- d. Menggunakan tempat duduk toilet, handuk, peralatan makan maupun peralatan kerja penderita HIV/AIDS tidak akan menular.
- e. Digigit nyamuk maupun serangga dan binatang lainnya.

#### **2.4. Pencegahan**

Muninjaya (1998) menjelaskan bahwa ada tiga cara untuk pencegahan HIV/AIDS adalah Puasa (P) seks (abstinensia), artinya tidak (menunda) melakukan hubungan seks, Setia (S) pada pasangan seks yang sah (be faithful/fidelity), artinya tidak berganti-ganti pasangan seks, dan penggunaan Kondom (K) pada setiap melakukan hubungan seks yang beresiko tertular virus AIDS atau penyakit menular seksual (PMS) lainnya. Ketiga cara tersebut sering disingkat dengan PSK.

Bagi mereka yang belum melakukan hubungan seks (remaja) perlu diberikan pendidikan. Selain itu, paket informasi AIDS untuk remaja juga perlu dilengkapi informasi untuk meningkatkan kewaspadaan remaja akan berbagai bentuk rangsangan dan rayuan yang datang dari lingkungan remaja sendiri (Muninjaya, 1998).

Anita (2000) menjelaskan bahwa mencegah lebih baik daripada mengobati karena kita tidak dapat melakukan tindakan yang langsung kepada si penderita AIDS karena tidak adanya obat-obatan atau vaksin yang memungkinkan penyembuhan AIDS. Oleh karena itu kita perlu melakukan pencegahan sejak awal sebelum terinfeksi. Informasi yang benar tentang AIDS sangat dibutuhkan agar

masyarakat tidak mendapat berita yang salah agar penderita tidak dibebani dengan perilaku yang tidak masuk akal.

Notoadmodjo (2007) berpendapat bila Peranan pendidikan kesehatan adalah melakukan intervensi faktor perilaku sehingga perilaku individu, masyarakat maupun kelompok sesuai dengan nilai-nilai kesehatan. Pengetahuan kesehatan akan berpengaruh kepada perilaku sebagai hasil jangka menengah (*intermediate impact*) dari pendidikan kesehatan. Kemudian perilaku kesehatan akan berpengaruh pada peningkatan indikator kesehatan masyarakat sebagai keluaran (*outcome*) pendidikan kesehatan.

Muninjaya (1998) memaparkan bahwa Paket komunikasi, informasi dan edukasi (KIE) tentang masalah AIDS adalah salah satu cara yang perlu terus dikembangkan secara spesifik di Indonesia khususnya kelompok masyarakat ini. Namun dalam pelaksanaannya masih belum konsisten. Upaya penanggulangan HIV/AIDS lewat jalur pendidikan mempunyai arti yang sangat strategis karena besarnya populasi remaja di jalur sekolah dan secara politis kelompok ini adalah aset dan penerus bangsa. Salah satu kelompok sasaran remaja yang paling mudah dijangkau adalah remaja di lingkungan sekolah (*closed community*).

Keimanan dan ketaqwaan yang lemah serta tertekannya jiwa menyebabkan remaja berusaha untuk melarikan diri dari kenyataan hidup dan ingin diterima dalam lingkungan atau kelompok tertentu. Oleh karena itu diperlukan peningkatan keimanan dan ketaqwaan melalui ajaran-ajaran agama. (Badan Narkotika Nasional, 2009).

Zulaini (2000) menjelaskan bahwa Sebagian masyarakat Indonesia menganggap bahwa seks masih merupakan hal yang tabu. Termasuk diantaranya dalam pembicaraan, pemberian informasi dan pendidikan seks. Akibatnya jalur informasi yang benar dan mendidik sulit dikembangkan.

Yatim (2006) berpendapat bahwa cara-cara mengurangi resiko penularan AIDS antara lain melalui seks aman yaitu dengan melakukan hubungan seks tanpa melakukan penetrasi penis ke dalam vagina, anus, ataupun mulut. Bila air mani tidak masuk ke dalam tubuh pasangan seksual maka resiko penularan akan berkurang. Apabila ingin melakukan senggama dengan penetrasi maka seks yang aman adalah dengan menggunakan alat pelindung berupa kondom.

Hutapea (1995) menghimbau untuk hindari berganti-ganti pasangan dimana semakin banyak jumlah kontak seksual seseorang, lebih mungkin terjadinya infeksi. Hindari *sexual intercourse* dan lakukan *outercourse* dimana tidak melakukan penetrasi. Jenis-jenis *outercourse* termasuk *masase*, saling rangkul, raba, dan saling bersentuhan tubuh tanpa kontak vaginal, *anal*, atau *oral*.

Bagi pengguna obat-obat terlarang dengan memakai suntik, resiko penularan akan meningkat. Oleh karena itu perlu mendapat pengetahuan mengenai beberapa tindakan pencegahan. Pusat rehabilitasi obat dapat dimanfaatkan untuk menghentikan penggunaan obat tersebut.



Bagi petugas kesehatan, alat-alat yang dianjurkan untuk digunakan sebagai pencegah antara lain sarung tangan, baju pelindung, jas laboratorium, pelindung muka atau masker, dan pelindung mata. Menurut Lyons (1997) Pilihan alat tersebut sesuai dengan kebutuhan aktivitas pekerjaan yang dilakukan tenaga kesehatan.

Bagi seorang ibu yang terinfeksi AIDS bisa menularkan virus tersebut kepada bayinya ketika masih dalam kandungan, melahirkan atau menyusui. ASI juga dapat menularkan HIV, tetapi bila wanita sudah terinfeksi HIV pada saat mengandung maka ada kemungkinan si bayi lahir sudah terinfeksi HIV. Maka dianjurkan agar seorang ibu tetap menyusui anaknya sekalipun HIV +. Bayi yang tidak diberi ASI beresiko lebih besar tertular penyakit lain atau menjadi kurang gizi (Yatim, 2006).

Bila ibu yang menderita HIV tersebut mendapat pengobatan selama hamil maka dapat mengurangi penularan kepada bayinya sebesar 2/3 daripada yang tidak mendapat pengobatan (Mayo Foundation for Medical Education and Research, 2008).

## **2.5. Pengobatan ARV**

ARV atau antiretroviral adalah obat anti HIV yang dapat menekan perkembangan HIV dalam tubuh. Beberapa ARV yang biasa digunakan di Indonesia antara lain Durival dan Neviral. Terapi ARV adalah pengobatan pada ODHA dengan memakai ARV, tidak semua ODHA memerlukan ARV segera karena ODHA yang diberikan pengobatan ARV adalah ODHA dengan stadium

tertentu. Pemakaian ARV harus sesuai petunjuk dokter. ARV berfungsi untuk menekan perkembangbiakan HIV bukan membunuh HIV. Maka dari itu, terapi ARV harus dijalani seumur hidup. Bila pemakaiannya dihentikan, HIV akan berkembang dan jumlahnya akan meningkat dalam darah. Penghentian konsumsi ARV pada ODHA beresiko terjadinya resistensi virus pada obat tersebut. Pada terapi ARV pun perlu dilakukannya *follow up* pada saat pasien datang, pemeriksaan fisik juga dilakukan tiap bulan dan pemeriksaan lab tiap 3 bulan.

## 2.6. Pengertian Remaja

Hurlock (1992) mendefinisikan remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Pasa masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua.

Seperti yang dikemukakan oleh Calon (Monks, 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Sri Rumini dan Siti Sundari (2004: 53) menjelaskan bahwa masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.

Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.

Masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang (Zakiah Darajat, 1990: 23).

*Adolescence* diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional (Santrock, 2003:26).

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun adalah masa remaja awal, 15 – 18 tahun adalah masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun adalah masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006:192)

## **2.7. Desain**

Dalam *The nature of design* (2008:50- 54), dijelaskan bahwa desain diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan

untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Grafika adalah segala cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda, dan gambar yang diperbanyak melalui proses percetakan guna disampaikan kepada khalayak. Contohnya adalah foto, gambar/drawing, *Line Art*, grafik, diagram, tipografi, angka, simbol, desain geometris, peta, gambar teknik, dan lain-lain. Seringkali dalam bentuk kombinasi teks, ilustrasi, dan warna.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Pemodelan adalah membentuk suatu benda-benda atau obyek. Membuat dan mendesain obyek tersebut sehingga terlihat seperti hidup. Sesuai dengan obyek dan basisnya, proses ini secara keseluruhan dikerjakan di komputer. Melalui konsep dan proses desain, keseluruhan obyek bisa diperlihatkan secara 3 dimensi, sehingga banyak yang menyebut hasil ini sebagai pemodelan 3 dimensi (3D modelling).

Desain pemodelan grafis adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang membuat dan menciptakan obyek baru berupa seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya yang direayasa perangkat lunak merupakan

suatu hal yang dilakukan di tahapan awal untuk pembuatan, penyimpanan, dan manipulasi model dan citra.

## 2.8. Prinsip desain

The nature of design (2008:55-65), Desain grafis juga memiliki prinsip seperti halnya manusia, seseorang dikenal karena prinsipnya, prinsip utama harus ditampilkan dalam sebuah desain grafis sehingga karya tersebut komunikatif, sedangkan unsur yang lainnya ditampilkan sekedar dan tidak mengalahkan unsur utama. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan.

### a. Kesederhanaan

Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya. Huruf judul (*headline*), subjudul dan tubuh berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis *font* yang ornamental dan rumit, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai *KISS (Keep It Simple Stupid)*. Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja.

### b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip

keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal.

- 1) Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal warna logo. Dalam desain kartu nama desain dibuat dengan *full color* (F/C). Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda Anda membuat logo tersebut dengan warna *duotone*. Nah, pada kondisi ini, gagasan variasi desain sebaiknya tidak diperlukan. Apa jadinya kalau logo tersebut adalah logo sebuah produk barang. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual.
- 2) keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis.

c. **Kesatuan**

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah ilustrasi, garis dan teks diberi raster sehingga memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

d. **Penekanan (Aksentuasi)**

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya.

Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif.

e. **Irama (repetisi)**

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.

f. **Proporsi (*Proportion*)**

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan

Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8 : 13. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan *layout* halaman.

## 2.9. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasi kemampuan kreatif *program computer* untuk membuat seni *visual* berupa ilustrasi (*illustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi (*illustrasi Editing*). Sebelum kita mempelajari program aplikasi computer ini Kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan kita olah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar *vector* dan gambar *bitmap*. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda (Lawrence Zeegen *Digital Illustration: A Master Class in Creative Image-making*, 2005:2).

### a. Gambar Vektor

Gambar *Vektor* adalah gambar yang tidak tergantung pada resolusi. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dkecilkan. Gambar *vector* merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki *fill* dan *stroke* yang dapat diedit sesuai kreasi. Program *computer* yang menghasilkan biasanya program *corel Draw*, *adobe Illustrator* dan *Macromedia Freehand*.



## b. Gambar *Bitmap*

Gambar *bitmap* adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel* (*picture element*). Titik titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

### 2.10. Pengertian dan Prinsip-Prinsip *Layout*

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam desain komunikasi *visual*, *layout* merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu.

Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen *visual*, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Hal selanjutnya yang harus diperhatikan adalah apakah penerapan komposisi elemen – elemen *layout* tersebut sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*. Berikut ini prinsip-prinsip *layout* tersebut

- a. **Sequence**, yakni urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*.
- b. **Emphasis**, yaitu penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting.
- c. **Keseimbangan (*balance*)**, teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen *layout*. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris (Anggraini dan Kirana, 2014:74-76).

### 2.11. Teori Tipografi

Sama halnya dengan warna, tipografi yang dibahas dalam hal ini ada dua macam, yaitu tipografi dalam logo (*letter marks*), dan tipografi yang digunakan dalam media-media aplikasi logo (*corporate typeface/corporate typography*).

Karena memiliki fungsi yang berbeda, karakteristik huruf yang digunakan pada *letter marks* dengan *corporate typeface* juga berbeda. Pada *letter marks*, keunikan menjadi hal yang paling utama dalam logo, maka jenis hurufnya pun harus unik. Biasanya jenis huruf *letter marks* dirancang khusus atau menggunakan jenis huruf yang sudah ada namun diubah bentuknya.

Sedangkan *corporate typeface* lebih bertujuan untuk menjaga kesatuan desain/*unity* antar media-media/aplikasi desain perusahaan. Juga memiliki fungsi-fungsi tipografi pada umumnya, yaitu penyampai informasi yang harus nyaman dibaca dengan segala kriteria-kriterianya (*legible, readable, dan lain-lain*).

Pemilihan atau penciptaan jenis huruf perusahaan tidak berdasarkan selera/kesukaan semata. Masing-masing jenis huruf, seperti elemen identitas lainnya, membawa sifat atau kepribadiannya sendiri-sendiri.

Ada jenis huruf yang sangat terkenal dan sering sekali digunakan orang. Ia ada dimana-mana, mulai dari petunjuk jalan, logo perusahaan, sampai di pesawat ruang angkasa. Jenis huruf itu adalah *Helvetica*.

*Helvetica* sangat populer sekaligus menimbulkan banyak pro-kontra di antara para desainer. Contohnya Neville Brody, seorang desainer grafis, *typographer* dan *art director*, pernah mengatakan *Helvetica* adalah senjata utama desain. Sedangkan Eric Spiekermann, *typographer* Jerman mengatakan *Helvetica* terlalu lazim, membosankan, sudah terlalu sering digunakan, cari aman (Rustan, 2013:78-80).

Comic Sans adalah sebuah jenis huruf *script* biasa yang dirancang oleh Vincent Connare dan dirilis pada tahun 1994 oleh *Microsoft Corporation*. Hal ini diklasifikasikan sebagai sebuah skrip, kasual non-menghubungkan, dan dirancang untuk meniru huruf buku komik, untuk digunakan dalam dokumen informal.

## 2.12. Teori Warna

Dalam bahasa Indonesia, warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu Cahaya, Objek, dan *Observer* (pengamat). Dalam pembagian warna, kita menggunakan Lingkaran warna (*color wheel*). Warna-warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian yaitu:

- a. **Warna Primer** terdiri atas warna merah, kuning dan biru. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna.

- b. **Warna Sekunder** terdiri orange, hijau dan ungu. Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna orange merupakan pencampuran warna merah dan kuning. Warna hijau merupakan pencampuran warna biru dan kuning, sedangkan warna ungu adalah pencampuran antara warna merah dan biru.
- c. **Warna Tersier** merupakan pencampuran antara warna primer dan sekunder disebelahnya dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik., seperti warna hijau limau (*lime green*) dihasilkan dari campuran warna hijau dan kuning. Ada warna hijau tosca dihasilkan dari campuran hijau dan biru. Warna indigo dihasilkan dari campuran ungu dan biru.

Dalam proses pencampuran warna yang diterapkan dalam peralatan atau perangkat input maupun output, kita mengenal ada 2 macam cara yaitu: pencampuran warna *additive* dan warna *subtractive*.

- a. **Warna Additive** Pencampuran warna *additive* adalah pencampuran warna primer cahaya yang terdiri atas warna *red, green and blue* dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih.
- b. **Warna Subtractive**  
Warna *subtractive* adalah warna sekunder dari warna *additive*, namun secara material warna *subtractive* berbeda dengan warna *additive*. Warna *additive* dibentuk dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* dibentuk dari pigmen warna yang bersifat transparan..

Model warna merupakan suatu metode untuk menjelaskan metode pembentukan warna. Pada *Adobe Photoshop*, ada beberapa model warna yang disediakan, antara lain: RGB, CMYK, Lab dan *Greyscale*. Setiap pilihan model warna akan menentukan jenis output dan jenis koreksi warna yang dilakukan. Gambar yang diolah untuk *website* akan menggunakan model warna RGB, sementara gambar yang diolah untuk cetak offset akan menggunakan model warna CMYK (Dameria, 2007:13-17).

## **2.13. RGB dan CMYK**

### **2.13.1 RGB**

RGB adalah suatu model warna yang terdiri atas 3 buah warna: merah (*Red*), hijau (*Green*), dan biru (*Blue*), yang ditambahkan dengan berbagai cara untuk menghasilkan bermacam-macam warna.

Kegunaan utama model warna RGB adalah untuk menampilkan citra / gambar dalam perangkat elektronik, seperti televisi dan komputer, walaupun juga telah digunakan dalam fotografi biasa. Sebelum era elektronik, model warna RGB telah memiliki landasan yang kuat berdasarkan pemahaman manusia terhadap teori trikromatik.

RGB merupakan model warna yang bergantung kepada peranti: peranti yang berbeda akan mengenali atau menghasilkan nilai RGB yang berbeda, karena elemen warna (seperti fosfor atau pewarna) bervariasi dari satu pabrik ke pabrik, bahkan pada satu peranti setelah waktu yang lama.

Model warna ini merupakan model warna yang paling sering dipakai. Contoh alat yang memakai mode warna ini yaitu TV, kamera, pemindai, komputer, dan kamera digital.

Kelebihan model warna ini adalah gambar mudah disalin / dipindah ke alat lain tanpa harus di-convert ke mode warna lain, karena cukup banyak peralatan yang memakai mode warna ini. Kelemahannya adalah tidak bisa dicetak sempurna dengan printer, karena printer menggunakan mode warna CMYK, sehingga harus diubah terlebih dahulu.

RGB merupakan model warna aditif, yaitu ketiga berkas cahaya yang ditambahkan bersama-sama, dengan menambahkan panjang gelombang, untuk membuat spektrum warna akhir.

### 2.13.2. CMYK

*Cyan Magenta Yellow Key*, atau sering disingkat sebagai CMYK adalah proses pencampuran pigmen yang lazim digunakan percetakan. Tinta process cyan, process magenta, process yellow, process black dicampurkan dengan komposisi tertentu dan akurat sehingga menghasilkan warna tepat seperti yang diinginkan. Bahkan bila suatu saat diperlukan, warna ini dengan mudah bisa dibentuk kembali.

Sistem CMYK juga digunakan oleh banyak printer kelas bawah karena keekonomisannya.

CMYK (adalah kependekan dari cyan, magenta, yellow-kuning, dan warna utamanya (black-hitam), dan seringkali dijadikan referensi sebagai suatu proses

pewarnaan dengan mempergunakan empat warna) adalah bagian dari model pewarnaan yang sering dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Namun ia juga dipergunakan untuk menjelaskan proses pewarnaan itu sendiri. Meskipun berbeda-beda dari setiap tempat pencetakan, operator surat kabar, pabrik surat kabar dan pihak-pihak yang terkait, tinta untuk proses ini biasanya, diatur berdasarkan urutan dari singkatan tersebut.

Model ini, baik sebagian ataupun keseluruhan, biasanya ditimpakan dalam gambar dengan warna latar putih (warna ini dipilih, dikarenakan dia dapat menyerap panjang struktur cahaya tertentu). Model seperti ini sering dikenal dengan nama “*subtractive*”, karena warna-warnanya mengurangi warna terang dari warna putih.

Dalam model yang lain “*additive color*”, seperti halnya RGB (*Red*-Merah, *Green*-Hijau, *Blue*-Biru), warna putih menjadi warna tambahan dari kombinasi warna-warna utama, sedangkan warna hitam dapat terjadi tanpa adanya suatu cahaya. Dalam model CMYK, berlaku sebaliknya: warna putih menjadi warna natural dari kertas atau warna latar, sedangkan warna hitam adalah warna kombinasi dari warna-warna utama. Untuk menghemat biaya untuk membeli tinta, dan untuk menghasilkan warna hitam yang lebih gelap, dibuatlah satu warna hitam khusus yang menggantikan warna kombinasi dari *cyan*, *magenta* dan kuning.

#### 2.14. Pengertian *Komik*

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Pada tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, di mana ia mendefinisikan komik sebagai "tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik.", *Comics and Sequential Art*, Eisner (1986:7) mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art*, "susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide".

*Understanding Comics* (1993:14) Scott McCloud mendefinisikan seni sekuensial dan komik sebagai

*"juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer."*

Para ahli masih belum sependapat mengenai definisi komik. Sebagian diantaranya berpendapat bahwa bentuk cetaknya perlu ditekankan. Yang lain lebih mementingkan kesinambungan gambar dan teks. Sebagian lain lebih menekankan sifat kesinambungannya (*sequential*). Definisi komik sendiri sangat supel karena itu berkembanglah berbagai istilah baru seperti:

- a. *Picture stories* – Rodolphe Topffer (1845)
- b. *Pictorial narratives* – Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)



- c. *Picture novella* – dengan nama samaran Drake Waller (1950s).
- d. *Illustories* – Charles Biro (1950s)
- e. *Picto-fiction* – Bill Gaine (1950s)
- f. *Sequential art (graphic novel)* – Will Eisner (1978)
- g. *Nouvelle manga* – Frederic Boilet (2001)

Untuk lingkup Nusantara, seorang penyair dari semenanjung Melayu (sekarang Malaysia) Harun Amniurashid (1952) pernah menyebut 'cerita bergambar' sebagai Referensi istilah *cartoons* dalam bahasa Inggris. Di Indonesia terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto (1986) yaitu cerita gambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Seno Gumira Ajidarma (2002), jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat Romeo* (1971) pernah mengiklankan karya mereka dengan kata-kata "disajikan setjara filmis dan kolosal" yang sangat relevan dengan novel bergambar.

### 2.15. Jenis Jenis Komik

Trimo (Mariyanah, 2005:25) media komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku. Komik yang

digunakan dalam penelitian ini adalah jenis buku komik karena dari beberapa lembar dan dibuat menjadi bentuk buku.

### **2.16. Komik Buku (*Comic Book*)**

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku Komik (*Comic Book*) ini sering kita jumpai bahkan mungkin sering kita baca. *Comic book* sering kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan) dan lain-lain (UltimArt Vol.III No.1, 2011:81).

### **2.17. Posisi komik di dalam seni rupa**

Laccasin (1971) menjelaskan bahwa komik dan koleganya dinobatkan sebagai seni ke-sembilan. Walaupun sesungguhnya ini hanya sebuah simbolisasi penerimaan komik ke dalam ruang wacana seni rupa. Bukanlah hal yang dianggap penting siapa atau apa saja seni yang kesatu sampai kedelapan.

Menurut sejarahnya sekitar tahun 1920-an, Ricciotto Canudo pendiri Club *DES Amis du Septième Art*, salah satu klub sinema Paris yang awal, seorang teoritikus film dan penyair dari Italia inilah yang mengutarakan urutan 7 kesenian di salah satu penerbitan klub tersebut tahun 1923-an. Kemudian pada tahun 1964 Claude Beylie menambahkan televisi sebagai yang kedelapan, dan komik berada tepat dibawahnya, seni kesembilan.

Thierry Groensteen, teoritikus dan pengamat komik Perancis yang menerbitkan buku kajian komiknya pada tahun 1999 berjudul "*Système de la bande dessinée (Formes sémiotiques)*" yang akan terbit tahun 2007 menjadi "*The System of Comics*". Ia berbicara definisi seni kesembilan dalam pengantar edisi pertama majalah "*9e Art*" di Perancis. Menurutnya, yang pertama kali memperkenalkan istilah itu adalah Claude Beylie. Dia menulis judul artikel, "*La bande dessinée est-elle un art?*", dan seni kesembilan itu disebut pada seri kedua dari lima artikel di majalah "*Lettres et Medecins*", yang terbit sepanjang Januari sampai September 1964.

Baru kemudian pada tahun 1971, F. Laccasin mencantumkan komik sebagai seni kesembilan di majalah "*Pour un neuvième art*", sebagaimana yang dikutip oleh Marcel Boneff pada 1972 di dalam Komik Indonesia .

### **2.18. Keterbacaan Visual Komik**

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa (Sudjana dan Rivai, 2002: 68). Menurut Arsyad (2006) Sebagai media audio-visual, agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut:

#### **a. Bentuk**

Pemilihan bentuk penting untuk agar dapat memangkitkan minat dan perhatian siswa.

b. **Garis**

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini dapat membantu dalam kejelasan cerita.

c. **Tekstur**

Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.

d. **Warna**

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah:

- 1) Pemilihan warna khusus;
- 2) Nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan;
- 3) Intensitas atau kekuatan warna.

Mengembangkan media menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. (Susiani, 2006:5) menyebutkan bahwa komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut:

- a. **Karakter**, adalah sebuah tokoh yang ada dalam komik;
- b. **Frame**, adalah ruangan yang membatasi cerita yang satu dengan yang lain;
- c. **Balon** kata, ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter;
- d. **Narasi**, adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus;

- e. **Efek suara**, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakter;
- f. **Latar belakang**, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang dibicarakan komikus mencuri uang kas di kampus





INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA

stikom

SURABAYA