

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

1. Definisi

Perancangan menurut John M Echols (2010:73) adalah suatu proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran kreatif guna mencapai hasil yang optimal.

Sedangkan menurut Sardi (2004:27) Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari sekumpulan unsur terpisah dan menjadi satu kesatuan yang utuh dan memiliki fungsi .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu proses pemecahan masalah secara kreatif dari sekumpulan unsur terpisah dan menjadi kesatuan utuh dan memiliki fungsi.

2. Fungsi Perancangan

Fungsi perancangan dalam desain komunikasi visual

- a. Untuk memberitahu atau memberi informasi (*to inform*), mencakup: menjelaskan, menerangkan, dan mengenalkan.
- b. Untuk memberi penerangan (*to enlighten*), mencakup: membuka pikiran dan menguraikan.
- c. Untuk membujuk (*to persuade*), mencakup: menganjurkan (umumnya dalam periklanan), komponen-komponennya termasuk kepercayaan, logika dan daya tarik.

- d. Untuk melindungi (*to protect*), fungsi khusus untuk desain kemasan dan kantong belanja.

3. Proses Perancangan

Secara umum proses perancangan desain pun dibagi menjadi beberapa tahap yaitu konsep, media, *idea*, data, visualisasi dan produksi. Untuk tahap-tahap itu dapat di jelaskan sebagai berikut:

a. Konsep

Konsep adalah hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan- tujuan, kelayakan dan segment/audience yang dituju. Konsep bisa didapatkan dari pihak non grafis, antara lain : ekonomi, politik, hukum, budaya dan lain sebagainya yang ingin menterjemahkan kedalam bentuk visual. Oleh karena itu desain grafis menjadi desain komunikasi visual karena dapat bekerja untuk membantu pihak yang membutuhkan solusi secara visual.

b. Media

Untuk mencapai kriteria ke sasaran atau segment yang dituju, diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya, media bisa berupa :

- 1) Buku
- 2) Poster
- 3) Spanduk
- 4) Media Elektronik,dll.

c. *Idea*

Untuk mencari idea yang kreatif diperlukan studi banding, *literature*, wawasan yang luas, diskusi dan wawancara agar desain bisa efektif diterima *audience* dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan.

d. Data

Data bisa berupa data informative atau data estetis. Data informatif bisa berupa foto atau teks dan judul. Data estetis bisa berupa bingkai, *background*, efek grafis garis atau bidang. Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi satu kesatuan yang utuh.

e. Visualisasi Perancangan

Didalam tahap visualisasi terdapat penggabungan antara komponen desain dan prinsip desain. Komponen desain terdiri dari garis, bentuk, ilustrasi, warna, teks, dan ruang. Sedangkan prinsip desain terdiri dari keseimbangan, irama, skala, fokus dan kesatuan.

f. Tahapan Produksi

1) Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, desain yang telah selesai *diproofing* terlebih dahulu. Jika warna dan komponen grafis lain tidak ada kesalahan maka masuk ke tahap selanjutnya.

2) Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses pencetakan dimana akan ditentukan jenis bahan ataupun teknik cetak pada desain yang telah dibuat. Sedangkan untuk media elektronik pada tahap ini akan ditentukan *format file* yang sesuai dengan kebutuhan.

3) Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan kualitas (*Quality Control*), pengemasan, menentukan sistem penjualan serta sistem pendistribusian.

B. Webcomic

1. Definisi

Webcomic adalah komik yang didistribusikan melalui *website*. Komik sendiri diartikan sebagai sebuah seni tutur-gambar, suatu rentetan gambar yang menuturkan suatu kisah atau alur sebuah cerita. Istilah komik saat ini berbeda dengan cergam. Meskipun dahulu istilah cergam sering digunakan untuk menyebut komik Indonesia. Dalam istilah cergam masa kini, gambar berperan sebagai ilustrasi pelengkap sebuah tulisan seperti halnya pada sebuah novel sehingga tanpa hadirnya sebuah gambar pun cerita masih bisa dipahami oleh pembacannya. Namun, komik justru sebaliknya, teks atau tulisan berperan sebagai pelengkap gambar sehingga sebuah komik yang penggambarannya “canggih” dapat dipahami tanpa kata-kata (Masdiono,1998:9). Pada dasarnya

webcomic adalah salah satu bentuk komik. *Webcomic* memiliki format yang berbeda dari komik cetak biasa tetapi memiliki komponen yang relatif sama.

2. Jenis *Webcomic*

Berikut ini jenis *webcomic* atau “webtoon” menurut bentuknya:

a. *Generation Zero*

Webcomic generasi awal adalah bentuk komik yang disebut juga sebagai komik digital. *Webcomic* ini menggunakan format aplikasi yang memungkinkan pembaca untuk membalik atau menggeser halaman selayaknya buku komik biasa.

b. *Pre-first Generation (webcomic pra-generasi pertama)*

Webcomic ini adalah komik cetak yang di-*scan* dan diunggah ke website.

c. *First Generation (webcomic generasi pertama)*

Webcomic generasi pertama mulai menggunakan efek Flash sebagai bentuk perbaikan *generation zero*. Animasi Flash digunakan untuk membangun ketegangan dalam cerita atau menggunakan efek zoom sebagai tanda berlalunya waktu dalam cerita.

d. *Second Generation (webcomic generasi kedua)*

Pada generasi kedua, *webcomic* mulai mengadopsi *layout* vertikal. Hal ini membantu meningkatkan tampilan pergerakan pada komik. Komik yang dibaca ke arah bawah dengan teknik *scrolling* membuat pergerakan waktu terlihat lebih natural. Efek menghilang (*fade*) menjadi semakin banyak digunakan sehingga membaca komik menjadi lebih cepat dan mengalir.

e. *Third Generation (webcomic generasi ketiga)*

Generasi ketiga menggabungkan efek gerakan, suara, dan efek lainnya.

Generasi ketiga ini *webcomic* benar-benar telah memanfaatkan teknologi *smartphone* (android dan IOs) dan jaringan nirkabel.

3. **Komponen *Webcomic***

Seperti komik pada umumnya, *webcomic* memiliki komponen yang sama dengan komik lainnya yaitu panel, balon kata, narasi, efek suara, gang, dan *pace/ timing*. Hanya saja, *webcomic* memiliki potensi pengembangan lebih luas yaitu dengan menambahkan efek-efek gerakan dengan animasi maupun suara yang dilakukan melalui teknologi komputer. Perbedaan juga terlihat pada *webcomic second generation* yang menggunakan gang antar panel sebagai cara timing atau memberi efek berlalunya waktu (*passage of time*).

Komik memiliki komponen yang saling mendukung satu sama lain agar sebuah cerita dapat disampaikan dengan baik. Berikut ini komponen komik menurut Toni Masdiono (1998):

a. *Panel/ Frame*

Panel adalah suatu bingkai yang membatasi suatu adegan dengan adegan lainnya. Panel dapat dianalogikan sebagai jendela kamera yang merekam sebuah kejadian. Fungsi dari panel adalah memusatkan perhatian pembaca dari adegan ke adegan. Bentuk panel dapat berupa garis simetris maupun ekspresif. Dua jenis panel yang terdapat dalam komik yaitu panel tertutup dan panel terbuka. Panel tertutup adalah panel yang

menggunakan garis pembatas yang membatasi adegan hingga tertutup. Panel terbuka adalah batas adegan pada komik yang tidak menggunakan garis untuk mengelilingi gambar.

b. Balon Kata

Balon kata berfungsi sebagai tempat teks atau dialog yang muncul didalam komik. Bentuk balon kata bermacam-macam tergantung dari ekspresi karakter yang sedang berbicara.

c. Narasi

Narasi adalah teks yang menerangkan rentang waktu, tempat kejadian, dan keadaan dalam sebuah adegan pada komik. Narasi erat hubungannya dengan alur cerita dalam komik.

d. Efek Suara/*Sound Effect*

Efek suara pada komik digambarkan dengan tipografi atau *lettering* yang dibentuk sedemikian rupa agar dapat mewaliki karakter asli dari sebuah suara.

e. Gang

Gang yaitu jarak antar panel satu dengan yang lain. Gang tercipta sebagai tanda perpindahan panel atau adegan.

f. *Pace/ Timing*

Pace/ Timing adalah jarak atau langkah yang dibutuhkan oleh pembaca untuk memahami suatu rentetan kejadian. Dengan adanya timing, pembaca dapat menikmati panel demi panel sebelum terjadinya klimaks. Jumlah panel yang digunakan untuk sebuah timing tergantung pada

kecepatan gerakan dalam adegan. Sudut pandang yang disajikan pada setiap panel timing berupa sebuah rentetan gerakan pada suatu rentang waktu tertentu.

4. Aliran *Webcomic*

Ada dua aliran utama yang mendominasi komik modern Indonesia, yaitu Amerika yang lebih dikenal dengan *comics* dan Jepang yang lebih dikenal sebutan *manga*.

a. Aliran Amerika

Komikus yang memilih *style* ini kebanyakan memang mereferensikan karya mereka pada komikus-komikus Amerika. Sebagian dari mereka bahkan ada yang bekerja untuk produksi komik Amerika. Beberapa komikus yang bisa dikatakan beraliran gaya Amerika antara lain Donny Kurniawan dan Alfa Roby.

b. Aliran Jepang

Komikus yang menggunakan aliran ini sangat diuntungkan dengan berkembangnya komunitas di internet. Beberapa situs seperti julliedillon.net, howtodrawmanga.com, dan mangauniversity memuat banyak informasi pembuatan *manga*. Hal ini juga membuat ciri utama komikus Indonesia dengan aliran gambar Jepang, yaitu kebanyakan nama pengarangnya disamakan dengan *nickname* masing-masing di dunia maya. Kemungkinan hal inilah yang menyebabkan sulitnya mengetahui jumlah tepatnya komikus lokal. Beberapa pengarang komik yang aktif mengeluarkan karya dengan gaya ini diantaranya yaitu

Anthony Ann dengan nama samaran Sentimental Amethyst, Anzu Hizawa, Is Yuniarto, John G. Reinhart, dan studio komik Komikers.

C. Anoreksia

1. Definisi Anoreksia (*anorexia*)

Anoreksia nervosa adalah gangguan makan yang sangat memperhatikan. Dimana individu tersebut mempertahankan bentuk tubuhnya atau menurunkan berat badan dengan cara sedikit makan. Mereka merasa takut akan penilaian orang lain karena mempunyai bentuk tubuh yang kurang bagus, mereka beranggapan seseorang akan menilai diri dari bentuk badan. (Stark.2000)

Sedangkan menurut Bruch (1973) anoreksia adalah pengejaran tanpa lelah kekurusan tubuh dengan menciptakan kelaparan diri sendiri bahkan sampai pada kematian.

Sehingga anoreksia nervosa dapat diartikan sebagai gangguan makan karena adanya keinginan yang keras untuk mendapatkan tubuh yang kurus dan ditandai oleh penurunan berat badan yang yang ekstrim dengan cara sengaja melaparkan diri.

2. Penyebab Gangguan Anoreksia

Seperti gangguan psikologis lainnya, anoreksia melibatkan interaksi yang kompleks dari berbagai faktor. Namun demikian, faktor yang paling signifikan adalah tekanan sosial yang dirasakan oleh wanita muda yang

menyebabkan mereka mendasarkan *self-worth* pada penampilan fisik, terutama berat badan.

a. Faktor Biologis

Kelaparan menyebabkan banyak perubahan biokimia, beberapa diantaranya juga ditemukan pada depresi. Para ilmuwan menduga bahwa terdapat ketidaknormalan dalam mekanisme otak yang mengatur rasa lapar dan kenyang pada penderita anoreksia nervosa kemungkinan terbesar berkaitan dengan serotonin kimiawi otak (Goode,2000).

b. Faktor Sosial

Penderita menemukan dukungan untuk tindakan mereka dalam masyarakat yang menekankan kekurusan dan latihan. Ditemukan bukti yang menunjukkan pasien-pasien anoreksia nervosa mempunyai masalah yang berhubungan dengan keluarga dan penyakit mereka. Pasien anoreksia nervosa mempunyai sejarah keluarga yang depresi, ketergantungan alkohol, atau gangguan makan. Tetapi, faktor sosial memegang peran penting dimana penderita ingin menjadi kurus. Karena kegemukan, dianggap tidak menarik, tidak sehat, dan tidak diinginkan.

c. Faktor Psikologis dan Psikodinamis

Anoreksia nervosa tampaknya merupakan suatu reaksi terhadap kebutuhan pada remaja untuk menjadi lebih mandiri dan meningkatkan fungsi social dan seksual. Biasanya mereka tidak mempunyai rasa otonomi dan kemandirian, dan biasanya tumbuh di bawah kendali orang tua. Kelaparan yang diciptakan sendiri (*self starvation*) mungkin merupakan

usaha untuk meraih pengakuan sebagai orang yang unik dan khusus. Hanya melalui tindakan disiplin diri yang tidak lazim pasien anoreksia dapat mengembangkan rasa otonomi dan kemandirian.

d. Faktor Sosiokultural

Tekanan untuk mencapai standar kurus yang tidak realistik, dikombinasikan dengan pentingnya faktor penampilan sehubungan dengan peran wanita dalam masyarakat, dapat menyebabkan wanita muda menjadi tidak puas dengan tubuh mereka sendiri (Stice, 2001).

e. Faktor Psikososial

Ketidakpuasan terhadap tubuh sendiri adalah faktor penting dalam anoreksia (Heatherton dkk, 1997). Ketidakpuasan terhadap tubuh dapat menghasilkan usaha-usaha maladaptif dengan melaparkan diri dan memuntahkan makanan untuk mencapai berat badan atau bentuk tubuh yang diinginkan. Wanita pengidap anoreksia cenderung menjadi sangat peduli pada berat dan bentuk tubuh mereka (Fairbun dkk, 1997). Wanita muda dengan anoreksia sering kali memiliki sikap perfeksionis dan berjuang mencapai prestasi yang tinggi (Halmi dkk, 2000). Mereka sering kali kecewa pada diri mereka ketika gagal mencapai standar tinggi mereka yang hampir tidak mungkin dicapai. Diet yang ekstrem dapat memberikan perasaan bisa mengontrol dan kebebasan yang lebih besar daripada yang didapat dari aspek kehidupan lainnya (Shafran & Mansell, 2001).

f. Faktor Keluarga

Gangguan makan, anoreksia nervosa sering jadi berkembang dari adanya konflik dalam keluarga (Fairbun dkk, 1997; Wonderlich dkk, 1997). Beberapa remaja menggunakan penolakan untuk makan sebagai cara menghukum orang tua mereka karena perasaan kesepian dan keterasingan yang mereka rasakan di rumah. Ibu dari remaja yang memiliki gangguan makan juga memiliki masalah makan dan diet dan percaya bahwa putrinya harus menurunkan berat badan serta memandang putrinya sebagai orang yang tidak menarik (Pike & Rodin, 1991). Keluarga dari wanita dengan anoreksia cenderung lebih sering mengalami konflik, kurang memiliki kedekatan dan kurang saling memberi dukungan namun lebih bersikap *overprotective* dan kritis (Ratti, Humphrey & Lyons, 1996).

3. Gejala

Gejala klinis/symptom anoreksia yaitu:

- a. Gejala yang predominan adalah ketakutan yang sangat akan kenaikan berat badan, sampai terjadi phobia terhadap makanan. Ketakutan terhadap makanan disertai dengan penyalahartian dari *body image*; banyak pasien merasa diri mereka sangat gendut, walaupun sebenarnya mereka sangat kurus.
- b. Banyak penderita anoreksia nervosa mempunyai *obsessive compulsive behavior*, misalnya mereka sering sekali mencuci tangan berulang-ulang, Pasien cenderung kaku dan perfeksionis yang mengarahkan

pada diagnosis gangguan kepribadian, seperti *narcissisme*, atau riwayat gangguan kepribadian.

- c. Penyesuaian seksual yang buruk
- d. Penderita anoreksia nervosa biasanya menunjukkan perilaku yang aneh tentang makanan, seperti menyembunyikan makanan, membawa makanan dalam kantong, saat makan mereka membuang makanan, memotong makanan menjadi potongan kecil-kecil.
- e. Gangguan tidur dan gangguan depresi pada umumnya.
- f. Muntah yang dipaksakan
- g. Biasanya aktifitas dan program olah raga yang berlebihan

D. Remaja Putri

1. Pengertian Remaja

Masa remaja (*adolescence*) adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa. Ada beberapa pengertian menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti:

Elizabeth B. Hurlock Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescene*), kata bendanya *adolescentia* yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” . Orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

Istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional, pandangan ini di ungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan, Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Hal senada juga di kemukakan oleh Jhon W. Santrock, masa remaja (*adolescence*) ialah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.

Begitu juga pendapat dari (*World Health Organization*) WHO 1974 remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Maka setelah memahami dari beberapa teori diatas yang dimaksud dengan masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang, yang meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya. Selanjutnya perkembangan kognitif yang menunjukkan cara gaya berfikir remaja, serta pertumbuhan sosial emosional remaja. dan seluruh perkembangan-perkembangan lainnya yang dialami sebagai masa persiapan untuk memasuki masa dewasa. Untuk memasuki tahapan dewasa, perkembangan remaja banyak faktor-faktor yang harus diperhatikan selama pertumbuhannya diantaranya: hubungan dengan orang tuanya, hubungan dengan teman sebayanya, hubungan dengan kondisi lingkungannya, serta pengetahuan kognitifnya.

2. Tahun-Tahun Masa Remaja

Batasan usia masa remaja menurut Hurlock, Awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Menurut Santrock, Awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun.

Secara umum menurut para tokoh-tokoh psikologi, remaja dibagi menjadi tiga fase batasan umur, yaitu:

- a. Fase remaja awal dalam rentang usia dari 12-15 tahun.
- b. Fase remaja madya dalam rentang usia 15-18 tahun.
- c. Fase remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun.

Maka dengan demikian dapat diketahui dari bagian-bagian usia pada remaja yang dapat dijelaskan sebagai berikut, usia 12-15 tahun termasuk bagian remaja awal, usia 15-18 tahun bagian remaja tengah, dan remaja akhir pada usia 18-21 tahun. Dengan mengetahui bagian-bagian usia remaja kita akan lebih mudah mengetahui remaja tersebut kedalam bagiannya, apakah termasuk remaja awal atau remaja tengah dan remaja akhir.

3. Ciri-Ciri Masa Remaja Putri

Masa remaja adalah suatu masa perubahan, pada masa ini terjadi perubahan-perubahan yang sangat pesat yakni baik secara fisik, maupun psikologis, ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja ini diantaranya:

- a. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada remaja awal yang dikenal sebagai masa *strom* dan masa *stress*. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru, yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditunjukkan pada remaja misalnya mereka di harapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, mereka harus lebih mandiri dan tanggung jawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan

terbentuk seiring dengan berjalannya waktu, dan akan nampak jelas pada remaja akhir yang dalam hal ini biasanya remaja sedang duduk di masa sekolah.

- b. Perubahan yang cepat secara fisik yang juga di sertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat baik perubahan internal maupun eksternal. Perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi. Sedangkan perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja. Menurut Sarwono (2000), ditandai oleh suatu peristiwa yang disebut dengan *menarche* (menstruasi untuk pertama kalinya). Selain itu, pada diri remaja putri akan terjadi perubahan ciri-ciri seksual sekunder seperti panggul yang besar, dada mulai berkembang, dan suara yang merdu.
- c. Perubahan yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih menantang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja

tidak lagi berhungan dengan hanya dengan individu dari jenis kelamin yang sama, tetapi juga dengan lawan jenis, dan dengan orang dewasa.

- d. Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati masa dewasa.
- e. Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi, tetapi disisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan tersebut, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab tersebut.

