

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

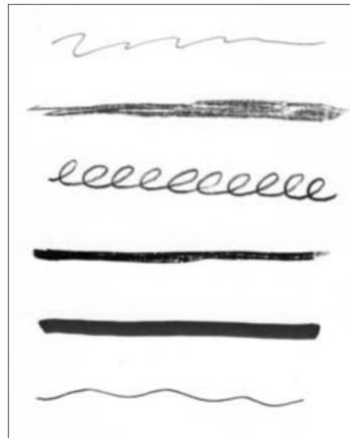
Menurut Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, desain merupakan bentuk dari komunikasi visual yang dapat memberikan informasi, bersifat persuasif, memberikan motivasi, serta memiliki beragam makna. Desain grafis dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu.

2.1.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2011), terdapat beberapa elemen utama yang terdapat di dalam desain sebagai berikut:

2.1.1.1. Garis

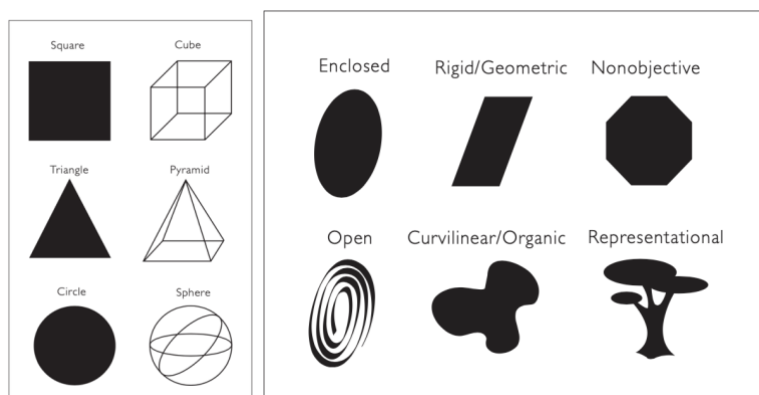
Elemen garis terbentuk dari sekumpulan titik yang merupakan bagian terkecil dari suatu garis. Garis lebih dominan berbentuk memanjang dengan ukuran yang lebih besar dari lebar yang dimiliki. Garis termasuk ke dalam elemen desain karena berperan penting dalam menentukan lurus, lengkungan, sudut, dan arah dalam perancangan desain (Landa, 2011).



Gambar 2.1. Garis
(Landa, 2011)

2.1.1.2. Bentuk

Menurut Landa (2011), bentuk adalah elemen desain yang terbentuk dari beberapa garis dan terdapat pada bidang dua dimensi. Bentuk dalam desain digambarkan dalam bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran. Pada dasarnya bentuk yang terdapat pada bidang dua dimensi dapat diukur dari tinggi dan lebarnya. Setiap bentuk, melalui pengembangan dapat membentuk suatu volumetrik yang disebut dengan bidang tiga dimensi.



Gambar 2.2. Bentuk
(Landa, 2011)

Berikut ini adalah jenis-jenis bentuk menurut Landa:

1. *Geometric Shape*

Bentuk geometris terbentuk dari garis lurus, garis lengkungan yang akurat, dan sudut yang terukur. Bentuk geometris disebut bentuk yang kaku.

2. *Organic/Biomorphic Shape*

Bentuk organis atau *biomorphic* merupakan bentuk yang memberikan kesan naturalis, serta dapat digambarkan dinamis dengan akurat dan longgar.

3. *Rectilinear Shape*

Bentuk *rectilinear* atau bentuk yang disebut bujur sangkar merupakan bentuk perpaduan antara sudut dan garis lurus.

4. *Curvilinear Shape*

Bentuk *curvilinear* terbentuk melalui beberapa garis lengkungan atau garis yang bersifat mengalir pada bagian tepi suatu bentuk.

5. *Irregular Shape*

Bentuk *irregular* atau tidak beraturan terbentuk dari perpaduan garis lurus dan lengkung.

6. *Accidental Shape*

Bentuk yang tidak disengaja merupakan bentuk yang tercipta karena adanya hal yang tidak diinginkan seperti tumpahan tinta.

7. *Nonobjective/ Nonrepresentational Shape*

Bentuk *nonobjective* atau *nonrepresentational* merupakan bentuk yang tercipta tidak berasal dari hal apa pun secara objek visual serta tidak memiliki arti dalam mewakili sesuatu.

8. *Abstract Shape*

Bentuk abstrak merupakan bentuk representasi dari penampilan alami untuk memunculkan suatu gaya yang tercipta dari distorsi dari suatu objek. Penggunaan jenis bentuk ini dapat mempengaruhi tujuan dari pesan yang akan disampaikan dalam proses komunikasi.

9. *Representational Shape*

Bentuk representasional merupakan bentuk yang dapat membuat orang yang melihatnya untuk mengenali objek sesungguhnya yang direpresentasikan.

2.1.1.3. Figur

Menurut Landa (2011), figur dalam elemen desain dapat disebut sebagai ruang positif dan ruang negatif yang menunjukkan dua perbedaan. Objek yang terlihat merupakan ruang positif, sedangkan latar belakang yang terbentuk dari objek tersebut adalah ruang negatif. Kedua ruang tersebut cenderung saling berkaitan satu sama lainnya menciptakan dua persepsi.



Gambar 2.3. Figur
(Landa, 2011)

2.1.1.4. Warna

Menurut Landa (2011), warna adalah elemen penting dalam suatu desain karena dapat mempengaruhi seseorang yang mengamatinya. Warna adalah cahaya yang dipantulkan dan diteruskan pada mata manusia saat melihat sesuatu. Dalam warna, terdapat beberapa pembagian dan kategori yang berasal dari bahan pembentuknya. Pada dasarnya, warna dikategorikan menjadi RGB dan CMYK. Warna RGB berasal dari cahaya berwarna merah, hijau, dan biru, sedangkan CMYK berasal dari *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key*. Sebagai salah satu elemen utama dalam desain, warna dapat menimbulkan nuansa emosi dan psikologis dari suatu pesan (Poulin, 2011). Terdapat banyak pembagian di dalam warna, keseluruhan dari warna disebut *color wheel*.

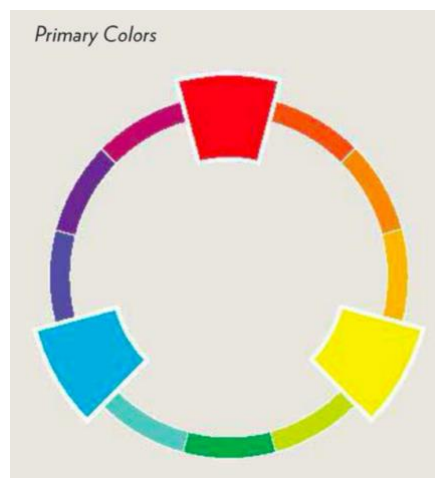


Gambar 2.4. *Color Wheel*
(Poulin, 2011)

Poulin (2011) membagi warna menjadi delapan kategori yang terdiri dari:

1. *Primary Colors*

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak diciptakan melalui warna lainnya. Warna ini terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Ketiga warna ini jika digabungkan atau dikombinasikan akan menciptakan warna-warna baru.

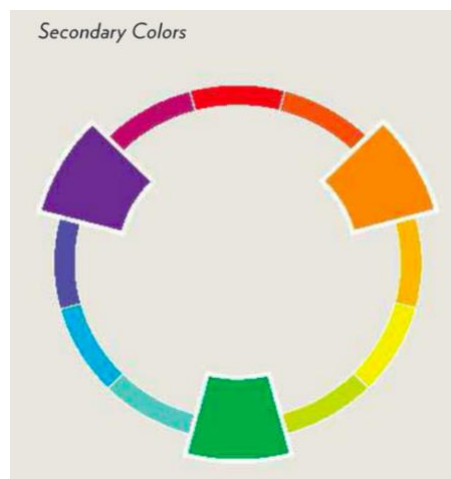


Gambar 2.5. *Primary Colors*
(Poulin, 2011)

2. *Secondary Colors*

Warna sekunder dihasilkan dari kombinasi antara dua warna primer.

Warna ungu dihasilkan dari kombinasi warna merah dan biru, warna jingga yang berasal dari kombinasi warna merah dan kuning, dan kombinasi warna kuning dan biru akan menghasilkan warna hijau.



Gambar 2.6. *Secondary Colors*
(Poulin, 2011)

3. *Tertiary Colors*

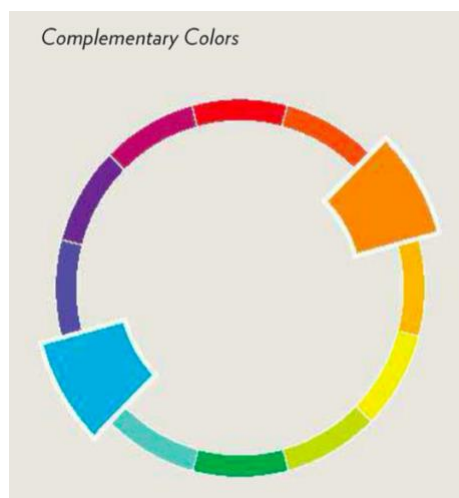
Warna tersier merupakan warna dari hasil kombinasi antara warna primer dan sekunder. Kombinasi warna tersebut menghasilkan warna seperti jingga dengan unsur kemerahan, biru kehijauan, dan biru keunguan.



Gambar 2.7. *Tertiary Colors*
(Poulin, 2011)

4. *Complementary Colors*

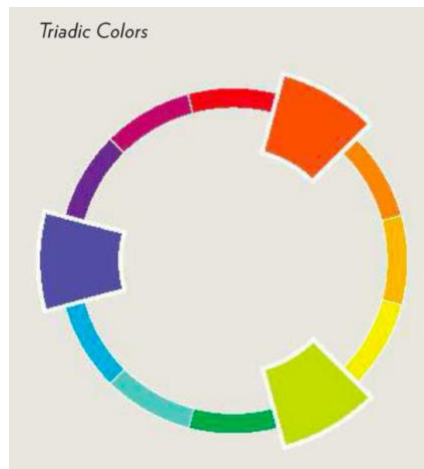
Warna komplementer adalah warna yang diposisikan sejajar berseberangan antara dua warna. Warna yang berlawanan tersebut dapat dilihat dalam *color wheel* seperti warna merah yang berseberangan dengan warna hijau atau warna jingga yang berseberangan dengan warna biru.



Gambar 2.8. *Complementary Colors*
(Poulin, 2011)

5. *Triadic Colors*

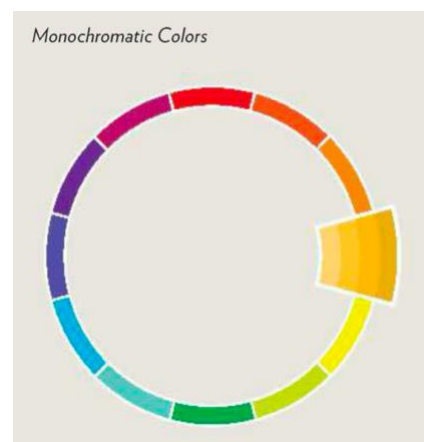
Warna triadik adalah warna yang terbentuk dari bentuk segitiga sama sisi yang terdapat dalam *color wheel*.



Gambar 2.9. *Triadic Colors*
(Poulin, 2011)

6. *Monochromatic Colors*

Warna monokromatik adalah sebuah warna yang dihasilkan dengan penambahan warna putih dan hitam sehingga menciptakan suatu variasi dari sebuah individu warna.



Gambar 2.10. *Monochromatic Colors*
(Poulin, 2011)

7. *Quadratic Colors*

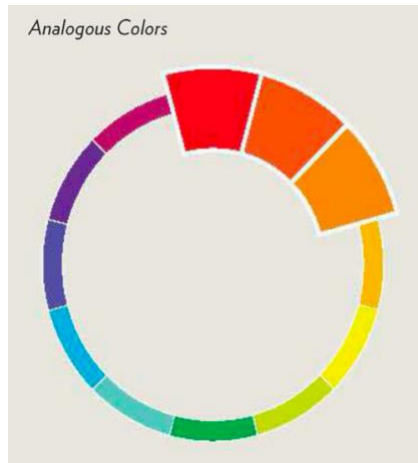
Warna kuadratik memiliki persamaan dengan warna triadik, yang membedakannya adalah pembentuk warna yang merupakan bentuk persegi yang terdapat pada *color wheel* sehingga menciptakan kombinasi empat warna.



Gambar 2.11. *Quadratic Colors*
(Poulin, 2011)

8. *Analogous Colors*

Warna analogus adalah rangkaian yang terdiri dari tiga warna yang letaknya saling bersebelahan dalam *color wheel*. Kombinasi warna tersebut memiliki kesatuan yang lebih baik karena terletak berdekatan dan memiliki perbedaan yang sedikit.



Gambar 2.12. *Analogous Colors*
(Poulin, 2011)

2.1.1.5. **Tekstur**

Menurut Landa (2011), Tekstur merupakan permukaan suatu desain yang dapat dirasakan dan diraba. Dalam desain, tekstur dibagi menjadi tekstur *tactile* dan visual. Tekstur *tactile* dapat diraba secara langsung karena terdapat pada media cetak suatu desain. Sedangkan tekstur visual adalah hasil ilusi dari tekstur yang sesungguhnya yang berasal dari kemampuan menggambar, melukis, fotografi, dan kemampuan lainnya.



Gambar 2.13. Tekstur
(Landa, 2011)

2.1.1.6. Psikologi Warna dalam *Website*

Beaird & George (2014) menjelaskan bahwa psikologi warna merupakan bidang pembelajaran khusus untuk menganalisis efek dari perilaku dan emosional yang dihasilkan oleh warna dan kombinasinya. Pemilihan warna akan menentukan dampak yang diperoleh dari suatu *website*. Penting bagi seorang desainer dalam memiliki pemahaman terkait penggunaan warna yang memiliki efek emosional dan tetap mempertimbangkan penggunaan asosiasi warna yang sesuai dengan konteks budaya. Beaird menyampaikan arti dari beberapa warna sebagai berikut:

1. Merah

Warna ini digunakan untuk menggambarkan adrenalin, tekanan darah, dan peningkatan metabolisme tubuh manusia. Warna merah menunjukkan ketertarikan, dramatis, representasi dari *rich color* serta merupakan simbol dari gairah dan cinta. Nuansa yang lebih gelap pada warna ini digunakan untuk merepresentasikan suatu potensi dan ketertarikan.



Gambar 2.14. Warna Merah
(Beaird & George, 2014)

2. Oranye

Warna oranye memiliki sedikit kesamaan dengan warna merah karena merupakan warna yang energik dan aktif. Berbeda dengan merah yang dapat meningkatkan gairah, warna ini cenderung menggambarkan rasa bahagia, representasi dari sinar matahari, antusiasme, dan kreativitas. Oranye banyak digunakan pada objek yang membutuhkan visibilitas tinggi seperti yang terdapat pada perlengkapan keselamatan, *cones* di jalan, dan rompi.



Gambar 2.15. Warna Oranye
(Beaird & George, 2014)

3. Kuning

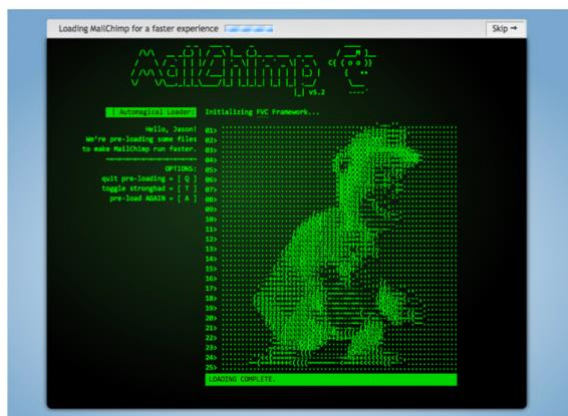
Warna kuning termasuk warna yang memberikan kesan aktif dan sering ditemukan pada rambu peringatan. Kuning memiliki kesamaan dengan oranye yang memberikan kesan energik dan kebahagiaan seperti warna yang terdapat pada *smiley*.



Gambar 2.16. Warna Kuning
(Beaird & George, 2014)

4. Hijau

Warna hijau biasanya dikaitkan dengan warna yang merepresentasikan alam, warna yang menenangkan, merupakan simbol pertumbuhan, kesegaran, dan adanya harapan. Selain itu, warna ini dapat digunakan untuk mewakili nilai kekayaan, stabilitas, dan pendidikan. Jika warna hijau dipadukan dengan hitam, yang dihasilkan adalah nuansa mengenai teknologi.



Gambar 2.17. Warna Hijau
(Beaird & George, 2014)

5. Biru

Warna biru merupakan salah satu warna yang disukai oleh semua orang. Biru menggambarkan hal yang bersifat menyentuh, keterbukaan, kecerdasan, iman, dan memberikan kesan yang menenangkan. Penggunaan warna ini dikatakan dapat mengurangi nafsu makan seseorang karena jarang ditemukan pada makanan asli. Selain itu, warna ini sering diasosiasikan dengan warna dari langit dan lautan.



Gambar 2.18. Warna Biru
(Beaird & George, 2014)

6. Ungu

Warnu ungu dilihat secara historis memiliki kaitan dengan keluarga, kerajaan dan kekuasaan. Ungu merupakan salah satu warna yang sulit diciptakan karena merupakan penggabungan warna merah dan biru sehingga memberikan kesan seperti kemewahan dan kekayaan. Warna ini sering diasosiasikan dengan warna yang terdapat pada anggur, batu permata, dan bunga tertentu.



Gambar 2.19. Warna Ungu
(Beaird & George, 2014)

7. Putih

Warna putih dalam desain memiliki peran penting dalam menghasilkan *clearance* pada suatu area desain. Putih merupakan simbol dari cahaya, kemurnian, dan kesempurnaan. Penggunaan warna ini biasanya terdapat pada latar yang berwarna gelap agar warna putih lebih tersorot.



Gambar 2.20. Warna Putih
(Beaird & George, 2014)

8. Hitam

Pada umumnya warna hitam melambangkan hal negatif seperti kejahatan dan kematian. Di sisi lain, warna ini masih dapat digunakan sebagai simbol dari kekuatan dan keanggunan tergantung dari tujuan penggunaannya.



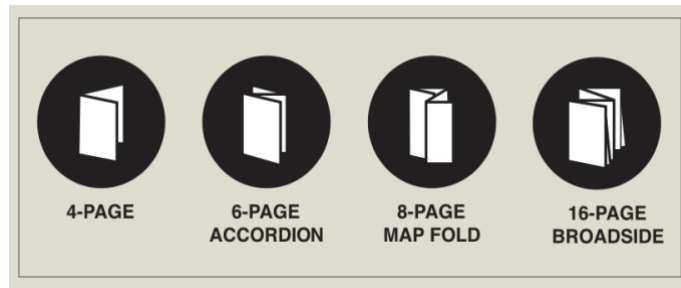
Gambar 2.21. Warna Hitam
(Beaird & George, 2014)

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, prinsip dalam desain grafis terdiri dari format, keseimbangan, hirarki visual, penekanan, ritme, dan kesatuan.

2.1.2.1. Format

Format dalam prinsip desain adalah area merancang suatu desain seperti kertas, layar *handphone*, *billboard outdoor*, dan lainnya. Dengan adanya format, penempatan setiap elemen dalam desain akan berbeda dengan tujuan untuk menghasilkan komposisi yang sesuai.



Gambar 2.22. Format
(Landa, 2011)

2.1.2.2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan stabilitas yang didapatkan melalui penempatan elemen yang merata dalam hal komposisi. Keseimbangan dapat dipengaruhi faktor seperti media, warna, arah pandangan, fokus, kelompok elemen visual, dan ukuran serta bentuk dari suatu komposisi elemen desain. Menurut Landa (2011), terdapat tiga jenis keseimbangan dalam desain yang terdiri dari keseimbangan simetris, asimetris, dan radial.

1. Keseimbangan Simetris

Merupakan keseimbangan yang memiliki tampilan bobot visual yang sama sehingga terlihat adanya pencerminan di dalamnya.



Gambar 2.23. Keseimbangan Simetris
(Landa, 2011)

2. Keseimbangan Asimetris

Merupakan keseimbangan yang tidak memiliki bobot visual yang sama di dalamnya dan tidak terdapat pencerminan visual atau lebih berat di salah satu sisinya.



Gambar 2.24. Keseimbangan Asimetris
(Landa, 2011)

3. Keseimbangan Radial

Keseimbangan ini dihasilkan dengan adanya perpaduan antara keseimbangan simetris horizontal dan vertikal. Kombinasi simetris tersebut menciptakan keseimbangan yang berasal dari titik tengah visual.



Gambar 2.25. Keseimbangan Radial
(Landa, 2011)

2.1.2.3. Hirarki Visual

Hirarki visual dalam desain dapat mempermudah pengamat dari desain untuk lebih jelas mengamati dan mendapatkan informasi. Dalam prinsip ini, desainer perlu menentukan elemen yang akan dilihat terlebih dahulu oleh pengamat untuk mendapatkan informasi. Menurut Landa (2011), terdapat enam cara untuk menciptakan suatu penekanan dalam hirarki visual meliputi isolasi, penempatan, skala, kontras, penunjuk, dan struktur diagram.

1. Isolasi

Pada cara ini suatu objek diisolasi tetapi tetap memperhatikan peran elemen-elemen lainnya dalam komposisi. Dengan pemisahan tersebut dapat tercipta fokus pada objek tersebut.

2. Penempatan

Penempatan untuk mendapatkan penekanan desain adalah dengan meletakkan objek pada bagian halaman tertentu. Penempatan ini dilakukan untuk mempermudah dalam menarik perhatian pengamat. Penempatan terdapat pada bagian seperti bagian sudut atau bagian tengah dari suatu halaman.

3. Skala

Penekanan pada skala sangat mempengaruhi titik fokus pengamat pada suatu desain. Skala digunakan untuk menampilkan sebagian objek visual menjadi lebih kecil atau lebih besar dari objek lainnya sehingga terbentuk kedalaman spasial.

4. Kontras

Dalam cara ini, permainan gelap atau terang dari suatu objek akan ditentukan. Kontras dapat didukung dengan adanya ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi.

5. Penunjuk

Penekanan pada penunjuk mengandalkan peran dari objek visual seperti tanda panah yang bertujuan untuk mengarahkan pengamat desain pada sesuatu.

6. Struktur Diagram

Penekanan melalui struktur diagram terbagi menjadi tiga jenis yaitu, *trees structure*, *nest structure*, dan *stair structure*.

2.1.2.4. Ritme

Ritme dalam desain adalah suatu pengulangan dalam visual yang bertujuan untuk mengarahkan pengamat ketika melihat desain tersebut. Ritme juga ditujukan untuk menciptakan stabilitas untuk berhenti, percepatan, ataupun diperlambat. Terdapat faktor warna, tekstur, figure, penekanan, dan keseimbangan yang dapat membantu dalam pembentukan suatu ritme (Landa, 2011).

Terjadinya suatu ritme dalam desain tidak terlepas dari faktor pengulangan dan variasi. Pengulangan dalam desain dapat terbentuk karena adanya objek yang diulang secara menerus, sedangkan variasi dapat tercipta dari adanya perubahan elemen visual tertentu dalam desain.

2.1.2.5. Kesatuan

Suatu kesatuan dalam desain sangat penting karena semua elemen disatukan. Kesatuan dapat tercipta jika semua elemen dapat ditempatkan secara merata dalam keseluruhan desain yang dirancang. Kesatuan dalam suatu desain berguna untuk menghindari objek visual yang terlihat saling terpisah satu sama lain.

2.1.2.6. *Law of Perceptual Organization*

Merupakan salah satu prinsip dalam desain yang bertujuan agar pengamat dapat mempersepsikan sekumpulan elemen visual menjadi suatu keseluruhan. Landa (2011) membagi hukum ini menjadi 6 kategori meliputi *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.

1. *Similarity*

Similarity adalah kondisi dimana terdapat elemen dengan beberapa perbedaan karakter tetapi tetap memiliki kesamaan dan dapat dikelompokkan. Persamaan dapat ditemukan dalam bentuk, tekstur, warna, dan arah.

2. *Proximity*

Proximity adalah elemen-elemen yang saling berdekatan yang dikelompokkan secara bersama.

3. *Continuity*

Continuity merupakan elemen yang muncul setelah elemen sebelumnya yang menimbulkan kesan gerakan sehingga elemen tersebut dapat dikelompokkan dengan elemen lainnya.

4. *Closure*

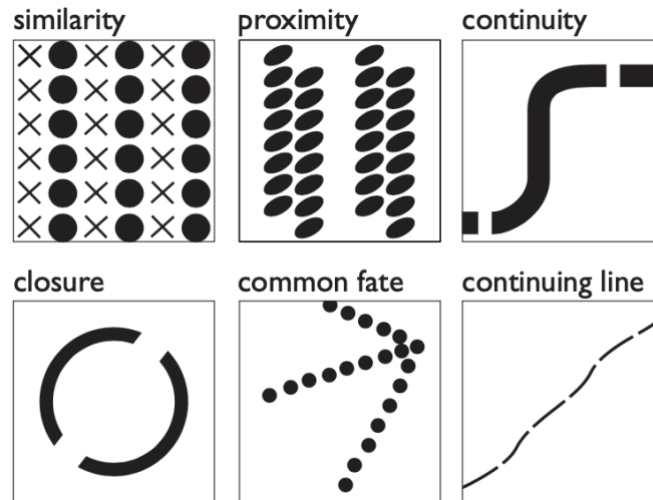
Closure dipengaruhi adanya peran pikiran dalam menggabungkan elemen-elemen menjadi suatu kelompok bersama dan menghasilkan bentuk, unit, dan pola yang lengkap.

5. *Common Fate*

Common fate adalah elemen-elemen yang dikelompokkan bersama jika elemen tersebut bergerak menuju arah yang sama.

6. *Continuing Line*

Continuing line adalah elemen garis yang dikelompokkan bersama meskipun memiliki keadaan tidak saling menyambung atau putus-putus. Pengelompokan tersebut menghasilkan garis yang tetap terlihat utuh walaupun garis tersebut pada kenyataannya tidak sempurna.



Gambar 2.26. *Law of Perceptual Organization*
(Landa, 2011)

2.1.3. Prinsip Desain Website

Beaird & George (2014) dalam bukunya yang berjudul *The Principles of Beautiful Web Design*, menyebutkan bahwa terdapat dua perspektif untuk melihat baik atau buruknya desain suatu *website*. Hal pertama yang diperhatikan adalah kegunaan, fungsionalitas, dan penyampaian informasi yang efisien dan efektif. Hal kedua adalah perspektif dari segi estetika yang mencakup daya tarik dan nilai artistik dalam desain visual. Untuk menunjang *website* yang baik, seorang desainer harus memperhatikan kedua hal tersebut dan memaksimalkannya. Aspek terpenting dalam sebuah desain adalah komunikasinya. Terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan dalam desain *website* sebagai berikut:

1. Pengguna senang terhadap desain dan tertarik pada konten *website* yang disajikan. Desain yang digunakan sebaiknya membantu menghubungkan antara pengguna dan informasi yang mereka butuhkan, baik itu termasuk konten, tautan menuju halaman lainnya,

atau bidang yang menampilkan formulir. Dalam hal ini, efisiensi waktu yang diperlukan pengguna dalam mengakses informasi menjadi fokus utamanya.

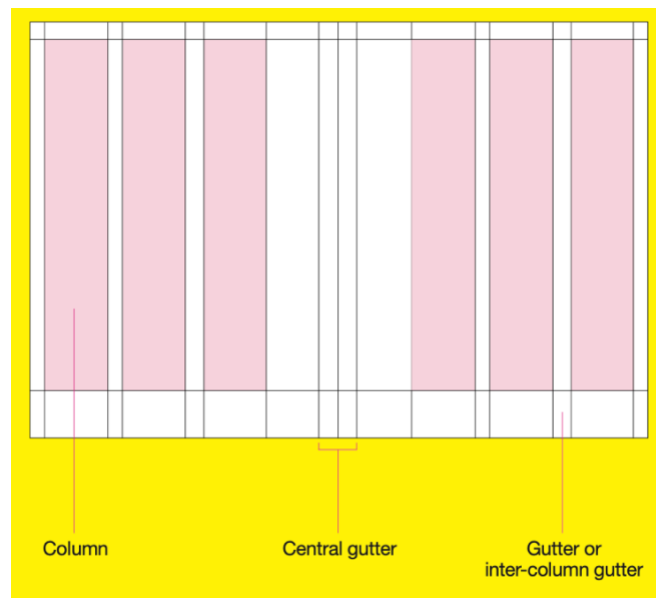
2. Pengguna dapat dengan mudah mengakses *website* melalui navigasi yang bersifat intuitif. Navigasi yang digunakan harus terlihat dengan jelas di halaman *website* dan disertai dengan *link* yang deskriptif. Struktur navigasi sebaiknya menunjukkan bagian yang aktif pada tampilannya ketika sedang diarahkan dengan kursor untuk membantu pengguna menuju informasi yang dicari.
3. Pengguna mengenali bahwa setiap halaman merupakan bagian dari sebuah *website*. Gaya desain yang digunakan harus menyatukan semua bagian dalam *website*, meskipun terdapat perbedaan-perbedaan pada tata letak antar bagiannya. Kesatuan dalam *website* dapat terbentuk dengan adanya pengulangan blok navigasi dan identitas serta penggunaan palet warna yang terbatas dan konsisten.

2.1.4. Layout

Menurut Harris & Ambrose (2011), *layout* merupakan susunan tata letak dari informasi, gambar, dan elemen-elemen dalam suatu desain. *Layout* digunakan untuk mengontrol atau menyusun informasi yang ada, serta dapat digunakan untuk memfasilitasi kreativitas. Elemen-elemen yang terdapat dalam *layout* terdiri dari:

1. *Columns and Gutters*

Columns adalah kotak berorientasi vertikal dengan konten tipografi dan digunakan untuk menempatkan gambar. *Columns* dipisahkan dengan spasi jarak yang disebut *gutters*. *Gutters* juga digunakan untuk membagi jarak antar halaman.



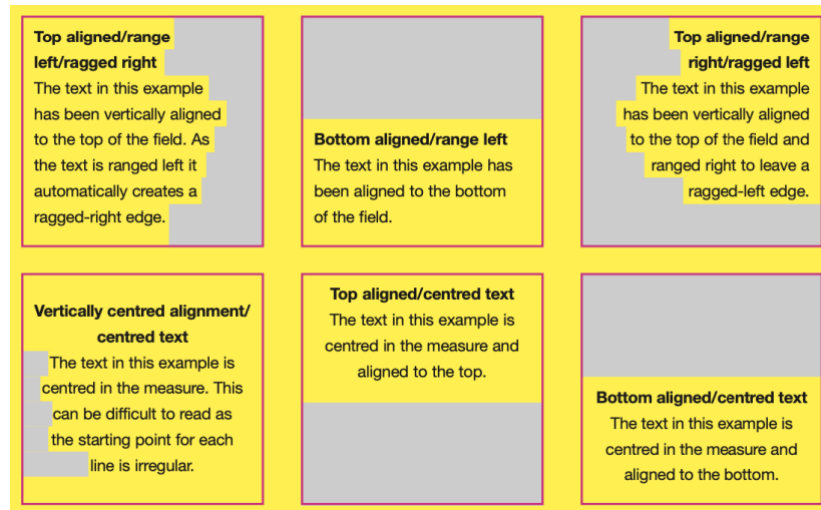
Gambar 2.27. *Columns and Gutters*
(Harris & Ambrose, 2011)

2. *Images*

Images adalah elemen yang berperan sebagai fokus utama dari sebuah halaman dalam menyampaikan pesan.

3. *Alignment*

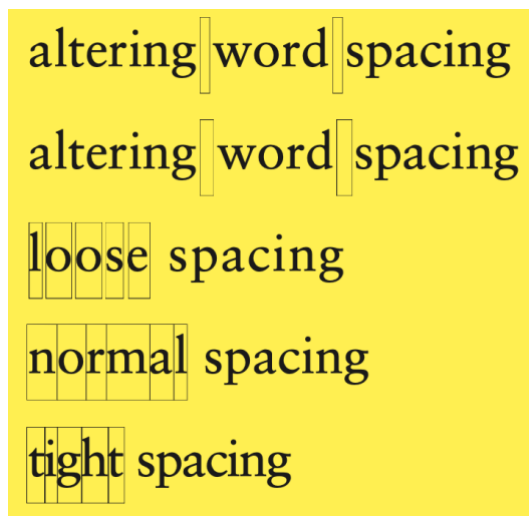
Alignment adalah pengaturan posisi suatu teks dalam sebuah blok teks. *Alignment* dibagi menjadi vertikal (tengah, atas, atau bawah) dan horizontal (rata kiri, rata kanan, atau *justified*).



Gambar 2.28. *Alignment*
(Harris & Ambrose, 2011)

4. *Hyphenation and Justification*

Hyphenation adalah tanda hubung antar teks yang terdapat pada *justification*. Hal ini untuk mengatur tampilan teks dalam suatu paragraph agar terlihat lebih rapi dan mudah dibaca.



Gambar 2.29. *Hyphenation and Justification*
(Harris & Ambrose, 2011)

5. *Hierarchy*

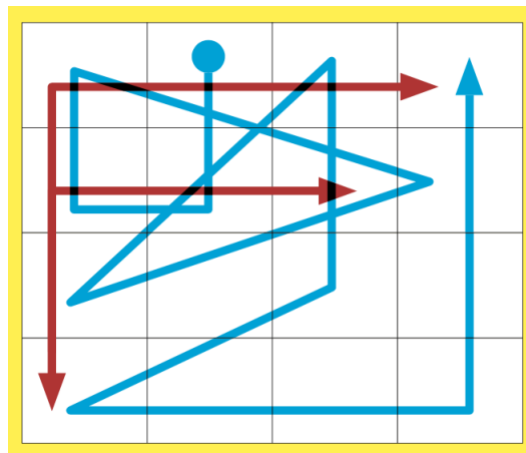
Hierarchy adalah panduan bagi pengamat atau pembaca untuk mengetahui tingkat kepentingan suatu informasi melalui alur yang diciptakan.

6. *Arrangement*

Arrangement adalah penyusunan elemen-elemen dalam desain untuk menghasilkan presentasi visual yang baik.

7. *Entry Points*

Entry points adalah titik visual bagi pengamat atau pembaca untuk mulai membaca informasi dalam desain. *Entry points* juga dapat membantu untuk memberikan navigasi mengenai informasi yang dibaca.



Gambar 2.30. *Entry Points*
(Harris & Ambrose, 2011)

8. *Pace*

Pace adalah penentu kecepatan suatu teks informasi dalam desain ketika dibaca. Terdapat bagian yang dapat dibaca dengan cepat,

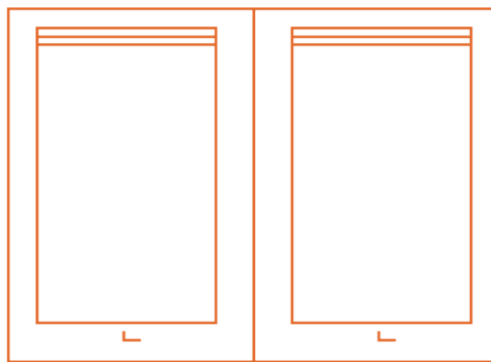
namun juga terdapat informasi yang membutuhkan waktu lebih untuk dibaca dan dimengerti.

2.1.5. *Grid*

Menurut Tondreau (2019), *grid* merupakan salah satu aspek penting dalam suatu perancangan *layout* pada desain. Dalam desain, *grid* berfungsi untuk menciptakan perencanaan keteraturan ruang dan informasi yang disampaikan pada suatu halaman. Terdapat beberapa jenis *grid* meliputi:

1. *Single-column Grid*

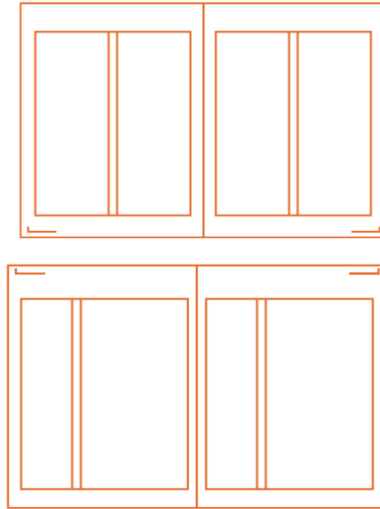
Grid jenis ini terdapat pada teks yang bersifat menjelaskan sesuatu secara lengkap seperti yang digunakan dalam esai, laporan, dan buku.



Gambar 2.31. *Single-column Grid*
(Tondreau, 2019)

2. *Two-column Grid*

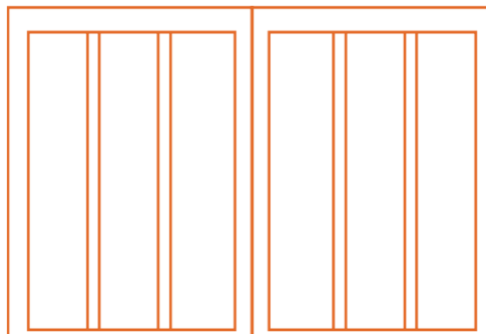
Pada *grid* jenis ini, teks akan ditampilkan dalam kolom yang berbeda. Kolom tersebut dapat berukuran sama besar atau berbeda ukuran dengan pertimbangan agar proporsi tetap ideal.



Gambar 2.32. *Two-column Grid*
(Tondreau, 2019)

3. *Multicolumn Grid*

Grid jenis ini menghasilkan fleksibilitas melebihi *grid* yang hanya menggunakan dua kolom. *Multicolumn grid* biasanya memiliki lebih dari dua kolom dan digunakan pada majalah atau *web*.

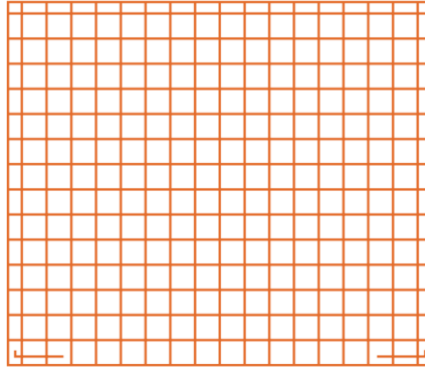


Gambar 2.33. *Multicolumn Grid*
(Tondreau, 2019)

4. *Modular Grid*

Modular grid merupakan penggabungan dari kolom vertikal dan kolom horizontal yang menghasilkan suatu struktur potongan yang

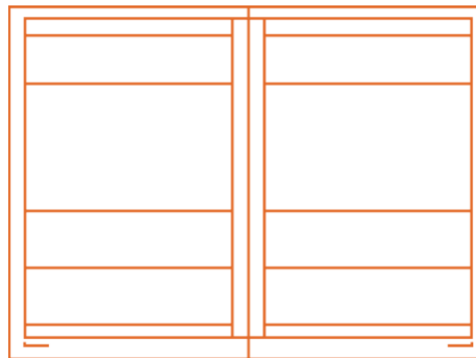
lebih kecil. Jenis *grid* ini dapat digunakan untuk mengatur teks yang bersifat kompleks.



Gambar 2.34. *Modular Grid*
(Tondreau, 2019)

5. *Hierarchical Grid*

Pada *grid* jenis ini, halaman terbagi ke dalam beberapa hirarki dengan orientasi horinzontal.



Gambar 2.35. *Hierarchical Grid*
(Tondreau, 2019)

2.1.5.1. *Grid dalam Website*

Robbins (2018) menjelaskan bahwa *grid* merupakan pengatur tata letak dalam sebuah *website*. *Grid* digunakan untuk menentukan letak dari setiap

elemen baris dan kolom. Penggunaan *grid* dapat memudahkan desainer dalam proses desain *website*.

Vinh (2011) dalam bukunya yang berjudul *Ordering Disorder Grid Principles for Web Design*, menyebutkan beberapa manfaat mendesain dengan *grid* sebagai berikut:

1. *Grid* menciptakan keteraturan, kontinuitas, dan harmoni dalam penyampaian informasi pada *website*.
2. Memudahkan pengguna dalam mencari letak informasi dan membantu penyajian informasi yang ada.
3. Mempermudah penambahan konten baru dengan mempertahankan konsistensi.
4. Memfasilitasi kolaborasi suatu desain tanpa mempengaruhi keseluruhan isi dari *website*.

2.1.5.2. Terminologi *Grid*

Menurut Vinh (2011), *grid* dapat dijelaskan melalui deskripsi yang sederhana. Terdapat istilah-istilah dasar dan umum digunakan terkait *grid* di dalam *website*, yaitu:

1. *Units*

Komponen terkecil dari penyusun *grid* yang berorientasi vertikal.

2. *Columns*

Kolom adalah kumpulan dari *unit* yang digunakan untuk menampilkan konten. Pada umumnya, kolom terdiri dari dua atau lebih unit dan menyesuaikan dengan konten yang disampaikan.

3. *Regions*

Merupakan gabungan dari beberapa kolom di dalam suatu kesatuan kumpulan kolom.



Gambar 2.36. Terminologi *Grid*
(Vinh, 2011)

4. *Fields*

Bidang yang dibagi secara horizontal dengan menggunakan bantuan *golden ratio*.

5. *Gutters*

Ruang kosong yang terletak di antara *unit* dan kolom.

6. *Margins and Padding*

Margin adalah ruang di luar *unit* atau kolom yang umumnya berguna sebagai pembuat *gutter*, sedangkan *padding* adalah ruang dalam *unit* atau kolom yang berguna untuk menampilkan inset dalam blok kolom teks.

7. *Elements*

Komponen dari *layout* seperti judul, kumpulan teks, tombol, atau foto.

8. *Modules*

Kelompok dari gabungan elemen yang akan membentuk suatu blok konten.

2.1.6. Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi desain adalah bentuk dari huruf yang disusun dalam bidang dua dimensi. Tipografi mengatur semua unsur dalam suatu huruf seperti ukuran dan jenis. Tipografi terdapat pada kolom informasi pada suatu desain dan digunakan untuk menyampaikan pesan.

Menurut Landa (2011), *typeface* dalam tipografi diklasifikasikan menjadi delapan jenis yang terdiri dari:

1. *Old Style*

Old style adalah jenis huruf Roman yang berasal dari abad kelima belas, jenis huruf ini memiliki ciri *stroke* tambahan pada ujungnya. *Old style* dapat dilihat pada jenis huruf Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman.

2. *Transitional*

Transitional style berasal dari abad kedelapan belas di antara *old style* dan *modern style*.

3. *Modern Style*

Modern style adalah jenis huruf serif yang berkembang di antara abad ke 18 dan 19. Jenis huruf ini memiliki bentuk yang lebih geometris, berbeda dengan *old style* yang cenderung asimetris.

4. *Slab Serif*

Slab serif adalah jenis huruf serif yang memiliki bentuk lebih tebal dan lebar.

5. *Sans Serif*

Sans serif adalah jenis huruf serif yang tidak memiliki *stroke* tambahan pada ujung hurufnya.

6. *Gothic*

Gothic adalah jenis huruf yang berasal dari pertengahan abad ketiga belas sampai lima belas, jenis huruf ini juga disebut *blackletter* dan digunakan dalam surat manuskrip.

7. *Script*

Script adalah jenis huruf yang memiliki struktur kemiripan dengan tulisan tangan dan biasanya ditulis miring.

8. *Display*

Display adalah jenis huruf yang biasa digunakan untuk penulisan suatu judul dan berbeda dengan huruf disekitarnya karena memiliki dekorasi dan terlihat lebih rumit.

2.1.7. Fotografi

Menurut Prasetyo (2012), fotografi dapat menjadi sebuah media yang digunakan untuk mengabadikan suatu hal melalui proses pengambilan gambar dengan kamera. Dalam fotografi, terdapat beberapa teknik yang dapat menjadi pilihan penyampaian informasi menyesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan.

2.1.7.1. Teknik Fotografi

Prasetyo (2012) menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik yang umum digunakan dalam dunia fotografi sebagai berikut:

1. *Zooming*

Teknik *zooming* digunakan untuk menciptakan suatu kesan gerak dengan memanfaatkan panjang dari fokus lensa dengan lensa *zoom* atau tele. Untuk menggunakan teknik ini, penggunaan tripod akan sangat membantu dalam mendapatkan kestabilan gambar yang tinggi.



Gambar 2.37. *Zooming*
(Prasetyo, 2012)

2. *Panning*

Teknik fotografi *panning* digunakan untuk menampilkan kesan gerak pada foto yang dihasilkan. Teknik ini dilakukan dengan mengarahkan kamera mengikuti arah dari objek yang sedang bergerak. Foto yang dihasilkan akan memiliki latar dengan efek blur dan objek yang tetap jelas.



Gambar 2.38. *Panning*
(Prasetyo, 2012)

3. *Freezing*

Teknik *freezing* adalah teknik yang digunakan untuk menangkap gambar dari suatu objek yang sedang bergerak cepat. Foto yang dihasilkan dari teknik ini akan menampilkan objek foto yang seolah sedang berhenti bergerak.



Gambar 2.39. *Freezing*
(Prasetyo, 2012)

2.1.8. Ilustrasi

Menurut Arntson (2012), ilustrasi adalah salah satu bidang seni yang menggunakan gambar secara representasi atau ekspresionis dalam penyampaian visual. Ilustrasi dapat digunakan untuk kepentingan komersial dalam bentuk cetak, animasi, dan gambar bergerak pada media seperti *website*. Pada dasarnya ilustrasi dapat menggambarkan hal yang tidak dapat disampaikan melalui fotografi seperti halnya fotosintesis pada tumbuhan.

Arntson (2012) menjelaskan bahwa ilustrasi yang detail dapat menyampaikan hal tertentu dengan lebih jelas dibandingkan dengan foto. Dalam penggunaannya, ilustrasi dapat disesuaikan untuk menampilkan detail yang diperlukan atau menghilangkan detail yang menyulitkan pemahaman seseorang.

2.1.8.1. Fungsi Ilustrasi

Male (2017) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, menjelaskan beberapa peran ilustrasi sebagai berikut:

1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi berperan dalam mendokumentasikan kebutuhan referensi, penjelasan informasi, pendidikan, dan pengajaran secara kontekstual dengan tema yang melimpah. Penyampaian ilustrasi informasi dalam hal ini dapat menggunakan representasi literal, gambar, citra sekuensial, solusi konseptual, dan diagram. Dokumentasi sudah digunakan dalam bidang kurikulum nasional, sejarah, ilmu pengetahuan alam, medis, dan teknologi.

2. Komentar

Ilustrasi dapat berperan sebagai wadah bagi seseorang untuk berkomentar. Fungsi ini biasanya ditemukan pada bidang jurnalistik seperti yang terdapat pada surat kabar karena dianggap lebih mewakili daripada fotografi. Selain itu, fungsi ilustrasi ini juga digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bidang politik dan gaya hidup.

3. Mendongeng

Fungsi lain dari ilustrasi adalah untuk menyampaikan cerita fiksi naratif melalui visual. Ilustrasi dalam hal ini sudah digunakan sejak dulu khususnya pada penyampaian kisah-kisah agama Kristen yang

terdapat pada lukisan dinding, lukisan dan patung. Ilustrasi terus berkembang hingga saat ini dan sudah banyak terdapat pada buku anak, novel bergambar, komik, dan kisah mitologi serta fantasi.

4. Persuasi

Ilustrasi dapat digunakan untuk mempersuasi khususnya dalam dunia periklanan dan komersial. Dalam bidang ini, fungsi ilustrasi merupakan yang paling terarah dari fungsi lain. Penggunaan ilustrasi dalam periklanan lebih mengutamakan target audiens yang dituju oleh pemilik produk.

5. Identitas

Dalam fungsi ini, ilustrasi berperan penting dalam pengenalan suatu merek atau perusahaan. Hal tersebut dapat ditemukan pada media seperti kemasan produk yang merupakan wadah untuk mewakili identitas perusahaan. Penggunaan ilustrasi dalam identitas dapat meningkatkan pengetahuan target kepada identitas dari perusahaan. Penerapan fungsi ini juga dapat ditemukan pada buku dan musik.

2.1.8.2. Jenis Ilustrasi

Arntson (2012) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Basics*, menjelaskan bahwa dalam bidang ilustrasi terdapat banyak variasi media dan gaya yang digunakan. Jenis-jenis ilustrasi meliputi:

1. *Advertising and Editorial Illustration*

Ilustrasi merupakan hal yang penting dalam periklanan dan editorial meskipun berada dalam fokus yang berbeda. Ilustrasi dalam

periklanan digunakan untuk meningkatkan dan menawarkan suatu produk atau layanan kepada konsumen. Objek pada periklanan umumnya akan ditampilkan secara lebih dramatis. Kemudian, editorial lebih memfokuskan ilustrasi melalui penyampaian emosi atau pendapat yang ekspresif secara bebas. Ilustrasi editorial umumnya menerapkan bahasa visual yang murni.

2. *Recording and Book Illustration*

Ilustrasi banyak digunakan dalam buku dan kemasan perekaman album musik. Kemasan atau sampul dari suatu album dan buku biasanya menjadi barang-barang koleksi bagi kolektor. Penggunaan ilustrasi dalam kedua media tersebut dapat membantu dalam mengekspresikan konten serta meningkatkan penjualan. Ilustrasi pada buku umumnya dapat ditemukan pada buku untuk anak-anak untuk menyampaikan konten secara lebih menarik.

3. *Magazine and Newspaper Illustration*

Majalah yang menampilkan ilustrasi akan berguna untuk menarik minat pembaca. Ilustrasi dalam majalah harus memperhatikan tata letak dan konten yang ada serta meningkatkan tampilan visual pada suatu majalah. Dalam surat kabar, ilustrasi biasanya hanya menggunakan warna hitam dan putih saja pada bagian editorial.

4. *Fashion Illustration*

Ilustrasi pada bidang *fashion* termasuk dalam dunia periklanan. Gambar yang disampaikan melalui ilustrasi dapat meningkatkan

daya tarik karena melibatkan suasana yang ada bagi para penikmat *fashion*. *Illustrator fashion* biasanya menggunakan model secara langsung atau foto model yang menggunakan pakaian sebagai referensi dalam menggambar.

5. *Illustration for In-House Projects*

Lembaga pendidikan, pemerintahan, perusahaan bisnis, dan organisasi nirlaba umumnya membutuhkan ilustrasi untuk menyampaikan materi kepada internal. Ilustrasi digunakan dalam media seperti laporan tahunan, kalender dari perusahaan, poster, *website*, untuk menyampaikan informasi terkait sifat dari suatu lembaga kepada karyawannya.

6. *Greeting Card and Retail Illustration*

Ilustrasi juga digunakan dalam pembuatan kartu ucapan yang biasanya terdapat pada produk-produk seperti pakaian dan mainan. Selain itu, ilustrasi jenis ini dapat ditemukan pada kartu ucapan musiman, kartu acara tertentu, dan kartu yang digunakan harian.

7. *Medical and Technical Illustration*

Jenis ilustrasi ini membutuhkan seseorang yang memiliki gelar dalam bidang kedokteran dan seni dalam pembuatannya. Ilustrasi dalam medis diperlukan untuk menyampaikan informasi yang akurat, jelas, dan efektif dalam penyampaiannya. Sedangkan dalam bidang teknis, ilustrasi digunakan pada pembuatan hal-hal yang

berkaitan dengan subjek ilmiah, teknologi yang detail, geologi, reaksi kimia, mesin, dan instrumen.

8. *Animation and Motion Graphics*

Penyampaian ilustrasi semakin berkembang setiap waktunya sehingga mencakup media-media dengan grafik bergerak. Ilustrasi jenis ini dapat ditemukan pada media seperti *website* yang berbasis elektronik. Ilustrasi animasi dan *motion graphic* juga digunakan dalam presentasi, film, dan video.

2.2. Media Informasi

Widjajanto (2013) mengatakan bahwa media memiliki peran penting merepresentasikan hubungan keterkaitan antara manusia dan teknologi dalam penyampaian informasi melalui komunikasi.

2.2.1. Media Online

Menurut Widjajanto (2013), komunikasi dalam media *online* bersifat interaktif dan proaktif secara terus menerus.

2.2.1.1. Jenis Media Online

Menurut Widjajanto (2013), media *online* dibagi ke dalam tiga jenis yang terdiri dari:

1. Media sebagai penyedia informasi.
2. Penyediaan informasi terbatas untuk keanggotaan.
3. Penyediaan informasi secara interaktif beserta *host*.

2.2.1.2. Kelebihan Media Online

Penggunaan media *online* dapat memberikan beberapa keuntungan, yaitu:

1. Mudah dicari oleh siapapun.
2. Dapat digunakan kapan saja dengan akses 24 jam.
3. Dapat dicari dengan kata kunci.
4. Kemudahan memanipulasi teks dan gambar bagi pengguna.
5. Dilengkapi dengan audio dan video.
6. Otomatisasi program dalam pemberian jawaban.
7. Bersifat lebih interaktif.

2.2.1.3. Kekurangan Media Online

Dalam penggunaan media *online* terdapat beberapa hal yang perlu diantisipasi, yaitu:

1. Kebutuhan biaya untuk pembuatan dan perawatan media.
2. Media *online* belum bisa diakses oleh semua orang dengan merata.
3. Dapat menimbulkan kerugian bagi pengguna jika tidak dikelola dengan baik.

2.2.2. Media Cetak

Menurut Widjajanto (2013), media cetak adalah media visual yang bersifat menarik perhatian pembacanya dan dapat mengarahkan pembaca ke elemen lainnya.

2.2.2.1. Kelebihan Media Cetak

Media cetak memiliki beberapa hal yang menguntungkan bagi penggunanya, yaitu:

1. Diketahui banyak orang dan mudah untuk diakses.
2. Mudah dibawa dan digunakan.
3. Konten di dalamnya beragam.
4. Dapat disimpan dan menjadi referensi di kemudian hari.
5. Materi atau isi yang detail.

2.2.2.2. Kekurangan Media Cetak

Media cetak dalam penggunaannya masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, yaitu:

1. Tidak dapat diakses oleh orang tertentu yang memiliki kebutuhan khusus.
2. Tidak bisa didengar oleh pengguna.
3. Respon yang terbatas bagi pengguna.
4. Mahalnya biaya percetakan.

2.3. Website

Website pada masa ini menjadi salah satu media yang dapat dengan mudah diakses oleh seseorang untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Dalam penggunaannya, *website* dapat diakses dengan perangkat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet. Lal (2017) dalam bukunya yang berjudul “*Digital Design Essentials*”, menjelaskan bahwa *website* adalah representasi kehadiran *online* bagi suatu perusahaan atau individu. *Website* terbentuk dari hasil

render kumpulan dokumen teks menjadi HTML (*HyperText Markup Language*) yang menghasilkan halaman-halaman *web* berisi gambar, *file* media, *script*, dan informasi.

2.3.1. Desain Website

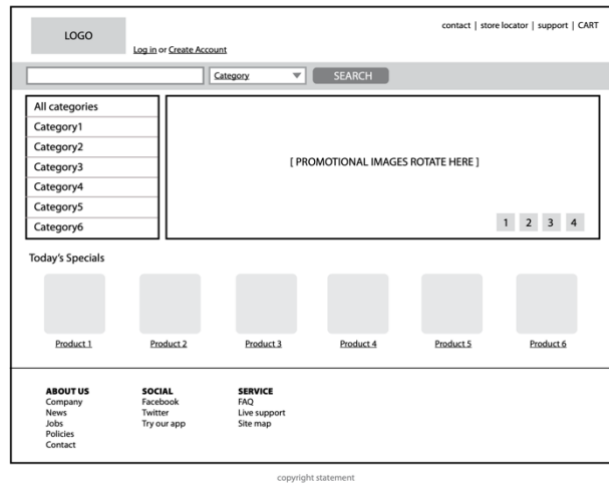
Menurut Robbins (2018), desain pada *website* dirancang untuk mempermudah, memberikan efisiensi, dan menyenangkan bagi penggunanya. Dalam desain *website*, *user experience* dan *user interface* difokuskan untuk membantu pengguna dalam melakukan navigasi suatu konten. Desainer *website* menghasilkan beberapa hal, yaitu:

1. *User Research and Testing Reports*

Keberhasilan dari desain *website* diukur dari terpenuhinya pemahaman akan kebutuhan pengguna, keinginan, dan batasan bagi pengguna. Dalam mendapatkan hasil yang baik, desain *web* biasanya dimulai dengan melakukan penelitian dengan tujuan penyelesaian suatu masalah.

2. *Wireframe Diagrams*

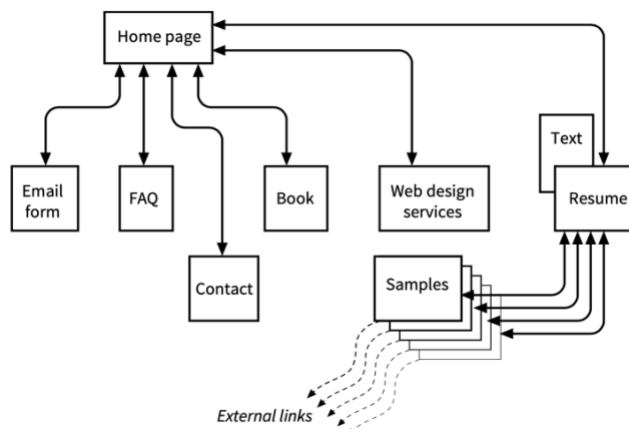
Diagram *wireframe* merupakan struktur dari suatu *website* yang berguna untuk membagi komponen-komponen yang ada seperti navigasi, pencarian, dan komponen lainnya. Diagram ini dapat menjadi acuan cara kerja dari *website*.



Gambar 2.40. *Wireframe Diagram*
(Robbins, 2018)

3. *Site Diagram*

Diagram situs merupakan penunjuk struktur keseluruhan *website* dan hubungan antar satu halaman dengan halaman lainnya.

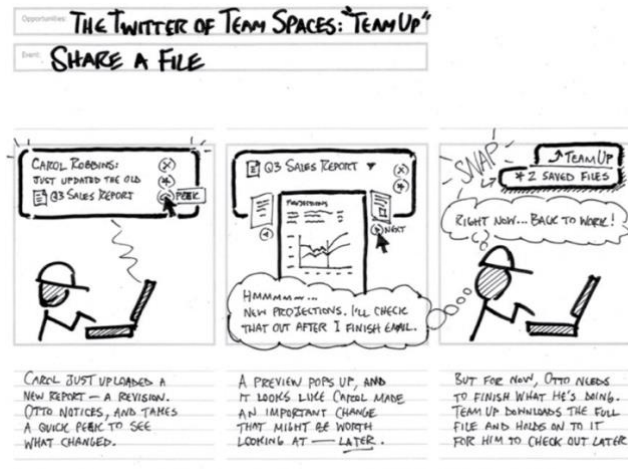


Gambar 2.41. *Site Diagram*
(Robbins, 2018)

4. *Storyboards and User Flow Charts*

Storyboard adalah representasi sudut pandang dari seorang pengguna yang biasa disebut dengan istilah *persona*. Terdapat instruksi bagi pengguna yang disebut dengan *user flow*. Dalam menelusuri *website*

pengguna akan menemui langkah-langkah seperti saat akan melakukan pendaftaran keanggotaan atau pembayaran.



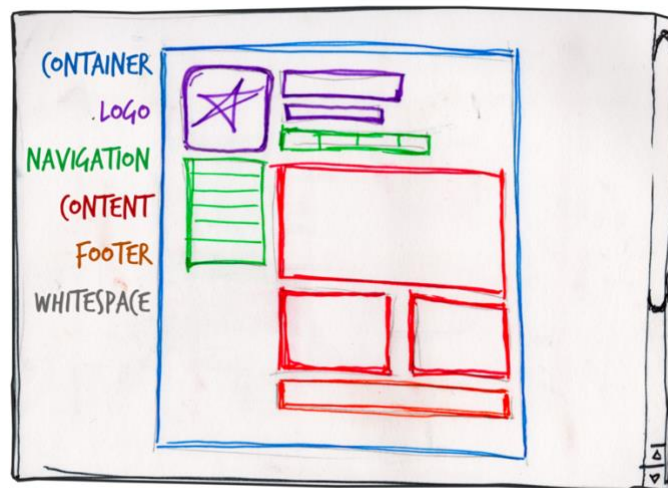
Gambar 2.42. Storyboard (Robbins, 2018)

5. Visual Design

Suatu *website* adalah media visual dan desain visual merupakan hal paling utama. Desain visual akan menentukan kesan bagi pengguna ketika pertama kali menelusurinya. Hal tersebut dapat didukung dengan tampilan visual, logo, grafik, jenis, warna, tata letak, dan hal lainnya.

2.3.2. Anatomi Website

Menurut Beard & George (2014), anatomi *website* dapat didefinisikan sebagai pemenuhan semua persyaratan yang dibutuhkan melalui visual. Hal tersebut digambarkan sama dengan penyusunan kata-kata dalam suatu puisi. Penyusunan kata dalam *website* seperti halnya menyusun komponen-komponen dan blok. Komponen dari sebuah *website* terdiri dari *containing block*, *logo*, *navigation*, *content*, *footer*, dan *whitespace*.



Gambar 2.43. Anatomi Website
(Beard & George, 2014)

1. *Containing Block*

Merupakan wadah atau *container* yang berfungsi untuk meletakkan konten pada suatu *website*. Ukuran lebar pada wadah ini dapat diubah dengan menyesuaikan *browser window*.

2. *Logo*

Logo yang terdapat pada *website* akan digunakan sebagai identitas dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan pengguna terkait

situs yang mereka akses. Identitas atau logo yang digunakan juga terdapat pada kartu nama, kop surat, brosur, dan lainnya.

3. *Navigation*

Navigasi dalam suatu *website* harus bersifat memudahkan bagi penggunanya. Pada umumnya navigasi terletak pada bagian atas halaman *website*.

4. *Content*

Dalam *website*, konten merupakan komponen paling penting yang menampilkan informasi berupa teks, gambar, atau video bagi para penggunanya. Konten menjadi titik fokus desain untuk mempertahankan pengunjung suatu *website*.

5. *Footer*

Footer pada umumnya terletak di bagian bawah *website*. Pada penempatannya, *footer* menjadi pemisah akhir dari konten dengan bagian bawah *website*. Bagian ini biasanya digunakan untuk menampilkan kontak, hak cipta, dan informasi terkait hukum.

6. *Whitespace*

Merupakan ruang kosong pada suatu halaman *website* tanpa menampilkan teks, foto, ataupun hal lainnya yang berfungsi untuk menimbulkan konsep kesatuan dan keseimbangan.

2.3.3. Gambar dalam Website

Menurut Robbins (2018), *web images* merupakan gambar yang digunakan pada *website* yang didapatkan dari hasil pengeditan dan proses produksi menyesuaikan dengan *style* desainer.

2.3.3.1. Sumber Gambar

Robbins (2018), menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara untuk menambahkan gambar yang digunakan dalam *website* sebagai berikut:

1. Membuat gambar sendiri untuk digunakan dalam *website*, cara ini akan memberikan hak penuh kepada desainer dalam penggunaan gambar dan menjadi cara yang paling hemat.
2. Menggunakan hasil foto dari kamera, melakukan pengeditan gambar, dan mempertimbangkan besarnya resolusi yang akan digunakan.
3. Pemanfaatan *skill* ilustrasi dalam pembuatan gambar melalui aplikasi desain.
4. Menggunakan stok foto yang sudah ada dengan tetap memperhatikan hak ciptanya.

2.3.3.2. Format

Robbins (2018) menjelaskan bahwa format merupakan bentuk penyimpanan dari suatu gambar. Format menjadi penting karena akan menjadi penentu kualitas gambar dan ukuran *file* dari gambar. Terdapat tiga jenis format yang digunakan sebagai berikut:

1. JPEG (*Joint Photographic Experts Group*)

Format ini merupakan yang terbaik dalam penggunaan foto yang memiliki transisi warna halus. Akan tetapi format ini dapat menurunkan kualitas gambar ketika melakukan proses kompresi.



Gambar 2.44. JPEG *Format*
(Robbins, 2018)

2. PNG (*Portable Network Graphics*)

Format gambar PNG digunakan untuk menyimpan gambar yang bersifat transparan. Format ini memiliki kelebihan dalam menjaga kualitas gambar tetap baik ketika dikompresi.



Gambar 2.45. PNG *Format*
(Robbins, 2018)

3. GIF (*Graphic Interchange Format*)

Gambar dengan format GIF pada umumnya memiliki file yang kecil dan dapat digunakan pada beberapa *platform*. Jenis format ini mendukung suatu gambar dalam menampilkan animasi atau gerakan.



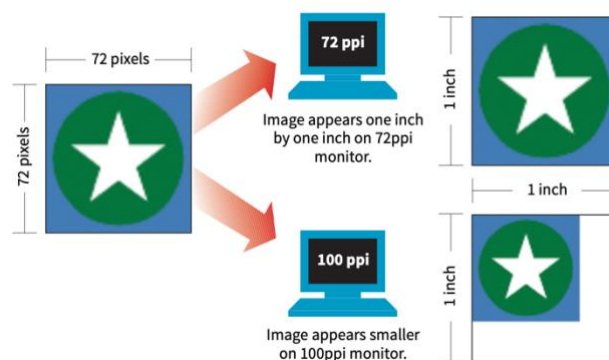
Gambar 2.46. GIF *Format*
(Robbins, 2018)

2.3.3.3. Ukuran dan Resolusi Gambar

Menurut Robbins (2018), perancangan desain pada layar berbeda dengan desain cetak. Desainer *website* harus memahami mengenai penampilan gambar di layar.

1. Resolusi Gambar

Resolusi pada suatu gambar diukur dengan satuan ppi (*pixel per inch*) dan ukurannya bergantung pada ukuran resolusi layar yang menampilkannya.



Gambar 2.47. Resolusi Gambar
(Robbins, 2018)

2. Resolusi Layar

Tampilan dan resolusi pada suatu layar terbentuk dari ppi (*pixels per inch*) atau disebut dengan kepadatan piksel. Pada umumnya resolusi layar berukuran 109 – 160 ppi. Semakin tinggi ppi akan menghasilkan gambar dengan kualitas yang lebih baik dan berlaku sebaliknya.



Gambar 2.48. Resolusi Layar
(Robbins, 2018)

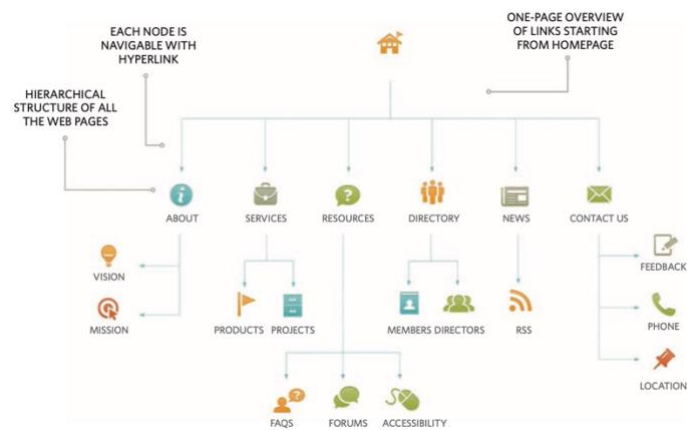
2.3.3.4. Strategi Aset Gambar

Menurut Robbins (2018), seorang desainer *website* harus memperhatikan penampilan gambar yang terbaik dalam perancangannya. Setelah mendapatkan sumber gambar, format gambar, dan resolusi pada gambar, desainer harus memprioritaskan beberapa strategi grafis sebagai berikut:

1. Menggunakan gambar dengan ukuran *file* yang kecil.
2. Meminimalisir akses HTTP menuju *server*.
3. Hindari pengunduhan gambar dengan data yang lebih besar untuk kebutuhan layar kecil.
4. Menampilkan gambar dengan kualitas tinggi pada layar.

2.3.4. Sitemap

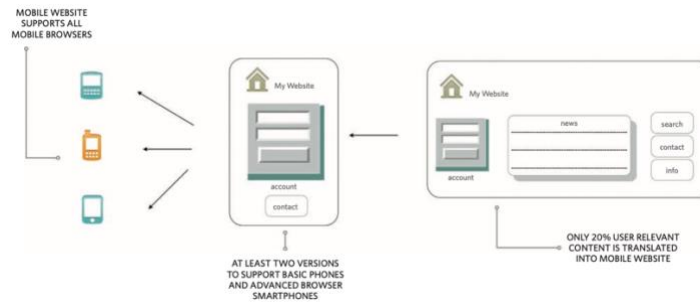
Lal (2017) menjelaskan bahwa *sitemap* adalah peta navigasi dari suatu *website* yang menampilkan struktur dari semua halaman *website* yang tersedia. *Sitemap* dalam perancangan *website* akan mempermudah desainer ketika akan menentukan penyusunan dan meletakkan konten pada navigasi. Dengan menggunakan *sitemap*, navigasi dalam *website* akan lebih mudah dimengerti.



Gambar 2.49. *Sitemap*
(Lal, 2017)

2.3.5. Mobile Website

Menurut Lal (2017), *website* versi *mobile* akan menampilkan fungsi-fungsi utama yang terdapat dalam *website*. *Mobile website* memungkinkan pengguna untuk mengakses *website* pada *smartphone* mereka. Sebagian besar UI dari *mobile website* akan sama dengan yang digunakan pada *website* utama, akan tetapi hanya 20 persen dari fungsi atau fitur yang dapat dioptimalkan. Tampilan dari navigasi yang digunakan dalam versi *website* ini juga dirancang menjadi lebih sederhana menyesuaikan ruang yang ada.



Gambar 2.50. *Mobile Website*
(Lal, 2017)

2.3.6. *User Persona*

Bank & Cao (2016) dalam bukunya yang berjudul *Web UI Design Best Practices*, menjelaskan bahwa *user persona* adalah representasi dari target pengguna suatu perancangan yang bersifat fiktif. Dengan adanya *user persona*, seorang desainer dapat mempelajari kepribadian serta perilaku dari target. *User persona* sebaiknya digambarkan secara detail agar perancangan yang dilakukan menjadi lebih tepat sasaran.

Ketika membuat suatu *user persona*, desainer dapat memperhatikan beberapa hal seperti pemberian nama untuk *persona*, pekerjaan, peran, dan menyertakan informasi secara jelas. Untuk mendapatkan *persona* yang sesuai, diperlukan penggunaan data yang berasal dari hasil penelitian atau riset yang telah dilakukan sebelumnya. Adanya penggunaan *persona* yang disesuaikan dengan data hasil penelitian akan membantu proses desain dan mempengaruhi tingkat keberhasilan suatu *user interface*.

2.3.7. User Experience (UX)

Menurut Bank & Cao (2016), *user interface* dan *user experience* merupakan hal yang saling berkaitan satu sama lain dalam melengkapi *website*. *User experience* adalah inti dari suatu *website* dalam memberikan suatu pengalaman bagi penggunaannya. Dalam mewujudkan terciptanya *user experience* yang baik tidak terlepas dari peran setiap detail yang terdapat pada *user interface*. Dengan adanya kombinasi kedua hal tersebut, pengguna akan lebih mudah mengingat adanya suatu *website* dan memberikan mereka pengalaman unik.

Suatu *website* akan menjadi sempurna jika desainer mempertimbangkan perancangan *user experience* dengan baik. Dalam perancangan *website*, kenyamanan pengguna menjadi hal utama yang perlu diperhatikan oleh desainer. Menurut Bank & Cao (2016), untuk mewujudkan hal tersebut, terdapat 3 hal penting yang terdiri dari *look* atau tampilan *website* (kredibilitas, kepercayaan, dan harmoni), *feel* atau kesan dari *website* (interaksi dan reaksi), dan *usability* atau kegunaan dari *website*.

2.3.8. User Interface (UI)

Menurut Bank & Cao (2016), *user interface* adalah representasi dari desain, tampilan, dan eksekusi dari elemen-elemen yang berperan dalam terciptanya suatu *website*. Sudah tersedia banyak variasi *user interface* yang dapat digunakan dengan menyesuaikan keinginan desainer. Terdapat beberapa pedoman dalam *user interface* yang dikategorikan sebagai berikut:

1. *Input*

Bagian ini merupakan sebuah bidang formulir berisi teks yang digunakan untuk menampilkan pemilihan tanggal, *dropdown* menu *website*, dan fitur *checkbox*.

2. *Navigation*

Bidang navigasi biasanya terletak pada bagian atas *website* dan berfungsi dalam hal pencarian informasi oleh pengguna.

3. *Sharing*

Sharing atau berbagi adalah bagian yang berguna dalam menyebarkan informasi mengenai suatu *website* kepada teman atau orang lain.

4. *Information*

Kolom yang berisi konten informasi, kotak pesan keterangan, notifikasi, ikon, dan *progress bar*.

2.3.9. Tahap Perancangan *User Interface* (UI)

Bank & Cao (2016) menjelaskan bahwa dalam perancangan *user interface* terdapat dua tahap penting sebagai berikut:

2.3.9.1. *Wireframing*

Tahap ini merupakan awal dan hal paling dasar pada perancangan *user interface* suatu *website*. *Wireframing* biasanya dimulai dengan pembuatan sketsa kasar yang selanjutnya dikembangkan menjadi *low fidelity wireframe*. Setelah membuat versi *low fidelity*, *wireframe* dapat

dikembangkan lagi menjadi versi *high fidelity* yang sudah lebih jelas dan detail. *Wireframe* dari *website* harus meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. **Konten**

Konten dari *website* akan terdiri dari grafis, konten tekstual, dan logo.

2. **Layout**

Pada tahap *wireframing*, *layout* terdiri dari *header*, *footer*, *branding*, area untuk penempatan konten, dan penentuan konten.

3. **Behavior**

Dalam *wireframe* perlu diperhatikan penjelasan fungsi tertentu yang tidak dapat ditampilkan secara langsung dengan visual dua dimensi seperti *error messaging* dan *pop up*.

2.3.9.2. Prototyping

Prototyping merupakan tahapan akhir dalam rangkaian perancangan *website*. *Prototype* berperan dalam pengalaman yang akan dirasakan oleh pengguna ketika mengakses *user interface* suatu *website*. Dalam tahapan ini, desainer harus memperhatikan penggunaan tombol yang dapat di klik, alur pengguna dalam *website*, dan segi fungsionalitas yang digunakan.

2.4. Bodyweight Training

Bodyweight training adalah jenis latihan olahraga yang tidak membutuhkan beban tambahan dan hanya mengandalkan berat badan seorang individu. *Bodyweight training* merupakan dasar bagi seseorang sebelum menjalani latihan yang lebih

berat. Dalam menunjang keberhasilan latihan ini, dibutuhkan kinerja yang tepat antara mobilitas, stabilitas, dan kontrol motorik (Contreras, 2014).

2.4.6. Olahraga *Calisthenic*

Calisthenic merupakan salah satu jenis olahraga *bodyweight* atau olahraga yang dapat dilakukan hanya dengan menggunakan berat beban tubuh sendiri. Olahraga ini dapat menjadi pilihan bagi seseorang yang ingin memiliki bentuk tubuh yang ideal tanpa harus mengeluarkan biaya seperti pengeluaran untuk menjadi *member* di *gym* atau tempat berolahraga berbayar lainnya. Dalam pelaksanaannya, *calisthenic* akan memaksimalkan penggunaan berat tubuh seseorang dalam pembentukan kekuatan dan ketahanan otot (Sulianta & Pratama, 2017).

Ketika berolahraga *calisthenic*, seseorang dapat menunjang latihan yang mereka lakukan dengan menggunakan peralatan tambahan yang sifatnya opsional. Beberapa contoh dari alat opsional tersebut adalah sarung tangan olahraga, *pull up bar*, dan *portable dips bar*. Penggunaan peralatan tersebut dapat menambah kenyamanan seseorang dalam latihan meskipun tidak diwajibkan. Beberapa peralatan tersebut dapat digantikan dengan benda yang berada di sekitar seperti halnya penggunaan *pull up bar* yang digantikan dengan melakukan *pull up* pada kusen pintu dan *portable dips bar* yang digantikan dengan menggunakan dua buah kursi yang memiliki tinggi yang sejajar.

Seseorang yang melakukan aktivitas olahraga dapat membantu meningkatkan kemampuan tubuhnya dalam pembakaran lemak. Olahraga *calisthenic* dengan intensitas sedang selama 30 menit yang dilakukan oleh

seseorang yang memiliki berat sekitar 185 *pound*, dapat membantunya membakar sebanyak 200 kalori (Harvard Health Publishing, 2018). Besaran kalori yang terbakar akan menyesuaikan dengan kondisi dari setiap individu yang dipengaruhi oleh faktor usia, berat badan, tinggi badan, jenis kelamin, dan persentase *body fat*.

2.4.2. Sejarah *Calisthenic*

Istilah olahraga ini berasal dari nama seorang sejarawan berkebangsaan Yunani yang mempromosikan olahraga tersebut pada awalnya. *Calisthenic* merupakan penggabungan dari kata *kallos* yang memiliki arti keindahan dan *sthenos* yang memiliki arti kekuatan. Terdapat beberapa jenis olahraga yang berasal dari *calisthenic* seperti olahraga *streetworkout* dan *freeletics*. *Streetworkout* biasanya dilakukan di ruang terbuka atau di taman kota dengan memanfaatkan *bar workout* yang terdapat pada fasilitas umum dan *freeletics* lebih banyak melakukan aktivitasnya pada lapangan atau *ground* (Sulianta & Pratama, 2017). Olahraga *calisthenic* di Indonesia dimulai oleh beberapa orang yang berperan sebagai pencetus dan mengajak orang lain untuk bergabung melakukan aktivitas olahraga bersama-sama. Seiring waktu, olahraga ini berkembang sehingga terbentuk beberapa komunitas pegiat *calisthenic*.

2.4.3. Manfaat *Calisthenic*

Menurut Sulianta & Pratama (2017), gerakan yang dilakukan dalam olahraga *calisthenic* akan disesuaikan dengan berdasarkan pada kemampuan fisik seseorang. *Calisthenic* memiliki beberapa manfaat dan kelebihan bagi individu yang giat dalam melakukannya.

1. Dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Olahraga *calisthenic* dapat dilakukan di mana saja baik ruang terbuka hijau atau tempat umum. Olahraga ini juga dapat dilakukan di rumah sendiri jika seseorang tidak memiliki akses ke ruang terbuka hijau.

2. Olahraga untuk siapapun

Olahraga pada umumnya dilakukan oleh pria saja, tetapi *calisthenic* dapat dilakukan oleh siapa saja baik pria dan wanita tanpa membedakan usia. Hal ini dikarenakan dalam pelaksanaannya, *calisthenic* bergantung pada kapasitas setiap individu.

3. Olahraga nan gratis

Dalam melakukan *calisthenic*, tidak ada biaya yang dibutuhkan untuk membeli alat-alat atau suplemen penunjang olahraga bagi penggiatnya.

4. Menurunkan berat badan

Olahraga *calisthenic* dapat menjadi pilihan efektif bagi seseorang dengan kelebihan berat badan dalam pembakaran lemak karena dalam pelaksanaannya akan menggunakan beberapa bagian otot secara bersamaan (*compound movements*). Selain itu, *calisthenic* dapat meningkatkan metabolisme tubuh, kesehatan jantung, dan melatih konsentrasi saat melakukan suatu variasi gerakan.

5. Tidak membosankan

Terdapat banyak variasi gerakan yang dapat dilakukan dalam olahraga *calisthenic*. *Calisthenic* dapat menjadi cara untuk mengekspresikan diri dengan gerakan yang menyenangkan ketika berolahraga.

6. Minim risiko

Hampir setiap olahraga yang ada memiliki risikonya masing-masing. Namun, *calisthenic* memiliki risiko yang lebih sedikit dari olahraga lain karena melakukan gerakan dengan kemampuan diri sendiri tanpa mengangkat beban yang berat untuk membangun massa otot.

7. Fleksibilitas

Dalam melakukan gerakan yang sulit, dibutuhkan otot yang kuat. Dengan melakukan *calisthenic* seseorang dapat meningkatkan kekuatan otot dan fleksibilitas tubuhnya secara bertahap.

8. Ketahanan dan bukan sekedar kuat

Seseorang yang melakukan olahraga *calisthenic* akan memiliki ketahanan (*endurance*) dalam berolahraga. Hal ini dikarenakan adanya gerakan repetisi tinggi yang dilakukan dengan sempurna. Konsistensi dalam melakukan olahraga ini akan meningkatkan kekuatan dan ketahanan otot.

9. Melatih mental dan pikiran

Selain membentuk tubuh, gerakan-gerakan yang dilakukan dalam olahraga *calisthenic* dapat bermanfaat untuk menghilangkan stress dan mengurangi gangguan psikis seseorang.

10. Membangun rasa percaya diri

Olahraga *calisthenic* jika dilakukan dengan rutin akan membangun kepercayaan diri seseorang. Dalam *calisthenic*, setiap gerakan baru merupakan tantangan sehingga akan memunculkan kepercayaan diri ketika berhasil melakukan gerakan tersebut.

2.4.4. Persiapan Memulai *Calisthenic*

Sebelum memulai latihan *calisthenic* tidak terdapat banyak hal yang menjadi persiapan. Menurut Sulianta & Pratama (2017), kebutuhan peralatan seperti matras, *pull up bar*, dan sarung tangan yang digunakan ketika latihan bersifat opsional. Penambahan peralatan tersebut hanya berguna untuk membuat latihan lebih nyaman. Peralatan seperti *pull up bar* dapat digantikan dengan *pull up* yang dilakukan pada bagian atas pintu, sedangkan sarung tangan hanya berfungsi untuk mengurangi rasa sakit pada telapak tangan ketika menggenggam *bar*. Sebelum melakukan latihan, dianjurkan untuk minum air putih yang cukup untuk menghindari dehidrasi serta mengonsumsi makanan bernutrisi yang dikombinasikan dengan buah-buahan seperti pisang untuk menambah stamina.

2.4.5. Latihan *Calisthenic*

Gerakan yang terdapat pada latihan *calisthenic* terdiri dari banyak variasi. Menurut Sulianta & Pratama (2017), ragam latihan *calisthenic* terbagi menjadi

tiga bagian utama yang terdiri dari pemanasan (*warming up*), latihan inti (*main course*), dan pendinginan (*cooling down*).

1. Pemanasan

Olahraga *calisthenic* memiliki pola latihan yang kompleks meliputi latihan untuk tubuh bagian atas dan bagian bawah. Melakukan pemanasan sebelum memulai latihan bertujuan untuk mempersiapkan otot menerima beban dalam latihan dan meminimalisir kemungkinan terjadinya cedera saat latihan dengan intensitas tinggi. Pemanasan dapat dilakukan dengan gerakan-gerakan ringan untuk peregangan dan meningkatkan suhu tubuh sehingga otot menjadi lebih lentur ketika melakukan gerakan pada latihan inti.

2. Latihan Inti

Latihan *calisthenic* pada dasarnya terdiri dari latihan pada *ground* dan latihan pada *bar station*. Latihan pada *ground* terdiri dari beragam jenis *push up* seperti *diamond push up*, *spider push up*, *pseudo push up*, dan gerakan *push up* lainnya. Sedangkan latihan yang dilakukan pada *bar* terdiri dari beragam jenis *pull up* seperti *close grip pull up*, *wide pull up*, *chin up*, dan variasi gerakan *pull up* lainnya. Selain variasi *pull up*, *bar* dapat digunakan untuk melatih *abs* atau otot perut dengan gerakan seperti *knee raise* dan *leg raise*. Setelah melakukan ragam latihan tersebut, latihan dapat dilengkapi

dengan *sit up* yang dapat dilakukan pada *ground* maupun di *bar station*.

3. Pendinginan

Pendinginan atau *cooling down* merupakan bagian terakhir dari rangkaian latihan *calisthenic*. Tubuh membutuhkan proses pendinginan karena kontraksi otot meningkat selama melakukan kegiatan olahraga. Gerakan yang dilakukan pada proses pendinginan umumnya sama seperti gerakan senam atau gerakan pemanasan sebelum melakukan latihan. Dengan melakukan pendinginan setelah latihan, penumpukan asam laktat dalam otot akan berkurang sehingga otot tidak mengalami rasa lelah yang berlebihan.