



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1 Karakteristik Perkembangan anak usia dini

Secara umum anak usia dini dibagi dan dikelompokkan dalam usia (0 – 1 tahun), (2 – 3 tahun), dan (4 – 6 tahun). Karakteristik dari anak – anak usia tersebut adalah (Isjoni, 2011)

1. Usia 0 – 1 tahun

Usia ini merupakan usia bayi bagi anak – anak. Pada usia ini otak anak mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, paling cepat diantara usia lainnya. Karakteristik dari anak usia 0 – 1 tahun ini adalah :

- a. Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.
- b. Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera terutama dengan cara memasukkan benda ke dalam mulutnya.
- c. Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir pada dasarnya sudah memiliki kesiapan untuk melakukan kontak sosial dengan lingkungannya.

2. Usia (2 – 3 tahun)

Karakteristik dari anak usia ini adalah

- a. Memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Pada usia ini anak memiliki grafik tertinggi dalam keingintahuan dan proses belajar. Pada

usia ini anak memiliki kemampuan observasi yang tajam serta melakukan eksplorasi terhadap apa yang ingin dia pelajari.

- b. Kemampuan berbahasa anak mengalami perkembangan. Hal ini diawali dengan berceloteh, dimana anak belajar memahami pembicaraan orang lain serta mengungkapkan isi hati dan pikiran.
- c. Anak belajar mengambangkan emosi berdasarkan bagaimana lingkungan memperlakukan dia.

3. Usia (4 – 6 tahun)

Anak usia ini memiliki karakteristik sebagai berikut

- a. Perkembangan fisik anak menyebabkan anak sangat aktif dalam melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk perkembangan otot kecil dan otot besar
- b. Perkembangan bahasa semakin baik. Anak sudah bisa memahami pembicaraan orang lain serta mengungkapkan pikirannya pada batas – batas tertentu, seperti meniru dan mengulang pembicaraan
- c. Perkembangan kognitif anak sangat pesat. Anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar yang ditandai dengan menanyakan segala sesuatu yang ada di lingkungannya.
- d. Anak melakukan permainan pembelajaran secara individu walaupun pelaksanaan kegiatan aktivitas bermain dapat dilakukan secara bersamaan.

Perkembangan yang dialami oleh anak – anak usia dini yaitu umur 0 – 6 tahun adalah (Rahman, 2009)

1. Perkembangan fisik – motorik

Perkembangan fisik anak – anak tidaklah selalu sama. Ada anak yang lebih lambat berkembang dibandingkan anak – anak lainnya. Secara garis besar perkembangan motorik kasar anak umur 3 tahun sudah dapat melakukan gerakan sederhana seperti berjingkrak, melompat kesana kemari. Pada usia ini anak memiliki tingkat aktivitas paling tinggi dari seluruh masa hidupnya. Anak usia 4 tahun koordinasi motorik anak sudah meningkat dengan melakukan kegiatan seperti menyusun balok. Pada usia 5 tahun anak sudah memiliki koordinasi yang baik antara lengan, tangan, serta anggota tubuh lainnya.

2. Perkembangan kognitif

Kognitif berhubungan erat dengan intelektual. Dua hal utama dalam perkembangan kognitif adalah bagaimana anak mengingat dan berpikir. Menurut Peaget, seorang pakar psikologi anak, ada 4 tahap perkembangan kognitif anak, yaitu :

- a. Tahap sensori motori (0-2 tahun)
- b. Tahap pra operasional (2 – 7 tahun)
- c. Tahap konkret operasional (7 – 11 tahun)
- d. Tahap formal operasional (11 – 15 tahun)

Tahap perkembangan anak usia dini dapat dilihat pada tahap yang pertama dan ke dua. Pada tahap sensori motori, segala pengalaman yang didapat anak – anak berasal dari fisik dan koordinasi alat indera. Pada tahap ini anak belum mengalami konsepsi tentang objek yang tetap. Ia hanya dapat

mengetahui hal – hal yang ditangkap inderanya. Pada tahap operasi konkret anak – anak sudah cukup mampu untuk menggunakan pemikiran dengan menggunakan simbol, walaupun cara pemikiran mereka pada satu objek masih bersifat terfokus pada satu dimensi dan kaku. Anak sudah dapat mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan kesamaan seperti kesamaan bentuk, warna, dan ukuran. Perkembangan kognitif anak – anak berkembang paling pesat pada masa lima tahun pertama dan kemudian melambat lalu stabil pada masa remajanya. Oleh karena itu orangtua hendaknya memberikan perhatian besar karena masa – masa usia dini ini lah yang menentukan perbedaan tiap individu nantinya. Braja (2008) membagi perkembangan karakteristik perkembangan kognitif anak berdasarkan usia sebagai berikut

a. Usia 2 – 3 tahun

- Dapat menyatakan keinginan sendiri
- Mengetahui identitas diri seperti nama, jenis kelamin, dan usia
- Mengatakan keinginan
- Berbicara dengan cukup baik sehingga orang – orang dapat mengerti apa yang dia inginkan

b. Usia 3 – 4 tahun

- Dapat membedakan warna
- Dapat memahami konsep waktu
- Mulai memahami berbagai bilangan
- Dapat bercerita

c. Usia 4 – 6 tahun

- Memahami konsep waktu dengan baik
- Memahami konsep perhitungan dengan baik
- Dapat membaca huruf dengan mengeja
- Dapat melakukan permainan kartu atau papan
- Dapat mengeja dan membaca huruf dengan baik

3. Perkembangan bahasa

Bahasa merupakan alat bagi manusia untuk berkomunikasi satu dengan lainnya. Perkembangan bahasa sangat penting agar anak – anak dapat menyatakan pikiran dan isi hati mereka. Sejalan dengan perkembangan umur anak – anak, produk bahasa mereka meningkat secara kualitas dan kuantitas. Anak – anak usia 0 - 1 tahun biasa akan membuat bunyi ocehan yang teratur. Anak usia 1 tahun biasanya menyebutkan 1 kata. Anak umur dua tahun mulai menunjukkan perkembangan bahasa dengan menyebut nama benda. Kemudian usia 18-24 bulan, anak mengalami percepatan perbendaharaan kata dengan memproduksi kalimat dua atau tiga kata disebut periode telegrafik sebab menghilangkan tanda atau bagian kecil tata bahasa dan mengabaikan kata yang kurang penting. Selanjutnya pada usia 2,5 s/d 5 tahun, pengucapan kata meningkat. Bahasa anak mirip orang dewasa. Anak mulai memproduksi ujaran yang lebih panjang, kadang secara gramatik, kadang tidak. Pada usia 6 tahun anak sudah dapat mengucapkan kata – kata selayaknya orang dewasa.

4. Perkembangan sosio emosional

Perkembangan emosi anak – anak berlangsung secara lebih terperinci karena mereka mengekspresikan emosi mereka secara bebas. Ekspresi anak berlangsung mudah berubah dari satu emosi ke yang lainnya. Dari keadaan yang gembira bisa tiba – tiba menjadi marah, demikian pula sebaliknya. Perkembangan sosial merupakan aktivitas anak berhubungan dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Lingkungan sekitar anak memberikan pengaruh yang paling kuat untuk membentuk kepribadian anak – anak.

Perkembangan emosi anak sesuai usia adalah

a. Usia 2 – 3 tahun :

- Mengingat peristiwa – peristiwa yang terjadi pada dirinya
- Takut terhadap orang lain
- Terlihat rasa cemburu dan rasa persaingan dengan teman sebaya
- Memiliki rasa empati dengan sekeklilingnya
- Menunjukan kemarahan jika diusik atau diganggu

b. Usia 3 – 4 tahun :

- Sedikit sulit membayangan yang mana kenyataan dan khayalan
- Membayangkan monster
- Marah jika permintaannya tidak dipenuhi
- Dapat merundingkan permasalahan
- Menjadi semakin mandiri

c. Usia 4 – 5 tahun :

- Ingin menenangkan teman dan ingin bersama dengan orang lain

- Lebih siap untuk mengikuti aturan
- Dapat ditinggal pergi orangtuannya tanpa menangis
- Menunjukkan kemurungan dan kegelisahan saat mendapat masalah
- Keras kepala dan menuntut sesuatu
- Dapat membedakan mana khayalan dan kenyataan

2.2 Pengaruh Dongeng bagi pendidikan anak usia dini

Dongeng merupakan suatu cara yang baik untuk menstimulasi otak anak – anak.

Kebanyakan orangtua hanya menganggap dongeng sebagai sarana pengantar tidur dan kurang memahami pentingnya dongeng. Seorang psikolog anak, Efrie Indrianie, MPsi berpendapat bahwa membacakan dongeng untuk anak bisa meningkatkan kepekaan emosional dan daya analisis anak. Anti Aarne dan Stith Thomson dalam Kak Agus DS (2007) mengelompokkan dongeng menjadi 4 golongan besar, yaitu



1. Dongeng binatang

Dongeng binatang ini biasa disebut juga dengan fabel. Pada dongeng ini tokoh utamanya adalah binatang. Contoh dari dongeng ini adalah Kancil mencuri timun, kura – kura dan kelinci, dan Semut merah dan Merpati.

2. Dongeng biasa

Dongeng ini menggunakan manusia sebagai tokoh utamanya. Dalam dongeng ini biasanya diceritakan perasaan, suka duka, serta pengalaman dari tokoh utama dongeng tersebut. Contoh dari dongeng ini adalah Sangkuriang, Cindelaras, Bawang Putih dan Bawang Merah, dan banyak lainnya.

3. Lelucon atau anekdot

Dongeng ini adalah dongeng yang di dalamnya memiliki unsur humor yang sangat kental. Dongeng ini bisa menimbulkan tawa bagi orang – orang yang mendengarnya.

4. Dongeng Berumus

Dalam dongeng berumus, strukturnya terdiri dari pengulangan.

Dalam buku *The Miracles of Story Telling* karya Kak Mal (2012) dijelaskan manfaat dongeng bagi anak – anak, yaitu

1. Merangsang kekuatan berpikir

Sebagian besar dongeng memiliki alur yang baik, memiliki pesan moral, berisi cita – cita, cinta dan harapan yang mengasah daya pikir anak – anak. Lewat dongeng anak – anak dirangsang untuk berpikir. Anak – anak diajak

untuk memutar otak tentang tokoh yang ada dalam cerita, apa yang akan terjadi kemudian, kemana tokoh tersebut pergi, apa yang dilakukannya, dan banyak hal lainnya. Menstimulasi otak anak melalui dongeng akan berjalan efektif ketika anak memasuki usia 3,5 tahun. Di usia ini, anak-anak akan lebih banyak menstimulasi pendengaran mereka, sehingga dongeng bisa membantu mereka berpikir lebih baik dan terarah. Efnie mengungkapkan, sebenarnya anak-anak pada usia ini masih memiliki pola pikir yang abstrak sehingga lebih sulit untuk membuat mereka mengerti nilai-nilai positif dalam kehidupan sosial sehari-hari. Melalui dongeng, anak akan dibantu untuk menyerap nilai-nilai positif yang diajarkan tersebut. Ketika anak banyak mendapat stimulasi melalui dongeng, mereka akan memiliki kemampuan *problem solving* dan kemampuan menyerap informasi lebih banyak dibandingkan anak yang tidak mendapat stimulasi yang positif. Stimulasi ini akan membentuk pembentukan lipatan otak (*girus*) yang berfungsi untuk menyimpan informasi lebih banyak. Meski demikian, ada satu hal yang harus diperhatikan ketika menstimulasi anak dengan dongeng, yaitu perkembangan usia anak. Dongeng bisa membuat otak anak berkembang lebih baik ketika daya imajinasi mereka sedang berkembang pesat, dan daya pikir mereka masih abstrak. Sebaliknya, dongeng tidak akan berkerja dengan optimal ketika otak anak sudah berkembang menjadi lebih nyata dan realistik.

Seorang psikolog anak, Efrie Indrianie, MPsi, dalam *talkshow*-nya mengatakan bahwa sebaiknya membacakan dongeng sudah tidak

dilakukan ketika anak sudah memasuki usia lebih dari tujuh tahun. Saat usia tujuh tahun, otak anak sudah mampu berpikir lebih realistik dan konkret sehingga dongeng tidak akan mampu lagi merangsang otak anak. Selain itu, sebuah penelitian juga mengungkapkan bahwa di usia delapan tahun, anak-anak sudah memasuki masa pra pubertas, sehingga mereka akan mampu mengatur otak mereka untuk bisa berpikir lebih realistik, sementara daya imajinasinya mulai menurun.

2. Sebagai Media yang efektif

Cerita atau dongeng bisa menjadi sebuah media yang efektif bagi anak – anak untuk menanamkan berbagai nilai dan etika terhadap diri anak – anak. Pada usia dini anak – anak masih belum bisa menyerap maksud dan inti dari norma dan peraturan yang diajarkan. Oleh karena itu dongeng merupakan media yang baik agar anak – anak memahami konsep dari nilai – nilai yang diajarkan. Hal ini karena dongeng bersifat tidak memerintah dan menggurui. Mereka dapat belajar dengan mengikuti teladan dari tokoh yang ada di dalam dongeng tersebut.

3. Meningkatkan minat baca

Dongeng dan cerita dapat menjadi sebuah langkah awal untuk menumbuhkan minat baca pada anak. Selain tertarik terhadap dongeng yang diceritakan, maka secara otomatis anak akan tertarik pada buku – buku yang berisi dongeng.

4. Menumbuhkan rasa empati dan kecerdasan emosional

Tokoh – tokoh dalam dongeng atau cerita akan terasa hidup dalam imajinasi anak – anak. Anak – anak akan terbiasa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, tokoh yang baik ditiru, tokoh yang buruk yang harus dijauhi, serta tokoh yang nantinya akan mnjadi idolanya. Anak – anak usia dini masih sulit untuk mempelajari hal yang abstrak contohnya kebaikan, saling tolong menolong, rendah hati, dan sebagainya. Dengan dongeng mereka dapat memahami nilai – nilai emosional dan empati.



5. Menumbuhkan rasa humor yang sehat

Dalam dongeng terdapat humor – humor yang membuat anak – anak tertawa. Selain membuat anak – anak menjadi pribadi yang menyenangkan, dongeng juga membuat anak – anak menjadi lebih sehat lewat tertawa.

2.3 Desain untuk media baru

New Media atau media baru adalah penggabungan antara multimedia dan kemungkinan komunikasi yang dinamis dengan penggunanya. Multimedia sendiri terdiri dari kata ‘multi’ yang berarti banyak / tidak hanya satu, dan ‘media’ yang berarti sarana untuk membawa informasi. Multimedia adalah suatu media untuk menyampaikan informasi yang memungkinkan penggunanya untuk menerimanya menggunakan lebih dari satu indera. Kunci utama dari media baru adalah interaktif. (Barfield, 2004) Yang dimaksud dengan interaktif di sini adalah pengguna dapat berinteraksi dengan sistem dan interaksi yang mereka lakukan mempengaruhi perubahan dalam sistem. Media interaktif adalah salah satu bentuk integrasi media digital yang meliputi kombinasi dari teks elektronik, gambar bergerak, grafik, atau suara yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan data tersebut untuk tujuan tertentu

Menurut Thorn (2006) ada enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif

1. Kemudahan Navigasi
2. Kandungan Kognisi

3. Presentasi Informasi
4. Integrasi media
5. Artistik dan Estetika
6. Fungsi Keseluruhan

Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari:

1. Teks

Teks adalah simbol yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan.

2. Grafik

Grafik adalah segala sesuatu yang kita lihat secara visual. Grafis bisa berupa suatu gambar yang bersifat realis ataupun abstrak, dan ikonis. Grafik sendiri bisa berupa grafik yang berbentuk diam, ataupun yang bergerak. Contoh yang tidak bergerak adalah gambar pada poster, sedangkan yang bergerak contohnya adalah pada film atau animasi. Biasanya grafik yang bergerak ini memiliki durasi atau waktu grafik tersebut tampil atau berlangsung.

3. Audio

Segala sesuatu yang bisa dirasakan dengan menggunakan indera pendengaran

4. Interaktivitas

Interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu desain multimedia yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan terlibat dalam suatu

rancangan multimedia. Interaktivitas hadir bila ada keterlibatan pengguna dalam suatu desain. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear.

2.4 Interaktivitas dan imersi pada desain interaktif

Dalam merancang sebuah sistem multimedia interaktif, terdapat dua hal yang memerlukan perhatian yang cukup besar, yaitu interaktivitas itu sendiri dan imersi. Kedua hal tersebut saling terikat satu dengan yang lain. Tanpa imersi yang cukup maka interaksi tidak akan tercapai dalam tingkatan yang sesuai sehingga tidak terjadi sebuah proses yang interaktif dalam sistem multimedia. Interaktivitas bersumber dari interaksi. Interaksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai proses saling melakukan aksi atau dikenai aksi.

Terdapat lima elemen kunci agar interaksi dapat terjadi yaitu *consistency*, *immersion*, *intuitiveness*, *freedom*, dan *physics* (Sweetser, 2008). Kelima hal tersebut saling mempengaruhi satu sama lain dan harus berjalan beriringan dalam sistem interaktif. Ketika salah satu elemen tidak berjalan dengan baik, akan mengganggu interaksi antara sistem dan pengguna atau *user* secara keseluruhan.

1. *Consistency* (Konsistensi)

Konsistensi berhubungan dengan objek yang memiliki perilaku atau fungsi yang konsisten dalam sebuah sistem. Hal ini mempermudah *user* untuk mempelajari sistem dengan lebih baik sehingga *user* mengetahui dan memahami bagaimana berinteraksi dengan sistem dengan lebih cepat.

Terdapat dua elemen penting yang menunjang konsistensi, yaitu :

a. Objek yang sama atau mirip secara visual memiliki perilaku yang sama ketika dikenai perintah atau respon dari user.

b. Objek yang memiliki perilaku berbeda sebaiknya berbeda secara visual

Konsistensi dalam komik interaktif muncul dalam objek yang digambarkan dalam komik, serta kemunculan tombol pilihan dan fungsinya.

2. *Immersion* (Imersi)

Imersi berkaitan dengan menarik *user* ke dalam sistem dengan mempengaruhi indera serta emosinya melalui elemen-elemen pendukung interaktivitas seperti suara dan gambar sehingga *user* merasa seakan benar-benar berada dalam dunia yang diciptakan pembuat sistem tersebut. *Timing* animasi serta kemunculan *sound effect* yang sesuai dan penggambaran background yang jelas juga dapat membantu imersi.

3. *Intuitiveness* (Intuisi)

Intuisi berkaitan dengan menemukan ekspektasi user ketika menentukan pilihan dalam menjalankan sebuah produk multimedia. Intuisi *user* dipakai secara tidak sadar ketika menjalankan sebuah sistem interaktif yang memungkinkan *user* untuk memilih alur. Sebuah sistem interaktif yang memiliki tingkat intuitif yang lebih tinggi akan lebih mudah dipahami sehingga *user* dapat berinteraksi lebih baik dengan sistem. Dalam hal

perancangan alur interaktif, pengarang perlu memperhitungkan tingkat kesesuaian dengan akal sehat atau kewajaran yang sesuai dengan ekspektasi pembaca secara umum sehingga pilihan alur dan alur cerita yang ditetapkan dalam pilihan tersebut tidak terkesan mengada-ada dan seakan bertujuan ‘mengerjai’ *user*.

4. *Freedom* (Kebebasan)

Kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan dan keleluasaan bagi user untuk menentukan pilihan, dengan cara seperti apa mereka berinteraksi dengan sistem, yang tentunya tetap dibatasi aturan-aturan dalam sistem tersebut seperti objek apa saja yang bisa dipilih, dan pilihan yang disediakan dalam sistem tersebut. *User* dapat diberikan keleluasaan untuk memilih, dan cara mereka berinteraksi tergantung dari kreativitas dan intuisi *user* tersebut.

5. *Physic* (Hukum Alam)

Physics atau hukum alam berkaitan dengan realisme, kedekatan objek dan perilakunya dengan pengalaman pembaca di dunia nyata. Hukum alam mencakup gravitasi, momentum, dan penerapan hukum dasar fisika. Hal ini berkaitan dengan gerakan objek secara konsisten saat dikenai respon tertentu dari *user* agar sesuai dengan ekspektasi *user* yang kemudian mempermudah terjadinya imersi.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, imersi merupakan salah satu elemen kunci dari interaksi. Imersi atau *immersion* dapat dipahami sebagai

perasaan berada di suatu tempat yang lain, yang berbeda dari dunia nyata.

2.5 Desain dan Prinsip – prinsip desain

Elemen – elemen desain grafis adalah

1. *Point (Titik)*

Titik merupakan sebuah elemen terkecil dari desain grafis. Gabungan dari titik dapat menghasilkan garis, tekstur, bentuk, bahkan suatu bidang.



Gambar 2.1 Illustrasi yang menunjukkan elemen desain titik atau poin

(sumber : <http://c4dprovo.com/classes/wp-content/uploads/2011/06/Figure-9-1.jpg>)

2. *Line (Garis)*

Garis merupakan sejumlah besar titik yang tidak terhingga. Garis merupakan suatu hasil dari dua titik yang dihubungkan. Garis memiliki berbagai ketebalan. Garis dapat berupa lurus, melengkung, tersambung

terus menerus, atau terputus – putus. Dalam layout tipografi sebuah garis sama pentingnya dengan sebuah gambar. Garis horizontal melambangkan cakrawala, karakter tenang, damai, pasif, kaku, ketenangan, kedamaian, dan kemantapan. Garis vertikal mengesankan keadaan tak bergerak, karakter yang stabil, megah, kuat, kaku. Garis diagonal mengasosiasikan dengan gerakan, kedinamisan, kegesitan, dan kelincahan. Garis lengkung menggambarkan ringan, dinamis, dan kuat. (Sanyoto, 2009)



Gambar 2.2 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain garis, karya Klas Fahlen

(Sumber : <http://grainedit.com/category/found-design/page/5/>)

3. Bidang (*Shape*)

Bentuk bidang terbagi menjadi bidang geometrid dan bidang non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang teratur secara matematika, sedangkan bidang geometri merupakan bidang yang terbentuk secara

bebas. Bidang geometri contohnya adalah persegi, persegi panjang, segitiga, lingakaran. Bidang nongeometri contohnya adalah bidang bersudut bebas, bidang gabungan, bidang organik. (Sanyoto, 2009)



Gambar 2.3 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain bentuk, karya Steve Mack
(sumber : <http://officeofnature.ca/tag/kids-book/page/2>)

4. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan bentuk permukaan suatu bidang. Sifat – sifat permukaan baik permukaan licin atau permukaan kasar merupakan suatu tekstur. Tekstur bersifat teraba dan tidak teraba. Pada tekstur teraba kita dapat merasakan tekstur itu lewat indera peraba yaitu ujung jari. Sedangkan pada tekstur tak teraba kita merasakan tekstur tersebut hanya lewat indera penglihatan saja. Tekstur dikelompokan menjadi tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus. (Sanyoto, 2009)

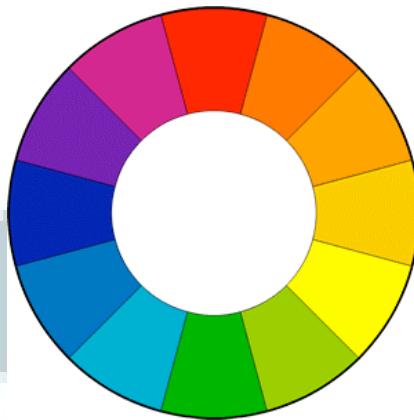


Gambar 2.4 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain tekstur, karya Sergio Masal

Sumber : <http://sergiomasala.blogspot.com/2010/05/seven-goats-1-remake.html>

5. Warna (*Color*)

Warna dapat menjelaskan perasaan, mendeskripsikan perasaan, dan menyampaikan informasi. Warna dilihat ketika cahaya memantul pada obyek dan memasuki mata. Pada tahun 1965 Sir Isaac Newton menemukan bahwa cahaya putih yang dibiaskan pada prisma menjadi spektrum warna : Merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, ungu. Ia mengorganisasikan warna – warna ini dalam satu roda yang disebut *color wheel*.



Gambar 2.5 *Color Wheel*

6. Tonalitas Warna (*Tone*)

Setiap benda di ala mini memiliki *value*. Hal ini diperlihatkan lewat terang dan gelap, tergantung cahaya yang mengenainya. Perubahan cahaya terang ke gelap merupakan sebuah tonalitas cahaya yang dapat mengubah karakter dari kualitas cahaya yang mengenai suatu objek. Tonalitas warna dapat memberikan rasa tersendiri dalam sebuah desain. Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna (Sanyoto, 2009)





Gambar 2.6 Ilustrasi yang menggunakan tone warna yang dikurangi, karya Angela
(Sumber : <http://angelasunde.blogspot.com/2010/08/step-by-step-illustration.html>)

Prinsip – prinsip desain grafis adalah

1. *Hierarchy* (Urutan)

Hirarki atau urutan merupakan urutan kepentingan dari informasi yang ingin ditampilkan. Hirarki dapat ditampilkan dengan menggunakan variasi jarak, skala, warna, penempatan, dan lainnya. Pada desain interaktif sendiri, hirarki dapat diberikan pada menu, teks, dan gambar dengan memanfaatkan penempatan dan *style* desain yang konsisten (Lapton Ellen dan Jennifer Cole Philips, 2008). Ryan Lascano (2009) dalam artikelnya *Principles of Information Design: Hierarchy untuk Arrows and Icons Magazine* mengatakan bahwa hirarki penting untuk megorganisasi informasi yang rumit dan memberikan bimbingan terhadap isi desain

berdasarkan urutan kepentingan informasi tersebut. Hirarki memudahkan pelihat untuk mengerti isi desain dan memutuskan informasi mana yang penting, berguna, dan relevan dengan apa yang mereka cari.



Gambar 2.7 Illustrasi yang menggunakan prinsip desain hirarki
(<http://blobbybrush.blogspot.com/2009/05/hierarchy-for-illustration-friday.html>)

2. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan visual dalam desain terjadi ketika bobot elemen – elemen desain terdistribusikan dengan baik dalam area desain tersebut. Keseimbangan terbagi menjadi keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris terjadi ketika di tarik garis yang membagi dua bidang sama besar maka elemen desain di satu bagian sama dengan elemen desain di bagian lain. Pada kesimbangan asimetris elemen desain pada satu bagian dengan bagian lain tidaklah sama. Keseimbangan asimetris dapat dicapai dengan menaruh elemen yang bertolak belakang

pada satu bagian dan bagian lain. (Lapton Ellen dan Jennifer Cole Philips, 2008)



Gambar 2.8 Ilustrasi yang menggunakan prinsip desain keseimbangan, karya Artimagos

(Sumber : http://vsschat2.blogspot.com/2010_06_01_archive.htm)

3. *Pattern* (Repetisi)

Titik, garis, dan grid merupakan bahan utama arsitektur sebuah repetisi. Dengan memberikan sebuah elemen desain dalam pengulangan yang berbeda – beda, seorang desainer dapat membuat variasi yang bermacam – macam dan begitu banyak serta membangun sesuatu yang rumit dari sesuatu yang sederhana. Pada abad ke 19, desainer mulai menganalisa bagaimana pattern terbentuk. Hampir semua pattern berawal dari tiga bentuk dasar, yaitu titik, garis, dan grid. Bentuk apapun yang menyendiri dalam desain pattern merupakan titik, sedangkan garis terbentuk dari elemen – elemen kecil yang secara visual membentuk garis. Gabungan

dari titik dan garis membentuk grid. Tiga elemen sederhana ini membentuk pattern karena adanya repetisi. (Lapton Ellen dan Jennifer Cole Philips, 2008)



Gambar 2.9 Illustrasi yang menggunakan prinsip desain pattern, karya Isabelle Stolar

(Sumber : <http://www.illustrationdot.com/?page=19>)

4. *Rhythm* (Ritme)

Ritme pada dasarnya merupakan pengulangan pattern yang kuat. Desainer menggunakan ritme untuk konstruksi desain yang memiliki gambar dan elemen yang diam tetapi memiliki durasi dan urutan. Saat membentuk ritme desainer juga dapat memberikan perbedaan pada ukuran, warna, bentuk, dan lain – lain untuk memberikan unsur kejutan, atau perbedaan.



Gambar 2.10 Ilustrasi yang menggunakan prinsip desain ritme, karya Marianna Oklejak

(sumber : <http://reramble.wordpress.com/2012/03/04/mostly-children-illustrations-by-marianna-oklejak/>)

5. *Emphasis* (Penekanan)

Penekanan dimana sebuah elemen desain dibuat menjadi titik pusat perhatian dari sebuah desain. Hal ini biasa disebut juga sebagai *point of interest*. Cara membentuknya biasa disebut juga dengan kontras. Cara memberikan penekanan dapat dilakukan dengan memberikan perbedaan yang mencolok pada satu elemen desain dibandingkan dengan yang lainnya. Contohnya ketika elemen desain lain kecil, ada satu elemen yang besar. Kontras dapat diberikan dengan menggunakan skala, warna, dan penggunaan bidang putih pada desain. Kontras digunakan sebagai daya tarik untuk suatu desain.



Gambar 2.11 Ilustrasi yang menggunakan prinsip emphasis, karya Il Sung Na
(sumber : <http://laughingowl.files.wordpress.com/2008/01/ilsungna.jpg>)

2.6 Psikologi Warna

Eko Nugroho (2008) dalam bukunya Pengenalan Teori Warna mengatakan bahwa warna mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Psikologis manusia memiliki rasa terhadap warna yaitu

1. Warna netral

Warna – warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna. Warna tersebut merupakan warna tersier, yaitu campuran tiga warna primer sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi yang tepat sama.

2. Warna Kontras

Warna yang berkesan berlawanan satu sama lain. Warna ini bisa didapatkan dari warna yang berseberangan dari *color wheel*. Warna kontras bisa juga disebut warna komplementer.

3. Warna Panas

Merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran warna mulai dari warna merah hingga warna kuning. Warna ini menjadi simbol perasaan riang, semangat, marah, dan sebagainya. Warna panas ini menunjukkan perasaan jarak yang dekat.

4. Warna dingin

Merupakan kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran warna mulai dari warna hijau hingga warna ungu. Warna ini menjadi simbol dari kelembutan, sejuk, nyaman, dan sebagainya. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh.

Warna dalam berbagai budaya memiliki berbagai makna. Beberapa makna warna secara umum adalah

Tabel 2.1 Tabel arti psikologi warna

WARNA	MAKNA POSITIF	MAKNA NEGATIF
1. Merah	Merah diasosiasikan dengan emosi yang kaya dan kuat. Warna merah membuat tubuh menjadi semangat, menaikkan detak jantung, tekanan darah, dan pernafasan. Warna merah berarti Kekuatan, energi, kehangatan,	Warna merah dapat diasosiasikan dengan nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme,

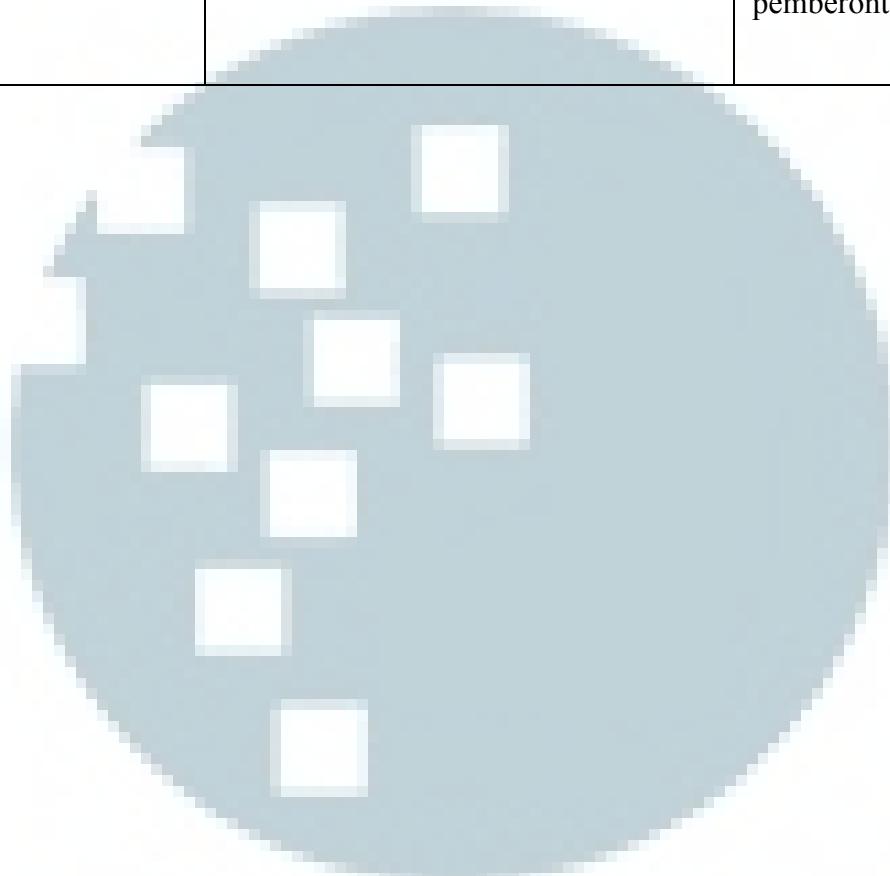
	<p>cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, kepriaan, darah, sosialisme, musim panas, berhenti, hormat. Warna merah dan hijau sangat kuat diasosiasikan dengan natal.</p>	<p>sosialisme, dan komunisme. Warna merah juga dapat mengakibatkan perilaku yang agresif, kesulitan untuk fokus, dan bahkan sakit kepala.</p>
2. Merah muda	<p>Merupakan warna yang paling disukai oleh anak – anak perempuan. Warna ini merupakan warna yang paling sering diasosiasikan dengan feminism. Dapat juga berarti musim semi, hadiah, apresiasi, keaguman, simpati, kesehatan, cinta, Juni.</p>	<p>Warna pink dapat melambangkan homoseksualitas, biseksualitas, naif, kelemahan, kekurangan.</p>
3. Oranye	<p>Oranye merupakan warna yang paling mudah ditangkap oleh mata manusia. Melambangkan kehangatan, semangat, kecepatan, ceria, panas, api, kecerahan, antusiasme, keinginan, serta musim gugur.</p>	<p>Warna oranye melambangkan sikap mencari perhatian, agresif, keseombongan yang berlebihan, emosi, dan bahaya.</p>
4. Kuning	<p>Warna kuning merupakan warna yang paling terang pada mata manusia.</p>	<p>Warna kuning melambangkan</p>

	<p>Warna ini melambangkan keceriaan dan masa muda sehingga sering digunakan pada mainan anak – anak.</p> <p>Warna kuning yang lembut dapat meningkatkan konsentrasi dan metabolisme.</p>	<p>kecemburuan, iri hati, kelemahan, dan penakut.</p> <p>Warna kuning yang berlebihan juga dapat mengakibatkan kemarahan, emosi, dan frustasi.</p>
5. Hijau	<p>Warna hijau melambangkan alam dan lingkungan. Selain itu warna hijau juga kerap diasosiasikan dengan kesehatan. Warna hijau memberikan ketenangan tubuh dan jiwa, mengurangi kecemasan. Warna hijau tua sering diasosiasikan dengan militer dan perbankan. Arti warna hijau adalah stabil, alam, lingkungan, subur, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, dermawan, harmoni, kreativitas, kepandaian, dan stabilitas.</p>	<p>Warna hijau melambangkan cemburu, nasib buruk, tak berpengalaman, nasib malang.</p>
6. Biru	<p>Warna biru merupakan warna yang memiliki efek yang bertolak belakang dengan warna merah. Warna biru</p>	<p>Warna biru melambangkan hubungan yang dingin dan kaku, rasa kesedihan, dan</p>

	<p>melambangkan kepercayaan, stabil, damai, kesejukan, keamanan, percaya diri, kelembutan, kebijaksanaan.</p> <p>Warna biru menenangkan hati dan pikiran, menurunkan tekanan darah, detak jantung. Anak - anak yang memiliki masalah dengan tidur dan perilaku dapat diatasi dengan menggunakan ruangan – ruangan yang bernuansa biru.</p>	depresi.
7. Ungu	<p>Ungu merupakan warna yang bersifat mewah, anggun, dan bersifat misteri. Warna ini banyak dipakai dalam jubah – jubah pemimpin kerajaan dan pemimpin agama. Arti warna ungu adalah bangsawan, spiritualitas, kreativitas, kemakmuran, kekayaan, sensual, upacara, romantisme, dan kenikmatan. Warna ungu beserta kuning sering digunakan dalam produk mainan anak – anak karena melambangkan keceriaan dan</p>	<p>Warna ungu dapat diartikan sebagai warna yang sombang, angkuh, duka cita, iri hati, misteri, kenajisan, dan homoseksualitas.</p>

	gampang digunakan.	
8. Cokelat	Warna cokelat melambangkan tanah, bum, netral, hangat, perlindungan, kedalaman, organisme, alamiah, keseder	Warna cokelat memberikan kesan tumpul, kotor, bosan, tak sesuai jaman, kekasaran, kebodohan, berat, dan kemiskinan.
9. Abu – abu	Warna abu – abu melambangkan kemodernan, cerdas, bersih, respek, rasa hormat, kenetralan, formalitas, dan teknologi tinggi	Warna yang kesedihan, bosan, ketinggalan zaman, polusi, kebodohan, perkabungan, kenanggungan, dan kebosanan.
10. Putih	Putih merupakan warna yang melambangkan kesucian, bersih, kebaikan, pemujaan, kemurnian, dan merupakan warna yang netral.	Warna putih melambangkan duka cita, hampa, kematian, penakut, dan tak ad imajinasi.
12. Hitam	Warna hitam melambangkan kekokohan, keanggunan, kemewahan, modernitas, formalitas, dan keseriusan.	Warna hitam melambangkan penyesalan, kemarahan, kematian, setan,

		kesedihan, kekunoan, perkabungan, dan pemberontakan.
--	--	--



UMN

2.7 Desain Multimedia untuk anak – anak

Sebuah desain harus bisa menjangkau target penggunanya. Demikian juga agar bisa mendesain untuk anak – anak, harus dibuat sedemikian rupa agar pesan yang kita sampaikan kepada anak – anak bisa disampaikan dengan baik. Louis Lazarus (2009) dalam artikelnya di *Smashing Magazines* yang berjudul *Designing Website for Kids Trends and Best Practises*, menjelaskan beberapa prinsip desain untuk media yang berpengaruh pada anak – anak

1. Desain yang menstimulasi indera

a. Warna cerah

Warna yang cerah menarik perhatian anak – anak untuk waktu yang lebih lama. Warna memberikan impresi yang sangat besar pada anak – anak. Warna yang cerah ini menstimuli otak anak dan membuat anak mudah mengingat.

b. *Happy Mood*

Anak – anak lebih mudah mengingat desain yang menimbulkan emosi dan memperlihatkan emosi kebahagiaan. Pada saat mendesain dapat ditambahkan elemen – elemen yang menimbulkan kesan yang cerah, ceria, dan bahagia.

c. Penggunaan elemen – elemen dari alam

Anak – anak dipengaruhi oleh elemen – elemen yang mereka kenali dan mereka dapat pahami. Pengalaman anak – anak terhadap hal – hal yang mereka kenali dan pahami tentunya terbatas. Pengalaman yang

paling mudah dikenali untuk anak – anak berasal dari alam. Elemen dari alam contohnya pohon, air, dan binatang merupakan elemen yang mudah dikenali anak – anak. Desain dengan elemen ini tentunya lebih diingat dan disenangi anak – anak.

2. Elemen desain yang besar

Elemen desain yang besar terbukti agar efektif dalam setiap desain multimedia. Anak – anak secara natural akan lebih tertarik pada obyek yang simpel, jelas, dan mudah dikenali. Beberapa hal yang bisa diperhatikan adalah

a. Karakter yang beranimasi

Karakter yang besar, bergerak dan berbicara adalah hal yang mengasyikan dan menarik minat anak – anak secara cepat.

b. Kedalaman dalam desain

Anak – anak suka membiarkan imajinasi mereka bergerak pada dunia yang terasa seperti nyata.

c. Navigasi yang mudah dikenali

Tombol yang besar dan area dimana anak – anak yang bisa berinteraksi dibuat berbeda jauh dari area lain. Hal ini akan memudahkan navigasi untuk anak – anak.

3. Interaksi pengguna

Interaktivitas adalah salah satu elemen yang paling penting bagi desain multimedia untuk anak – anak. Anak – anak tidak menggunakan media untuk membaca dan meneliti. Anak – anak menggunakan media untuk

dihibur dan berain. Oleh karena itu interaktivitas yang menyenangkan adalah suatu hal yang sangat penting bagi desain multimedia. Interaksi dapat dilakukan lewat video, suara, permainan, dan pada web dapat digunakan area yang dapat di print.

4. Metode yang berbeda

Contoh metode yang berbeda dan unik adalah perubahan kursor, navigasi yang disertai dengan suara, dan layout yang melenceng dan berbeda dari menggunakan grid secara sewajarnya.

2.8 Ilustrasi

Anak – anak lebih sensitif terhadap gambar dibandingkan dengan yang lainnya. Hal ini dibuktikan dengan seorang bayi yang bisa dengan mudahnya membedakan wajah ibunya dengan orang lain dan tangan ibunya dengan tangan orang lain. (mabel segun) Ilustrasi yang baik dapat membantu perkembangan bagi anak – anak lewat stimulasi imajinasi, persepsi, dan potensinya Ilustrasi berkembang dari jaman ke jaman. Buku Illustration for Children menjelaskan ada beberapa media yang dapat digunakan untuk ilustrasi. Beberapa di antaranya adalah

1. Cat air

Kelebihan utama dalam desain ilustrasi manual yang menggunakan cat air adalah transparansinya. Ilustrator mendapatkan warna terang dan gelap berdasarkan warna putih kertas. Hal ini membuat penggeraan ilustrasi harus dikerjakan dari warna yang terang ke arah warna yang gelap.

Semakin banyak air yang digunakan pada kuas maka hasil warna yang

dihadirkan memiliki transparency yang tinggi.

2. Cat akrilik

Cat akrilik menghasilkan warna yang cerah dan terang. Selain itu cat akrilik memiliki karakter yang cepat kering. Cat akrilik memiliki sifat yang serba guna dan digunakan untuk media apapun, seperti kertas, kanvas, kayu, plastik yang memiliki permukaan yang tidak terlalu licin.

3. Cat minyak dan pastel

Cat minyak biasanya digunakan pada kanvas walaupun dapat digunakan pada papan atau kertas. Media ini memiliki kelemahan yaitu waktu pengeringan yang lama. Akan tetapi hal ini bisa berguna apabila kita ingin mencampur warna, membuat gradasi, atau membersihkan cat dari kanvas selama cat tersebut belum mengering. Ada dua macam pastel, yaitu soft pastel yang menyerupai kapur, dan oil pastel yang biasa disebut krayon. Soft pastel dapat menghasilkan gambar yang pencampuran antar warna satu dan warna lainnya sangat halus. Oil pastel menghasilkan warna yang lebih cerah dan lebih terang, akan tetapi lebih sulit dikontrol.

4. Hitam Putih

Dapat dilakukan dengan menggunakan pen. Media yang lebih tradisional dari pen digunakan dengan tinta dan pena celup. Lewat pena illustrator dapat membuat berbagai jenis garis, dari yang lurus, lengkung, halus, dan lain – lain. Kuas dan tinta juga dapat digunakan untuk ilustrasi hitam putih.

5. Print basis media

Ada beberapa contoh media berdasarkan proses cetak yang dapat digunakan untuk ilustrasi

- a. Kayu dan Lino
- b. Screen printing
- c. Etching
- d. Monoprinting

6. Kolase dan *mixed media*

Yang dimaksud kolas adalah menempelkan menjadi satu berbagai macam materi untuk menghasilkan suatu gambar. Kolase pada awalnya dibuat dengan menggunakan kertas – kertas yang dipotong dan lem.

7. Komputer

Pada jaman modern komputer dapat digunakan untuk menghasilkan ilustrasi. Kebanyakan gambar menggunakan adobe illustrator dan aplikasi sejenisnya untuk menghasilkan gambar berbasis vektor dan photoshop atau aplikasi sejenisnya untuk menghasilkan gambar berbasis bitmap.

2.9 Ilustrasi vektor

Vektor adalah sekumpulan koordinat dan angka yang secara matematis mendeskripsikan suatu attribut (posisi, ukuran, warna, dan lain – lain) dari suatu grafik secara 2 dimensional. Teknologi vektor memungkinkan desainer untuk membuat suatu desain tanpa mengkhawatirkan resolusi gambar tidak cukup tinggi

sehingga gambar pecah. Vektor hanya menggunakan informasi sesedikit mungkin untuk mendeskripsikan dan merepresentasikan suatu grafik. Pemanfaatan vektor sendiri sekarang sudah cukup banyak contohnya untuk ilustrasi, desain *typeface*, animasi, dan desain interaktif.

Vektor ini biasanya dibuat lewat program berbasis vektor, diawali oleh pengembangan perusahaan Adobe atas deskripsi post skrip dari sebuah halaman mereka, hingga kini bermunculan berbagai software pengolah vektor. Contoh – contoh dari *software* tersebut adalah antara lain Adobe Illustrator, CorelDRAW, dan Free Hand. Vektor juga dimanfaatkan dalam program – program pengolahan grafik animasi 2d seperti Adobe Flash dan After Effects.

Bitmap adalah sekumpulan pixel atau titik titik yang pada akhirnya membentuk gambar dengan satu kesatuan utuh, sedangkan vektor dibuat secara otomatis oleh perhitungan matematik yang menentukan jalurnya. Bitmap sangatlah tergantung pada resolusi dan dapat kehilangan kualitas gambar pada saat mereka diperbesar, sedangkan vektor tidak. Gambar *bitmap* juga kurang baik dalam transparansi dan biasanya terbatas pada bentuk yang persegi. Berbeda dengan vektor dimana salah satu obyek diletakan di atas obyek yang lain, obyek di bawahnya bisa terlihat. Biasanya file *bitmap* berbentuk .jpg atau .gif untuk file digital, sedangkan untuk keperluan cetak berbentuk .tiff atau .eps. Vektor biasanya memiliki format .ai, .cdr, .dxf, .wmf, dan .swf.

Vektor digunakan paling baik untuk :

1. Membuat ilustrasi, logo, dan ikon yang detail dan tajam baik untuk digital maupun cetak.

2. Membuat animasi terutama 2 dimensi di Adobe Flash dan Adobe After Effects.
3. Membuat logo dan ikon yang digunakan untuk berbagai macam fungsi dari percetakan yang paling kecil hingga papan billboard dan banner yang besar.
4. Membuat grafik yang akan dipertunjukan di depan layar lebar dengan resolusi tinggi seperti HDTVs
5. Dan lain – lain.

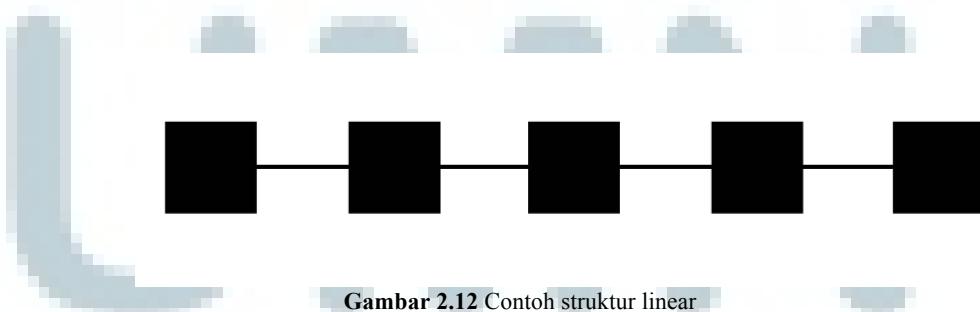
A large, semi-transparent watermark of the UMN logo is centered on the page. The logo consists of the letters 'UMN' in a stylized, blocky font. The 'U' is a simple U-shape, the 'M' is a vertical rectangle with a diagonal line, and the 'N' is a vertical rectangle with a diagonal line extending from the top right corner.

2.10 Struktur

Struktur adalah bagaimana sebuah informasi dibagi menjadi bagian – bagian dan bagaimana bagian tersebut berhubungan satu dengan yang lain. Mendesain struktur adalah bagaimana menempatkan satu informasi dengan yang lain, menghubungkan satu dengan yang lain, dan menentukan bagian mana yang tidak berelasi dengan bagian yang lain. Pada desain multimedia struktur informasi biasanya lebih besar dari apa yang ditampilkan pada satu halaman atau satu layar. Selain itu jumlah dan kerumitan informasi dapat membingungkan pengguna apabila informasi ditampilkan sekaligus dalam satu halaman. Informasi harus dipecah menjadi unit – unit kecil dan pengguna harus diberikan kemampuan untuk bernavigasi dari satu informasi ke informasi lainnya. Ada beberapa standar struktur yang digunakan dalam multimedia desain :

1. *Linear*

Struktur linear adalah struktur yang menunjukkan informasi secara satu dimensi saja, berelasi satu sama lain dengan bentuk seperti garis lurus.



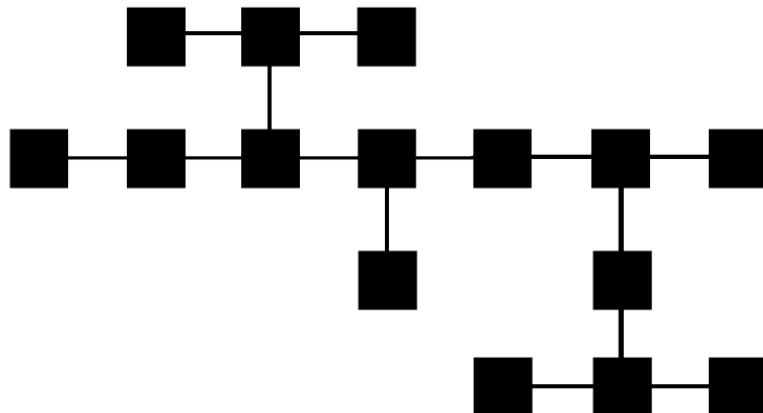
Gambar 2.12 Contoh struktur linear

Struktur linear sering dipakai untuk halaman web dan cd-rom. Mereka digunakan untuk informasi yang berelasi secara satu dimensi yang membentuk garis lurus. Pada struktur linear ini pengguna hanya dapat

bernavigasi ke dua arah saja, kiri atau kanan, dan atas atau bawah. Salah satu contoh struktur linear di dunia nyata adalah struktur untuk penulisan buku.

2. *Linear with side street*

Terkadang untuk menyampaikan informasi, struktur linear saja tidaklah cukup maka digunakan struktur linear dengan beberapa tambahan di antaranya. Pada navigasinya, pengguna dapat mengikuti urutan struktur dan dapat menentukan untuk melihat informasi tambahan yang ada sebelum berlanjut ke poin selanjutnya.

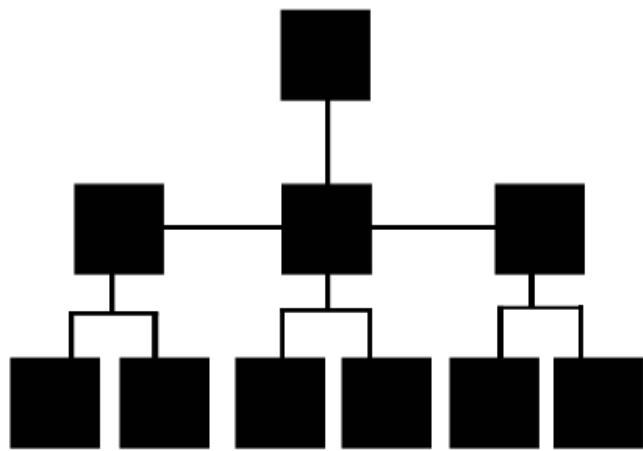


Gambar 2.13 Contoh struktur *linear with side-street*

3. *Tree*

Struktur tree atau struktur pohon adalah struktur yang paling umum ditemukan dalam pengorganisasian informasi. Struktur pohon ini memiliki informasi utama yang di dalamnya terdapat informasi tambahan yang dipecah menjadi informasi – informasi kecil lainnya. Struktur ini dapat

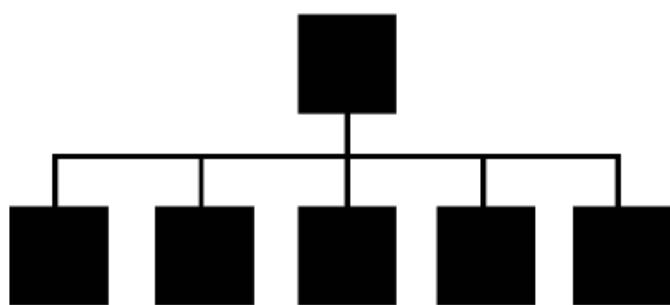
banyak dilihat di berbagai multimedia dan di web. Pada website yang menggunakan struktur ini terdapat halaman utama yang di dalamnya pengguna bisa memilih dari menu. Dari menu tersebut terdapat pilihan – pilihan lagi dan seterusnya.



Gambar 2.14 Struktur Tree

4. *One-level Tree*

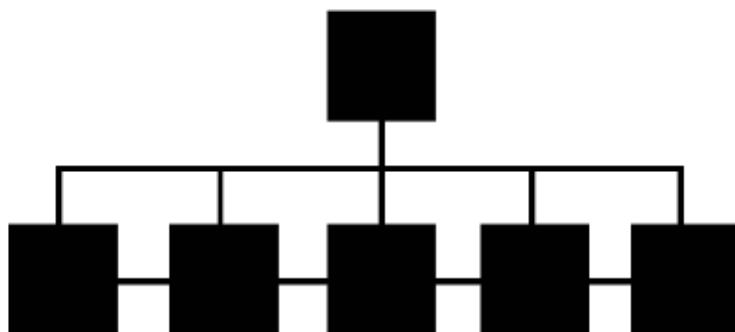
Pada struktur ini terdapat satu informasi yang menjadi sentral dari infomasi lain. Contohnya adalah sebuah web yang halaman utamanya menjelaskan sebuah perusahaan dan sub halamannya yang menjelaskan karyawannya.



Gambar 2.15 Contoh gambar struktur *one-level tree*

5. *Tree and Linear*

Struktur ini merupakan kombinasi dari dua struktur, yaitu struktur pohon dan struktur linear. Untuk navigasinya pengguna dapat mengikuti informasi secara linear, tetapi juga dapat melompat ke informasi yang lain melompat ke suatu level dan melihat secara keseluruhan informasi dalam sistem tersebut. Mereka juga dapat melompat ke level yang lain tanpa mengikuti sistem linear yang telah ditentukan.



Gambar 2.16 Contoh gambar struktur *linear and tree*

6. Tanpa struktur

Ada beberapa kasus ketika desainer tidak menggunakan struktur dalam menyampaikan informasi mereka. Unit – unit informasi disusun dalam hubungan yang bebas. Struktur ini dibutuhkan ketika multimedia membutuhkan agar pengguna tidak membutuhkan ide dari struktur tersebut. Contohnya adalah pada perancangan permainan dimana pengguna justru diharapkan untuk tidak memahami seluruh struktur dari sistem.



UMN