



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Interaktif

Mendesain sebuah media interaktif adalah sesuatu yang kolaboratif, melibatkan tim yang berpengalaman untuk mengembangkan dan menjalankan aplikasi web desain. Biasanya melibatkan kepala tim kreatif (*creative director*), dan juga yang berpengalaman dalam bidang teknologi, termasuk di dalamnya animator, *motion designer*, *programmer*, *tester*, klien, dan bisa jadi antropolog, dan psikolog (yang mampu meneliti perilaku pengunjung media interaktif tersebut) (Landa, 2011, hlm. 368)

Pada jaman sekarang, layar sentuh digunakan oleh beragam alat elektronik, contohnya seperti telepon genggam, dan komputer. Layar sentuh mempunyai tampilan layar yang berinteraksi langsung dengan *user* tanpa menggunakan alat pengantar lain seperti *mouse* dan *touchpad* (Coates, 2014, hlm. 18).

Menurut Landa (2011) pengunjung *website* dapat menjadi partisipan yang aktif dengan melakukan : mengunjungi suatu alamat *website*, menelusuri halaman *website* tersebut, memberikan komentar, dan secara garis besar berinteraksi dengan konten yang ada pada *website* tersebut. Karena semakin banyak orang yang menghabiskan waktu *online* untuk mencari hiburan, membuat informasi online yang menyenangkan (menghibur) dapat menambah potensi dalam membangun sebuah *brand*. Sejalan dengan perkembangan teknologi, masalah

lingkungan pun ikut menjadi sesuatu yang tidak asing lagi. (hlm. 366) Saat kita menemukan cara untuk *go green*, informasi yang tadinya dalam bentuk cetak pun bisa disajikan dalam bentuk digital (hlm. 368).

Menurut Coates (2014), desain informasi dapat dibedakan menjadi beberapa tipe berdasarkan media yang digunakan untuk menampilkan informasi tersebut yakni sebagai berikut.

1. *Print-based Information Design*

Informasi yang dikemas dalam media cetak, dan dalam kebutuhan sehari-hari dapat ditemukan seperti buku pelajaran dan tagihan kartu kredit.

2. *Interactive Information Design*

Desain informasi interaktif terbentuk karena perkembangan komputer dan internet dalam mengolah data-data. Pada sebuah informasi yang diberikan berinteraksi dengan *user* atau pengguna, oleh sebab itu pilihan-pilihan bagaimana mengoperasikan dan mendapatkan informasi harus diperhatikan dari cara pemakaian dan perilaku *user* yang ditujukan.

Media interaktif membiarkan *user* untuk mengeksplorasi dengan berbagai cara penggunaan untuk mengolah informasi didalam media tersebut. Tugas sebagai desainer dalam menyampaikan informasi dalam bentuk media interaktif yaitu menentukan penempatan informasi dan elemen apa saja untuk mengakses informasi tersebut agar dapat mengarahkan alur pemakaian media interaktif.

3. *Environmental Information Design*

Bentuk dari desain informasi environmental yaitu seperti *signage*, *wayfinding*, *exhibition design*, dan instalasi dalam ukuran besar. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat *signage* dan *wayfinding* adalah batas pengetahuan target sasaran akan informasi yang ditampilkan, sedangkan dalam *exhibition design* hal yang harus diperhatikan yakni bagaimana mengkomunikasikan informasi kepada audiens yang jumlahnya banyak.

Desain visual seharusnya tidak hanya soal visual atau keindahannya saja, melainkan harus merupakan penggabungan dari bentuk (*form*) dan fungsi untuk memastikan *user experience* yang baik. Hierarki visual mengurutkan visual dan teks berdasarkan tingkat kepentingannya, mengurutkannya dari informasi yang paling penting ke informasi yang kurang penting. Sebagian besar *website* komersial, editorial, dan pemerintah memiliki konten yang amat banyak, yang diurutkan berdasarkan informasi yang disusun berlapis-lapis, menciptakan beberapa hierarki (Landa, 2011, hlm. 378).

Menurut Baer (2008) seorang grafik desainer membuat komunikasi visual dengan teks dan gambar. Dalam *information design*, desainer membuat informasi dengan menggunakan warna, simbol, huruf, dan gambar, dan membuat informasi menjadi lebih efektif (hlm. 14). *Information design* yang baik seperti saat kita naik pesawat. Kita tidak perlu mengetahui saat pesawat mengalami *turbulens*, atau kita tidak perlu berpikir keras memikirkan cara kerja mesin pesawat. Kita hanya

perlu duduk, menikmati makanan yang disediakan dan pada saatnya kita akan tiba di tujuan. *Information design* yang baik, mampu mengemas informasi yang kompleks sekalipun kedalam bentuk yang sederhana (hlm. 22).

2.1.1. Mobile Applications

Mobile Applications adalah *software* yang bergantung pada perangkat *mobile* dan mempunyai fungsi-fungsi tertentu; perangkat yang mudah untuk diunduh dalam ponsel, menyediakan interaksi antara pengguna dan media *mobile* (MMA, 2008, hlm. 1). *Mobile application* berbeda dengan aplikasi desktop, sebab perangkat *mobile* dipakai oleh pengguna dalam waktu pendek, tetapi berkelanjutan atau adanya sifat ketergantungan. Sifat dari perangkat *mobile* (*mobile application*) pada umumnya yaitu lebih terfokus pada fitur yang spesifik, memberikan daya eksplorasi terhadap sebuah lingkup (Salmre, 2005, hlm. 20).

User interface dapat mengoperasikan dengan mudah, cepat menemukan arah ke informasi dan fitur yang diinginkan merupakan aspek penting dalam pembuatan *mobile application* (Salmre, *ibid*). Karakteristik yang penting dalam pembuatan *mobile application* menurut (Salmre, 2005, hlm. 31) yaitu sebagai berikut.

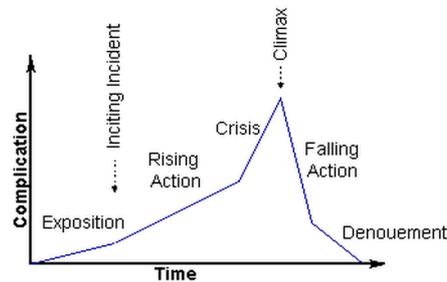
1. Waktu pembukaan (*Startup Time*),
2. Cara Tanggap (*Responsiveness*),
3. Tujuan yang difokuskan,
4. Interaksi yang disesuaikan dengan perangkat sumber informasi secara offline,

5. Konsistensi pengalaman bagi pengguna (*Consistency of Experience*)

2.1.2. Narasi Interaktif

Di dalam sebuah narasi interaktif, terdapat beberapa elemen plot menurut Gustav Freytag (Tomaszewski, 2005) yaitu sebagai berikut.

1. *Introduction* (Pengantar) : pengenalan dari identitas karakter utama dan latar. Situasi dimana menentukan kondisi dalam drama tersebut.
2. *Exciting Force or Complication* (Komplikasi) : Situasi di mana pemain utama mulai dipengaruhi oleh lawan mainnya.
3. *Rising Movement* : Mulainya timbul gerakan reaksi atau respon dari pemain utama dan hasil yang diinginkan agar perhatian penonton mulai naik.
4. *Climax* (Klimaks) : titik puncak dari permasalahan yang terjadi, reaksi pada pemain utama menjadi titik balik dari cerita.
5. *Tragic Force* : kelanjutan dari klimaks yang mulai dari cerita awalnya titik balik tersebut.
6. *Falling Movement or Return* : Situasi dimana aksi drama masih berlanjut dan dimana perhatian penonton harus tetap fokus, situasi ini juga tidak boleh adanya gangguan dari permasalahan baru.
7. *Force of Final Suspense* : Saat dimana sebagian besar kejadian didasarkan oleh tindakan ada ada sebelumnya.
8. *Catastrophe* : Situasi terakhir dimana adanya penutupan cerita, dan pada umumnya yang mengakhiri cerita adalah pemain utama.



A modern version of "Freytag's Triangle."

Gambar 2.1. Teori Freytag

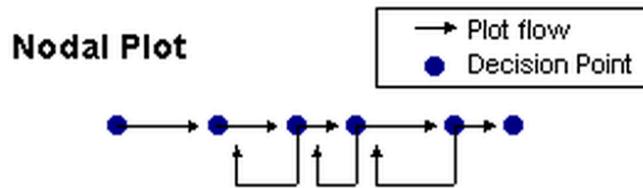
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>)

Menurut Fullerton (2008; 119) Alat untuk mengarahkan *user* dalam menjelajahi media yang disediakan dari awal hingga akhir bergantung pada interaktifitas yang disediakan dari media tersebut.

Berikut ini adalah beberapa contoh alur cerita interaksi menurut Zach Tomaszewski (2005) :

1. *Nodal plot*

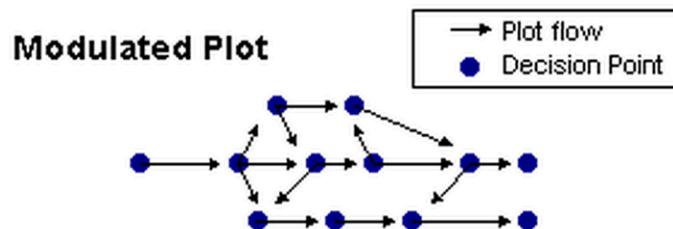
Semua alur cerita dikendalikan oleh penulisnya, sehingga interaksinya hanya berupa satu arah maju kedepan. Hal yang membedakan *nodal plot* dengan narasi pada umumnya adalah audiens/user harus memenuhi beberapa tugas untuk melanjutkan cerita. Contohnya seperti pada game Prince of Persia yang tugasnya harus terus maju mengalahkan para penjahat untuk menyelamatkan Putri Raja, apabila tidak dilakukan, maka karakter yang dimainkan *user* akan mati.



Gambar 2.2. *Interaction Nodal Plot*
 (<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>)

2. *Modulated Plot*

Alur gerakan plot yang dibuat oleh penulis dibuat dengan beberapa opsional, hasilnya bisa bervariasi tergantung dengan pilihan user. Hasil akhirnya juga bisa lebih dari satu, sehingga apabila user ingin mendapatkan pengalaman yang berbeda, ia harus bermain beberapa kali. Contohnya bermain pada game yang bertipe *interactive storytelling*, *user* dibiarkan untuk memilih beberapa opsional untuk melanjutkan ke tahap cerita selanjutnya.



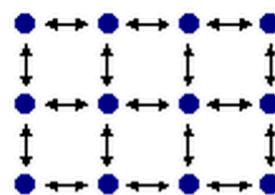
Gambar 2.3. *Interaction Modulated Plot*
 (<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>)

3. *Open Plot*

Alur gerakan plot sangat kompleks, tidak ada alur cerita yang pasti, sehingga penulis hanya menyediakan dan *user* yang harus

mengeksplorasi sendiri. Narasi yang terjadi pada cerita ini dipegang sebagian besar oleh *user* sebab ia yang menentukan tahap-tahap apa saja yang perlu dilakukan. Contohnya seperti dalam film *Hunger Games*, walupun adanya unsur *nodal plot* yang akhirnya salah satu dari mereka harus menang, tetapi setiap pemain memegang penuh takdir mereka saat bermain, begitu juga seperti permainan petualangan lainnya.

Open Plot



Gambar 2.4. *Interaction Open Plot*

(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>)

2.1.3. Peta Interaktif

Kartografi menurut Sariyono (2001, hlm 1) adalah ilmu tentang membuat peta, yang merupakan gabungan dari kata permukaan (karto) dan gambaran (grafi).

Peta adalah penggambaran elemen-elemen yang ada di muka bumi dan benda lainnya yang berhubungan dengan elemen tersebut menurut ICA (International Cartographic Association).

Menurut Martianto (2008, hlm. 3) yang dimaksud dengan peta adalah gambaran sebuah wilayah yang terletak pada permukaan bumi, dapat diperkecil/perbesar, menggunakan elemen-elemen tambahan untuk menjelaskan seperti simbol dan warna. Selain itu, pengertian peta menurut Noor (2012, hlm.

264) adalah gambaran penyampaian unsur-unsur permukaan bumi pada sebuah bidang datar yang menggunakan sistem proyeksi dan skala tertentu.

Pada umumnya pada peta terdapat aspek penting yaitu sebagai berikut (Noor, 2009, hlm. 265).

1. Tempat-tempat yang berhubungan dengan sebuah lingkup atau ruang (proyeksi pada peta).
2. Informasi dari bentuk elemen lain yang menjelaskan lingkup yang berkaitan.
3. Pemetaan adalah sebuah prosedur pengoperasian untuk memberikan informasi fakta-fakta yang ada di permukaan bumi.
4. Peta yang dapat menampilkan elemen-elemen permukaan bumi, dibatasi oleh sebuah batas garis tepi atau grid.

Berdasarkan obyeknya, peta dibagi menjadi dua yakni sebagai berikut (Huriyono, 2008, hlm. 5).

1. Peta Dinamik

Sebuah situasi obyek yang labil, seperti migrasi dan perkembangan pemukiman divisualisasikan kedalam bentuk peta.

2. Peta Stationer

Sebuah situasi dimana obyek berbentuk relatif tetap, seperti suatu wilayah dan lingkup kawasan kemudian divisualisasikan kedalam bentuk peta.

Menurut Ribeiro (2003), terdapat empat jenis peta interaktif yakni sebagai berikut.

1. *View Only Map*

Peta yang hanya menampilkan gambaran permukaan bumi dan tidak ada kegiatan interaksi apapun.

2. *Interactive Static Map*

Peta yang terdapat kegiatan interaksi dengan pengguna (*user*) seperti diperbesar/diperkecil dan menggeserkan peta ke kanan/kiri.

3. *Animated Map*

Peta yang tidak hanya memperlihatkan gambaran tetapi terdapat animasi pada elemen-elemen yang bersangkutan.

4. *Interactive Animated Map*

Peta Interaktif yang pengoperasiannya bersifat kompleks, fungsinya lebih dari peta, seperti halnya memberikan informasi dalam bentuk animasi atau video.

2.2. *Graphical User Interface*

Program dikontrol dengan beberapa urutan, *user interface* dalam ilmu komputer dan hubungan interaksi antara manusia dan komputer, dalam penyajian program untuk pengguna merujuk pada segi grafis, teks dan informasi didalam program tersebut (Stopper, 2012, hlm.4). Sementara itu, Pressman (2010, hlm. 312) beranggapan bahwa desain *user interface* mengembangkan media komunikasi yang efektif antara manusia dengan komputer, dimana desain

mengintegrasikan obyek, aktivitas, dan menciptakan *layout* yang membentuk latar *user interface*. *Graphical User Interface* dengan sifat yang kompleks sebab pengguna berinteraksi dengan banyak obyek dan bagian kelas-kelas (Aptara, 2010, hlm.823).

Menurut Stopper (2012, hlm. 4) terdapat dua macam *user interface* yaitu sebagai berikut.

1. *Command Line Interface* (CLI) : penginputan data melalui pengetikan perintah-perintah dan hasil outputnya adalah paparan teks pada monitor.
2. *Graphical User Interface* (GUI) : input dan output program menggunakan gambar bukan hanya kata-kata.

Pengertian dari Linux Junkies dalam buku *Graphical User Interface* (Stopper, 2012, hlm. 5) adalah program yang sistem input dan outputnya menggunakan gambar dan grafis. Selain itu, menurut Coates (2014, hlm. 17) pengertian dari GUI adalah bentuk dari informasi yang disederhanakan secara visual dan cara untuk mengoperasikannya dengan bantuan elemen-elemen grafis, bukan hanya dengan tulisan-tulisan.

Komponen *Graphical User Interface* menurut Aptara (2010, hlm. 829) yakni *background*, *enabled* (cara mengaktifkan), *focusable*, *font foreground*, *location*, *size*, *preferred size* (ukuran yang sering dipakai), *visible* (yang Nampak). Akan tetapi, menurut Suzanne Martin elemen atau bahasa yang digunakan dalam membuat *graphical user interface* untuk mengkomunikasikan pesan yakni seperti

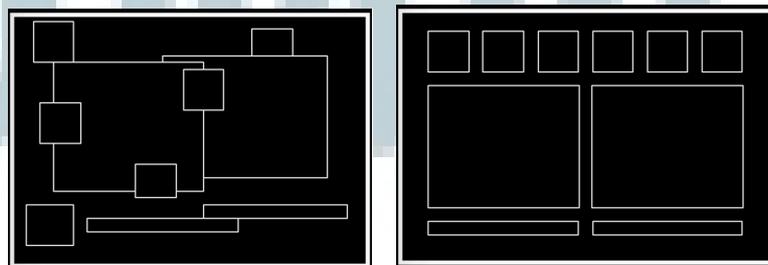
layout, tipografi, warna dan tekstur, gambar (*icon*, simbol, tanda, foto, dsb), animasi, suara, dan *visual identity*.

User Centered Design meliputi tiga hal yaitu sebagai berikut (Stopper, 2012, hlm. 10).

1. *Usefulness* : berkaitan dengan fungsi, informasi yang sesuai dengan kebutuhan *user* (pengguna).
2. *Usability* : bagaimana cara kemudahan dalam pemakaian.
3. *Visual Design* : merujuk pada layout dan elemem grafis yang digunakan.

Apabila sebuah *software* sulit digunakan, membuat pengguna frustrasi, maka pengguna tidak akan menyukai *software* yang disediakan, seharusnya *software* dapat menampilkan isi dan fungsi tersebut (Pressman, 2010, hlm. 312). Sehingga dalam pembuatan desain *user interface* perlu menerapkan beberapa prinsip menurut Suzanne Martin.

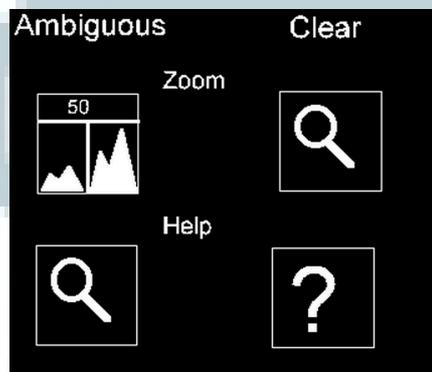
1. *Organize* : pengaturan peletakan konten yang jelas dan konsisten untuk memberikan sebuah penampilan pada user. Didalam prinsip *organize*, terdapat hal-hal penting yang perlu diperhatikan seperti konsistensi, *screen layout*, hubungan antar halaman, dan navigasi.



Gambar 2.5. Contoh Perbandingan *Screen Layout*
(http://web.cs.wpi.edu/~matt/courses/cs563/talks/smartin/int_design.html)

Pada contoh tersebut, gambar yang berada di sebelah kiri menggambarkan sebuah tampilan yang tidak diatur, sehingga berantakan dan akan membingungkan pengguna aplikasi. Akan tetapi pada gambar di sebelah kanan, mencontohkan tampilan yang diberikan *layout* terstruktur sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi.

2. *Economize* : menerapkan prinsip '*less is more*', yakni memikirkan berapa banyak jumlah konten dan desain yang dibutuhkan. Prinsip-prinsip yang perlu diterapkan seperti *simplicity*, *clarity*, identitas yang khas dan kemudahan membaca elemen.



Gambar 2.6. Contoh Prinsip *Clarity* pada *Icon*
(http://web.cs.wpi.edu/~matt/courses/cs563/talks/smartin/int_design.html)

3. *Communicate* : pembuat aplikasi harus bisa menghubungkan tampilan yang akan dibuat dengan kemampuan atau cita rasa *user*. Prinsip yang berhubungan dengan komunikasi adalah mudah dibaca, seperti pentingnya dalam pemilihan jenis font.



Unreadable Style **Readable Style**
Unreadable Style **Readable Style**

Gambar 2.7. *Good vs. Bad Font*
(<http://www.meadowoutdoor.com/billboard-design/good-vs-bad/font-style>)

2.3. **Komunikasi dan Informasi**

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi kepada suatu kelompok atau organisasi secara keseluruhan dan sistematis berdasarkan Widjajanto (2013, hlm. 4). Dengan adanya komunikasi dalam kehidupan manusia, manusia dapat mempengaruhi manusia lainnya dari yang dikenal maupun tidak menurut Morissan (2013, hlm. 1). Begitu juga menurut Pace dan Faules (2006, hlm. 31) pengertian komunikasi adalah elemen-elemen komunikasi dari sebuah kelompok yang ditafsirkan sebagai sebuah pesan.

Selain itu, perencanaan komunikasi didefinisikan sebagai proses untuk memperoleh tujuan suatu kelompok dengan mendistribusikan elemen-elemen komunikasi oleh Widjajanto (2013, hlm. 7) yang secara singkat, serangkaian proses yang menstimulasi sebuah kelompok untuk mencapai misinya adalah bentuk komunikasi strategis. Untuk mempengaruhi usaha pencarian informasi dalam bidang komunikasi dan strategi media, ada beberapa faktor yang mendukung, yaitu karakteristik sosial demografis, penggunaan media modern, dan motif bermedia (Widjajanto, 2013, hlm. 92).

2.3.1. Elemen-elemen Komunikasi

Untuk memastikan efektivitas dari komunikasi tergantung pada setiap elemen komunikasi menurut Morissan (2013, hlm. 16), dengan itu beliau membagi elemen komunikasi menjadi sebagai berikut.

1. Sumber

Sumber adalah pesan yang ide, gagasan, dan pandangan yang berasal dari pengirim pesan, disampaikan kepada pihak lain. Pihak yang mengirim pesan disebut sebagai komunikator. Menurut Hovland dalam buku Teori Komunikasi, dalam jangka panjang dengan efek yang sedikit pada pihak penerima pesan, adanya pengaruh saat penerimaan awal komunikasi dari karakteristik komunikator (2013, hlm. 17-18).

2. Enkoding

Enkoding adalah cara penyampaian komunikator kepada pihak penerima dalam menyampaikan gagasan ke dalam suatu bentuk, yang bisa dilakukan berkali-kali kepada pihak yang sama maupun berbeda.

Pada setiap media teknologi, kemampuan enkoding yang digunakan berbeda-beda (*ibid*, hlm. 18-19).

3. Pesan

Berbeda dengan encoding, pesan adalah sebuah hasil yang diterima oleh salah satu indra dan dapat dirasakan. Pesan berbentuk relatif, ada yang bisa tidak diterima, ada juga yang mudah diabaikan oleh penerima (*ibid*, hlm. 20).

4. Saluran

Jalan yang dipakai komunikator untuk memberikan pesan kepada penerima disebut sebagai saluran (*ibid*, hlm. 20).

5. Dekoding

Saat dimana penerima pesan mencoba untuk mengartikan atau menerjemahkan pesan-pesan yang diberikan komunikator dalam sebuah bentuk disebut sebagai dekoding, yang juga merupakan proses awal dari kegiatan penerimaan pesan (*ibid*, hlm. 21).

6. Penerima

Yang dimaksud dengan penerima adalah pihak yang ditargetkan untuk menerima pesan, dan disebut juga sebagai komunikan. Mereka yang menjadi komunikan, ditentukan oleh sumber atau komunikator, beserta pesan yang ingin disampaikan (*ibid*, hlm. 22).

7. Umpan Balik

Respon yang diberikan komunikan disebut sebagai *feedback* atau umpan balik dari pesan yang akan disampaikan oleh sumber atau komunikator. Respon dari komunikan pada umumnya terdiri dari dua jenis, yaitu respon negatif dan positif (*ibid*, hlm. 24).

8. Gangguan

Segala sesuatu yang menghambat proses terjadinya pengiriman pesan dari komunikator kepada komunikan diartikan sebagai gangguan.

Terdapat tiga buah tipe gangguan saat berkomunikasi, yaitu gangguan semantik (komunikan menangkap arti yang berbeda), gangguan

mekanik (masalah komunikasi terhambat karena alat yang digunakan), dan gangguan lingkungan (bukan disebabkan akan gangguan semantik dan mekanik, tetapi dari tempat dimana pesan tersebut disampaikan) (*ibid*, hlm. 26).

2.3.2. Fase Komunikasi Strategis

Untuk merancang sebuah komunikasi yang strategis, meliputi empat fase menurut Cornelissen dalam buku *Perencanaan Komunikasi* (Widjajanto; 2013, hlm. 26) yaitu sebagai berikut.

1. Fase Pertama : Analisis Strategis

Fase ini adalah proses munculnya pertanyaan-pertanyaan kritis seperti transisi lingkungan, sumber daya yang disandang pada sebuah kelompok. Pada konteks ini, analisis yang diperlukan terhadap lingkungan organisasi dan pihak yang berkepentingan. Terjadinya analisis lingkungan organisasi sebab lingkungan tersebut terus menerus berganti, dengan itu analisis yang dipakai adalah analisis DESTEP (Demografis, Ekonomi, Sosial, Teknologi, Ekologi, dan Politik) dan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*). Sedangkan untuk menganalisis pemangku kepentingan, alat pemetaan digunakan untuk mengidentifikasi hubungan pemangku kepentingan dengan organisasi. Cara untuk mendapatkan hasil dari penelitian reputasi sebuah kelompok, dilakukan secara kualitatif (wawancara) dan kuantitatif (penyebaran angket).

2. Fase Kedua : Kedalaman Strategi

Kegiatan merumuskan visi yang strategis, melakukan evaluasi, dan memilih beberapa pilihan strategis pada proses akhir. Kedalaman strategi secara umum yaitu memilih petunjuk umum, memusatkan tujuan, dan mendapatkan pola perilaku umum untuk menggapai target.

3. Fase Ketiga : Tindakan Strategis

Hal penting dalam program strategis atau tercapainya penerapan adalah pada bagaimana elemen-elemen yang dipakai dapat diarahkan secara konsisten. Komunikasi berjalan sebagai fungsi strategisnya pada tahap fase ini. Tujuan dari strategi komunikasi harus bisa menerapkan konsep SMART (*Specific, Measurable, Actionable, Realistic, dan Targeted*).

4. Fase Keempat : Pelacakan dan Evaluasi

Pada tahap ini proses dan efek komunikasi menjadi bagian dari kriteria penilaian efektivitas program yang dapat di evaluasi dan dinilai. Fungsi dari evaluasi itu sendiri yaitu memberikan wawasan akan proses program komunikasi yang telah dilakukan, kontribusi yang diberikan terhadap pencapaian dan strategi korporasi, dan perlu atau tidaknya perubahan yang terjadi pada strategi komunikasi dibuat pada periode selanjutnya.

2.3.3. Media Informasi

Menurut Widjajanto (2013, hlm. 143) definisi media adalah susunan aktivitas yang menggabungkan peranan teknologi dan korelasi manusia dengan sosial untuk berbagi bentuk media seperti gambar, audio, suara, dan pembicaraan. Pernyataan tersebut juga didukung dengan pengertian media menurut National Education Association (NEA) bahwa alat berkomunikasi disebut sebagai media. Hal yang mempengaruhi masyarakat dan memiliki kekuatan untuk berkomunikasi bukanlah isi pesan dari komunikasi tersebut, melainkan media atau saluran komunikasi yang dipakai menurut Mc Luhan dalam buku Ilmu Komunikasi (2014, hlm. 493).

Untuk melakukan komunikasi, diperlukannya sebuah media komunikasi dan menurut Patterson dan Radke dalam buku Perencanaan Komunikasi (2013, hlm. 107) saluran komunikasi terdapat enam jenis yaitu pertemuan tatap muka, media cetak, komunikasi media elektronik, media audio, media video – audio visual, media *online*, dan media alternatif.

2.4. Pariwisata

Wisata adalah aktivitas berkunjung ke suatu tempat dengan beberapa tujuan tertentu dalam jangka waktu yang sementara karena ada faktor daya tarik wisata itu sendiri dan aktivitas tersebut dilakukan oleh sekumpulan orang maupun hanya satu orang (UU No. 10 tahun 2009 Pasal 1).

Ada beberapa elemen dari dunia pariwisata yang didalam kegiatannya saling berhubungan menurut rincian dari Education Bureau (2013, hlm. 13) yakni sebagai berikut.

1. Wisatawan/turis

Tujuan utama adanya sebuah pariwisata yaitu kepada wisatawan. Wisatawan adalah pelaku utama dari dunia pariwisata.

2. Promotor Pariwisata

Promotor pariwisata adalah kelompok yang menyediakan berbagai kepentingan dalam tempat wisata, contohnya seperti papan informasi pariwisata, dan opetaror berjalannya tur. Dalam konteks perancangan tugas akhir ini, contoh promotor pariwisata Kota Tua Jakarta adalah Dinas Pariwisata DKI Jakarta dan Jakarta Old Town Revitalization Corp.

3. Agen Jasa Pariwisata

Agen jasa pariwisata berguna dalam menyediakan transportasi seperti bus, penerbangan, kapal pesiar, dan hotel untuk para turis. Pada umumnya agen jasa ini bekerja sama dengan penyedia pake wisata.

4. Lingkungan Eksternal

- a. Masyarakat

Perilaku masyarakat dari suatu tempat dapat mempengaruhi tempat berwisata itu sendiri seperti dari segi pengalaman yang didapat setiap turis.

b. Politik

Kebijakan pemerintahan akan perencanaan pariwisata, hubungan diplomatik dengan negara lain adalah contoh kekuatan politik yang mempengaruhi pariwisata suatu tempat. Contohnya pada konteks ini, pemerintahan DKI Jakarta mengeluarkan perencanaan revitalisasi terhadap Kota Tua akan membuat wisata Jakarta meningkat.

c. Lingkungan

Yang dimaksud pengaruh lingkungan dalam pariwisata yaitu seperti tingkat kemacetan, tingkat urbanisasi, dsb. Contoh pada Kota Tua, masalah lingkungan yang dapat mempengaruhi tingkat wisata adalah masalah kebersihan, dan polusi udara.

d. Ekonomi

Tingkat pendapatan dan pengeluaran masyarakat juga mempengaruhi keinginan untuk melakukan kegiatan berwisata.

e. Teknologi

Akses untuk mendapatkan informasi pariwisata jaman sekarang ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Contohnya sekarang ini turis dapat memesan pake tur secara *online* melalui internet.

Menurut Spillane yang dikutip oleh Maryam (2011, hlm. 14), ada beberapa jenis pariwisata berdasarkan tujuan wisatawan yakni sebagai berikut.

1. *Pleasure Tourism*

Tujuan para turis melakukan wisata yakni untuk berlibur, mencari udara segar, dan memenuhi rasa ingin tahu terhadap suatu tempat atau benda.

2. *Recreation Tourism*

Situasi dimana para turis untuk berekreasi, memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani dengan tujuan untuk melepaskan beban lelah dari kesehariannya.

3. *Cultural Tourism*

Tujuan mengikuti pariwisata kebudayaan karena ada keingintahuan mempelajari adat istiadat daerah lain, pengetahuan akan sejarah, kesenian, dan keagamaan.

4. *Sports Tourism*

Contoh pariwisata olahraga yaitu seperti Olympiade, World Cup, dll.

5. *Business Tourism*

Pada umumnya pariwisata untuk usaha dagang, adalah perjalanan yang berhubungan dengan pekerjaan.

6. *Convention Tourism*

Bentuk dari pariwisata berkonvensi adalah sekumpulan orang yang berpergian ke daerah lain dan tinggal dalam waktu tertentu yang cukup lama.

2.5. Semiotika

Semiotika adalah studi tanda yang menjelaskan cara manusia mengartikan kata-kata, suara dan gambar; dan dengan mengerti ilmu semiotik, desainer dapat mengaplikasikannya kedalam karyanya sehingga desainer bisa mengkomunikasikan beberapa informasi sekaligus kepada pihak yang diberikan informasi tersebut (Ambrose, 2009, hlm. 66). Pengertian semiotika dalam ilmu komunikasi menurut Morissan (2014, hlm. 32) yaitu ilmu tentang tanda dan simbol yang menggambarkan sebuah gagasan budaya komunikasi, dan tanda yang berarti stimulus yang menumpukkan pada sesuatu, tetapi bukan pihaknya sendiri merupakan persepsi dasar dari ilmu semiotika.

Ketika sebuah visual dibuat dengan menerapkan prinsip-prinsip semiotik, visual tersebut dapat memiliki arti yang lebih dari apa yang terlihat. Pemilihan gambar, gaya, kualitas, dan bagaimana cara mereproduksinya dapat mempengaruhi makna visual secara keseluruhan (Ambrose, 2009, hlm. 66).

Menurut Morissan (2014, hlm. 35), semiotika dibagi menjadi tiga wilayah yaitu sebagai berikut.

1. Semantik

Tanda yang merepresentasikan dari apa yang diwakili oleh tanda atau referen disebut sebagai semantik (*ibid*, hlm 35). Contohnya seperti simbol ikan yang melambangkan ikan itu sendiri.

2. Sintaktik

Sintaktik adalah interaksi atau koneksi diantara tanda, dimana tanda yang mewakili arti lain, bukan yang sebenarnya. Tanda yang

mewakili tanda yang lebih besar dengan cara tertentu disebut sebagai kode (*ibid*, hlm. 36). Contohnya seperti icon buku yang melambangkan perpustakaan, dimana buku salah satu benda yang menandakan seluruh perpustakaan.

3. Pragmatik

Pragmatik adalah ilmu tentang pemakaian tanda dan dampak yang dihasilkan oleh tanda itu sendiri. Agar komunikasi dapat berjalan dengan baik dalam sebuah budaya dan masyarakat, dari setiap tata bahasa dan kata yang dipakai harus memiliki makna pragmatik (*ibid*, hlm. 37).

Kognisi mengacu pada hal-hal yang kita telah rasakan, pelajari, atau masuk di akal. Sebuah gambar wanita menggambarkan sosok perempuan, tapi perempuan bisa saja memiliki konotasi yang berbeda seperti keluarga, keindahan, atau cinta. Dari contoh diatas menunjukkan bahwa bagaimana visual di presentasikan akan memberikan warna terhadap interpretasi yang melihatnya (Ambrose, 2009, hlm. 68). Sedangkan makna denotatif menurut Ambrose (*ibid*) adalah makna literal dari sebuah gambar; mengartikan sebuah gambar berdasarkan apa yang dilihat pertama kali; Menginterpretasi sebuah gambar dari arti dasarnya. Misalnya, 'wanita' bisa berarti atau menunjukkan seseorang dari jenis kelamin perempuan. Desainer grafis perlu mempertimbangkan kedua hal ini (kognitif dan denotatif) sehingga tidak muncul kontradiksi antara apa yang dilihat (denotatif), dan dirasakan (kognisi).

2.6. Teori Gestalt

Teori Gestalt menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa dibentuk melalui 3 hal yaitu kesamaan bentuk (*similarity*), kesinambungan Pola (*continuity*), penutupan bentuk (*closure*), kedekatan posisi (*proximity*), gambar (*figure*) (Anggraini, 2014, hlm. 47).

1. Kesamaan Bentuk (*Similarity*)

Beberapa obyek bisa terlihat satu kesatuan karena memiliki bentuk yang sama. *Similarity* menimbulkan persepsi visual bahwa obyek-obyek tersebut merupakan satu kelompok.

2. Kesinambungan Pola (*continuity*)

Beberapa obyek bisa terlihat berkesinambungan saat mata diarahkan melihat satu obyek ke obyek lain.

3. Penutupan Bentuk (*closure*)

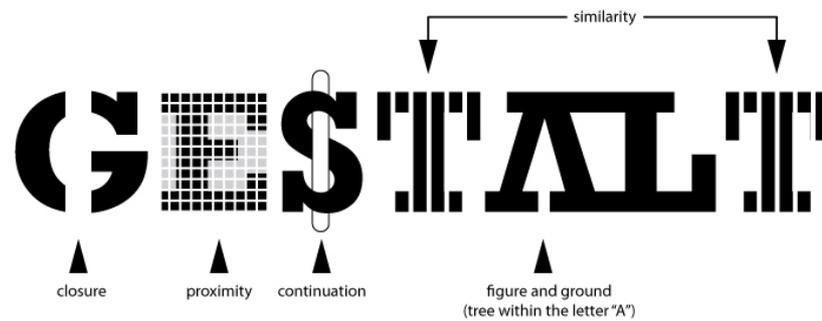
Sebuah visual dapat terbentuk walaupun dengan kombinasi obyek yang tidak utuh.

4. Kedekatan Posisi (*proximity*)

Beberapa elemen yang saling berdekatan akan menghasilkan kesan visual bahwa elemen-elemen tersebut merupakan satu kesatuan.

5. Gambar (*figure*)

Beberapa elemen yang digabungkan dapat menghasilkan obyek visual yang baru.



Gambar 2.8. Teori Gestalt
 (<http://sites.psu.edu/psych256sp15/2015/01/31/gestalt-art/>)

2.7. Sistem Grid

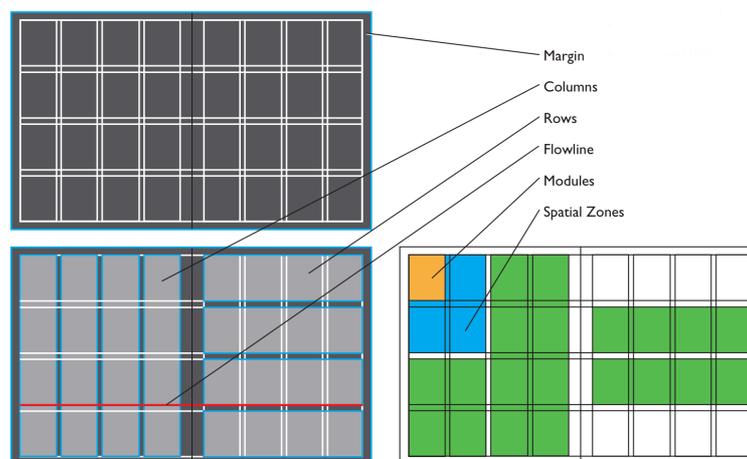
Desain komunikasi visual merepresentasikan sebuah pesan dan arti yang dikemas dengan sebuah pengaturan elemen-elemen desain grafis. Kejelasan sebuah pesan akan didukung oleh beberapa faktor, yang salah satunya adalah *grid*. *Grid* adalah sebuah elemen desain yang menampung beberapa elemen desain lainnya dan bersifat mengikuti tujuan ataupun konsep yang dibuat oleh desainer. Salah satu hal yang paling berguna dalam penggunaan *grid* pada setiap desain adalah menjadi benteng untuk mengatur elemen-elemen grafis (Poulin, 2011, hlm. 265).

Mempertahankan urutan atau apa yang seharusnya ada ditempatnya adalah fungsi sebuah *grid*. *Grid* adalah panduan, gabungan dari vertikal dan horizontal yang membagi sebuah format ke dalam beberapa bagian. Fungsi lainnya yaitu mengatur benda visual contohnya seperti pada situs *web*, majalah. (Landa, 2011, hlm. 158).

Mengatur dan menyajikan desain karakter *grid* yang kompleks dan informasi secara sistematis merupakan hal yang penting dalam membuat sebuah

desain, dimana kerangka akan tersirat secara jelas maupun tidak. Contoh media desain dengan konten yang bervariasi dan membutuhkan komposisi yang sedikit berbeda tiap halamannya adalah seperti *website*, media iklan kampanye, dan *sign system* (Poulin, 2011, hlm. 269).

Menurut Landa, ada beberapa struktur *grid* yang dapat membantu pembaca dengan mudah membaca dan mengerti isi dari informasi yang disampaikan. Seorang desainer diperbolehkan untuk mengikuti aturan *grid* secara teratur, tetapi terkadang desainer juga harus mencoba untuk keluar dan melanggar hal tersebut untuk menimbulkan suatu kedinamisan (2011, hlm.158-189).



Gambar 2.9. Anatomi Sistem *Grid*
(Graphic Design Solution 4th Edition, 2011)

Menurut Landa (2011, hlm. 161) anatomi dalam sebuah grid yaitu sebagai berikut.

1. *Margin*

Sebuah ruang kosong yang berada pada kanan-kiri, tepi bawah-atas pada sebuah halaman. *Margin* berfungsi untuk memberikan batas

ruang gerak elemen-elemen desain pada sebuah halaman. Hal-hal yang dapat membantu untuk menentukan sebuah *margin* yaitu bagaimana posisi margin untuk menyediakan isi yang jelas, batas keterbacaan, keseimbangan, memberikan batasan pada beberapa bagian sehingga tercipta keselarasan, penampilan secara visual, dan *margin* yang asimetris atau simetris.

2. Kolom dan Interval Kolom

Kolom adalah garis vertikal yang meluruskan dan mengakomodasikan sebuah teks ataupun gambar. Banyaknya kolom, akan menentukan lebar dan variasi isi dari sebuah halaman yang bisa hanya diisi dengan teks atau gambar, ataupun keduanya dan jentang antara kolom yang bersebelahan disebut sebagai interval kolom.

3. Flowlines

Menurut Anggraini (2014, hlm. 80), *flowlines* adalah bidang horizontal yang terbagi oleh garis horizontal dan ditambahkan pernyataan Landa (2011, hlm. 162) bahwa *flowline* berfungsi untuk membantu arah mata secara visual.

4. Grid Modules

Grid modules yang dibentuk dari komposisi garis horizontal dan vertikal (Landa, *ibid*). Blok-blok yang digabung didalam *grid* disebut sebagai *modules* menurut Anggraini (2014, hlm. 80).

5. Spatial Zones

Zona spasial (*spatial zones*) adalah sebuah bentuk dari beberapa

modular *grid* yang berfungsi untuk mengatur penempatan dari berbagai komponen elemen grafis, contohnya seperti teks dan gambar. Memperhatikan posisi halaman dan berapa banyak benda visual yang dimasukkan dalam sebuah halaman adalah hal yang perlu diperhatikan ketika membuat sebuah *spatial zones*.

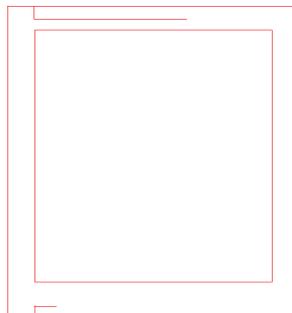
6. Gutter

Menurut Paolin (2011, hlm. 268) *gutter* adalah sebuah ruang vertikal yang terletak antara kolom-kolom dan disebut juga sebagai *alleys* (gang).

Menurut Samara (2002, hlm. 26), sistem *grid* dibagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut.

1. *Manuscript Grid*

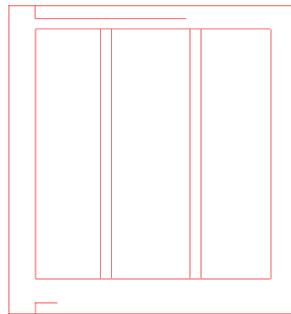
Grid yang hanya menggunakan satu kolom disebut sebagai *Manuscript Grid*, strukturnya ditentukan oleh satu kolom yang berada di tengah (Samara, *ibid*). Menurut Anggraini (2014, hlm. 82) contoh yang memakai *grid* ini adalah buku novel dan esai.



Gambar 2.10. *Manuscript Grid*
(Making and Breaking The Grid, 2002)

2. *Column Grid*

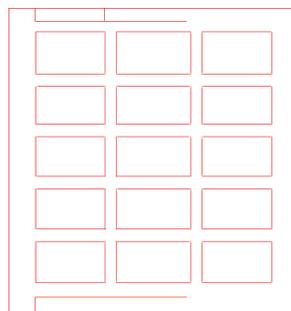
Column grid adalah halaman yang diformat dari beberapa kolom, berfungsi untuk *layout* media yang lebih rumit dan dengan jumlah kolom yang tidak terbatas grid yang dibuat semakin dinamis (Anggraini, 2014, hlm. 84).



Gambar 2.11. *Column Grid*
(Making and Breaking The Grid, 2002)

3. *Modular Grid*

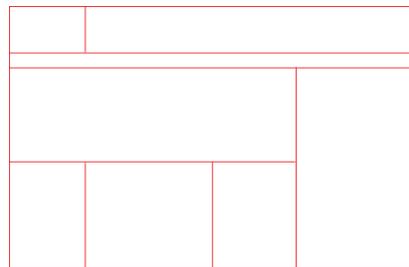
Menurut Samara (2002, hlm. 28) *modular grid* digunakan pada sebuah *project* yang sangat kompleks, sebab terdapat banyak kolom dan *rows* yang terbuat dari *flowlines*.



Gambar 2.12. *Modular Grid*
(Making and Breaking The Grid, 2002)

4. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid hanya dipakai pada saat informasi dan visual yang ditujukan membutuhkan *grid* yang berbeda dari biasanya (Samara, 2002, hlm. 29). Contohnya seperti *layout* halaman *website* dan aplikasi, dengan ciri lebar kolom yang bervariasi, sehingga terlihat dinamis (Anggraini, 2014, hlm. 87).



Gambar 2.13. *Hierarchical Grid*
(Making and Breaking The Grid, 2002)

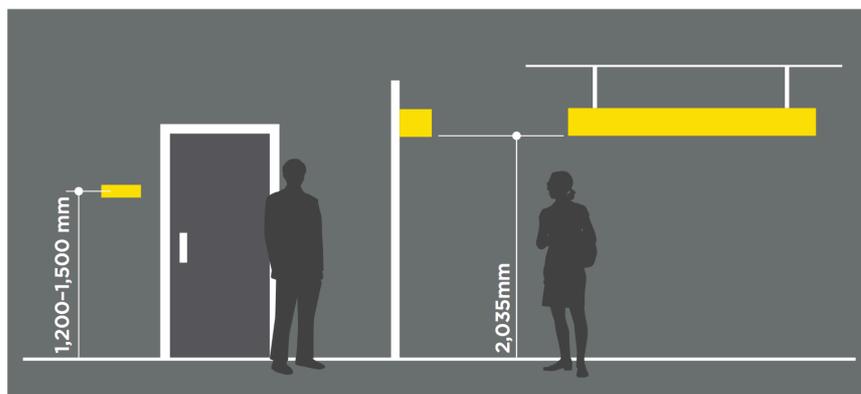
2.8. *Sign System*

Pada setiap tempat umum yang sering dituju maupun dilewati banyak orang, *sign system* perlu ada disekitar tempat tersebut sebab orang-orang tersebut akan mencari, membutuhkan *sign system* tersebut untuk membantu menentukan navigasi atau arah jalan dan *point* yang dituju. *Sign system* yang ada juga harus mudah untuk dibaca dan dimengerti tanpa timbulnya rasa frustrasi dan kebingungan pada si pelaku yang membaca *sign system* tersebut (RGD Ontario, 2001).

Pengertian tentang *sign system* menurut Ambrose (2009, hlm. 128) adalah sebuah bentuk visual untuk memberikan sebuah jajaran informasi dalam bentuk navigasi tertata dalam sebuah ruang, dengan fungsi unuk membantu seseorang

menemukan jalan yang dituju. Tak bisa dipungkiri juga bahwa *sign system/wayfinding* sebuah desain yang berhubungan langsung dengan obyeknya yaitu para penjelajah atau kumpulan orang yang berada dalam suatu tempat, yang sedang mencari sebuah rute (RGD Ontario, 2001).

Untuk membuat sebuah *sign system*, desainer membutuhkan beberapa tahap yang penting untuk dilakukan, dan pada tahap desain, terdapat dua bagian proses yaitu desain skematik atau konsep, dan juga pengembangan desain. Pada tahap proses ini yang harus mendapat perhatian dari desainer adalah bagaimana membangun dan mengembangkan sebuah konsep secara strategis, dari segi jangka waktu dan seberapa besar anggaran yang dibutuhkan untuk membangun sebuah *sign system* yang sederhana namun jelas (International Signage Association, 2013, hlm. 40).



Gambar 2.14. Salahsatu Contoh *Signage*
(Accesability ; A Practical Handbook on Accessible Graphic Design, 2001)

Seperti apa yang dikatakan oleh International Sign Association (2013, hlm. 40), skema atau konsep desain merupakan sebuah desain awal dikembangkan dengan mengacu umpan balik dari survei dan analisis dalam fase strategi. Konsep desain satu atau beberapa dikembangkan untuk masukan dari *stakeholder*

termasuk penempatan elemen, besarnya produk akhir dibangun, penganggaran, pemilihan material dan desain standar. Mengembangkan konsep desain juga menyediakan *stakeholders* dengan kesempatan untuk meninjau kembali tujuan yang ditetapkan dalam fase strategi.

Pada proses pengembangan desain, desainer harus memperluas konsep menjadi desain sesungguhnya, mengambil dari hasil survei maupun penelitian lainnya yang telah dilakukan. Pengembangan desain meliputi tipografi, warna, bahan, dan unsur lainnya yang mempengaruhi tampilan sebuah *sign system* (International Sign Association, 2013, hlm. 40).

Menurut Meuser (2010, hlm. 26) *signage* dapat dibagi menjadi empat kategori yaitu sebagai berikut.

1. Informasi Umum (*General Information*): informasi tentang wilayah atau lokasi tertentu, dengan menunjukkan arah atau rute untuk menghampiri lokasi tujuan tersebut. Contoh benda fisik dari *signage* informasi umum ini adalah atlas dan peta.
2. Indikator Direksional (*Direction Indicators*): berisi informasi tentang tujuan, arah dan menunjukkan rute tujuan tertentu.
3. Indikator Tujuan (*Destination Indicators*): memberikan informasi akan lokasi terdekat dengan benda pemberi arah. Indikator tujuan digunakan untuk meyakinkan target audiens bahwa sudah tiba pada tempat yang dituju.
4. Petunjuk, aturan: menyampaikan larangan dan perintah. Mereka dimaksudkan untuk membujuk pengguna untuk berperilaku sesuai

dengan keinginan lembaga atau untuk membantu dia untuk membuat penggunaan yang tepat dari layanan dan biasanya dirancang untuk menjadi mencolok sehingga mereka benar-benar memenuhi tujuan mereka dimaksudkan.

Untuk membuat *sign system*, desainer harus mengetahui elemen dasar apa yang akan dipakai dan selalu dibahas. *Sign system* terdiri dari beberapa elemen dasar, yaitu simbol (*symbol*) dan tanda (*sign*). Selain itu, *sign system* juga mempunyai beberapa jenis penerapannya.

2.8.1. Tanda

Berdasarkan pernyataan Ambrose (2009, hlm. 66) bahwa tanda adalah elemen grafis yang sering dipakai untuk merepresentasi suatu obyek, orang, atau ide secara visual dengan menyederhanakan dan membuatnya langsung dikenali.

Tanda adalah suatu hal yang tidak bisa dihindari apabila seorang manusia atau kelompok ingin berkomunikasi dengan lainnya. Dengan tanda, manusia tidak hanya berinteraksi tetapi memberikan suatu hal yang sifatnya universal. Landa (2011, hlm. 108) mengatakan sebuah pengertian tanda yaitu sebagai berikut:

“... a visual mark or a part of language that *denotes* another thing. For example, the word *dog* and a pictograph of a dog are both signs used to represent “dog” ...”

Hal yang ingin diutarakan oleh Landa bahwa tanda adalah suatu bentuk visual yang menjadi bagian dari bahasa untuk mengartikan suatu bentuk lainnya, dengan memberikan contoh seperti kata anjing yang diwakili dengan sebuah

pictograph dan kata anjing itu sendiri.

2.8.2. Simbol dan Icon

Apabila membahas tanda, maka tidak lepas juga dari simbol sebab simbol, tanda dan *icon* adalah elemen kesatuan pada *sign system* yang membentuk sebuah informasi. Pengertian tentang simbol menurut Landa (2011, hlm. 109) bahwa sebuah bahasa lisan maupun tertulis merupakan representasi dari sebuah simbol itu sendiri, divisualisasikan untuk memberikan jembatan antara penanda dan yang diberi tanda. Sedangkan pengertian *icon* yang juga menurut Landa bahwa bentuk visual (gambar, simbol) yang mewakili suatu benda, tindakan atau sebuah konsep. *icon* merupakan sebuah representasi dari hal lainnya yang disederhanakan (2011, hlm.108).

Berdasarkan Krause (2004, hlm. 155) untuk menyampaikan pesan kepada target yang ditunjukkan dengan cepat dan jelas adalah tujuan dari dibentuknya sebuah *icon*. Desainer diberikan tugas untuk menciptakan citra yang sederhana dan jelas saat membuat sebuah *icon* dan pada saat membuat penggambaran *icon* pada umumnya dimulai dari mencari bentuk visual yang identik dari benda nyata itu sendiri (2004, hlm.159).



Gambar 2.15. Contoh Simbol dan *Icon*
 (<http://www.designworkplan.com/wp-content/symbol-signs.png>)

2.8.3. Pictogram

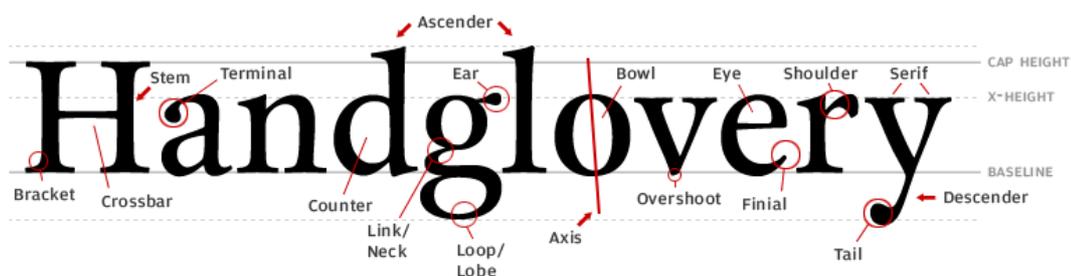
Menurut Meuser (2010, hlm. 35) *pictogram* didefinisikan sebagai fungsi dari sebuah nilai semiotika, sebuah tanda yang menunjukkan motif, yang bisa dihubungkan dengan tanda lainnya atau benda nyata. Penggambaran abstrak dan telah disederhanakan terdiri dari elemen dasar simbol adalah salah satu bentuk *pictogram*. Unsur-unsur dari elemen simbol adalah titik, garis, bentuk dasar geometris (lingkaran, kotak, segitiga), *arrows*, dan *crosses*.

2.9. Tipografi

Typeface memiliki karakteristik yang unik dan kualitas mahal yang memungkinkan desainer untuk mengidentifikasi dan benar menentukan penggunaan huruf dalam tata letak halaman (Hembree, 2008, hlm. 71). Sedangkan menurut Krause (2004, hlm. 234) *typeface* adalah kumpulan karakter yang berfungsi untuk bekerja sama menjadi satu didalam sebuah sistem tipografi.

Karakter jenis huruf yang terbentuk dari letterforms, alfabet, angka, dan tanda baca adalah elemen visual untuk membentuk sebuah kata, kalimat maupun paragraph. Hal tersebut disebut sebagai tipografi. Tipografi yang dirangkai dalam komposisi visual juga berfungsi untuk membuat elemen grafis seperti garis, bentuk, dan tekstur. Memahami penggunaan tipografi dan menggunakannya dengan baik dan efisien, seperti keselarasan, pilihan warna, jenis *type*, dan ukuran dalam komunikasi visual adalah hal yang penting bagi desainer grafis menurut Poulin (2011, hlm. 246).

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi visual dari bentuk penampilan tipografi dan penyampaian makna yang baik juga bisa disebabkan oleh pemilihan warna pada tipografi. Maka dari itu, adanya tuntutan akan karakteristik estetika letterform, nilai fungsi dan komposisi menjadi sebuah keahlian dari desainer grafis menurut Poulin (2011, hlm. 258).



Gambar 2.16. Anatomi *Typeface*
(<http://www.fontshop.com/glossary/>)

Menurut Poulin (2011, hlm. 250), desainer grafis berusaha untuk lebih mengenal tentang ilmu anatomi dari *letterforms* adalah tugas seorang desainer grafis, dimana mengetahui dan memahami dari setiap jenis huruf. Sebab setiap

jenis huruf mempunyai penampilan, fitur, dan klasifikasi yang berbeda-beda. Ada banyak variasi pada tipografi dan terdapat enam karakter yaitu sebagai berikut.

1. *Case* : terdapat dua jenis yang membentuk huruf menjadi sebuah runtunan kata yaitu Uppercase dan Lowercase.
2. *Weight* : ketebalan dan tipis dari letterforms yang menentukan berat letterform itu sendiri dan pada umumnya weight dari letterforms terdapat beberapa variasi yaitu light, regular, medium, bold, dan black.
3. *Contrast* : kontras pada letterform adalah yang menunjukkan berat dari ketebalan sebuah stroke.
4. *Posture* : hubungan antara baseline dengan letterform itu sendiri yang berorientasi secara vertikal, yang dimaksud apabila letterform berdiri tegak disebut roman, sedangkan letterform yang mempunyai postur miring, disebut dengan italic.
5. *Width* : ketebalan yang diukur berdasarkan perbandingan dengan tinggi letterform itu sendiri.
6. *Style* : berhubungan dengan konteks sejarah, terdorong oleh kebutuhan masyarakat pada suatu jaman, maka letterform bisa dibedakan menjadi serif dan sans serif, dan juga bisa dijabarkan menjadi beberapa klasifikasi.

Menurut Poulin (2011, hlm.253), keluarga font dibagi menjadi tiga kategori yaitu serif, sans serif, dan script. Untuk mengenal lebih detail, dan

memahami cara pengaplikasian sebuah type; tipografi dibagi menjadi beberapa klasifikasi.

1. Serif

Serif adalah jenis font pertama dalam ilmu tipografi, dan mempunyai anatomi huruf yang dapat membentuk garis horizontal untuk membantu pembaca untuk membaca isi konten dengan mudah (Krause, 2004, hlm. 237). Begitu juga menurut Anggraini (2014, hlm. 58) bahwa dengan ujung kaki (serif) yang runcing dan memiliki tebal-tipis yang kontras, maka tingkat keterbacaannya tinggi.

- Blackletter

Blackletter yang sering disebut Gothic, mempunyai ciri khas *stroke* yang tebal dan besar, dan tidak terlalu banyak *curves* menurut Ambrose (2009, hlm. 43). Landa (2011, hlm. 48) mengatakan bahwa Blackletter tercipta pada jaman *Middle Ages* (abad ke 13-15), berdasarkan tulisan yang mempunyai banyak hiasan atau ornamen. Contoh : Gothic, Old English, Black & Broken.

- Old Style

Old Style didasarkan dari proporsi Romawi, dengan jenis huruf yang mempunyai berat pada *stroke* yang tidak kontras, *x-height* dan counter pada *lowercase*-nya juga kecil. Contoh dari jenis Old Style adalah Bembo, Centaur, Garamond, Jenson, dan Goudy (Poulin, 2011, hlm. 253).

- Transitional

Stroke yang lebih besar dibandingkan dengan Old Style adalah salah satu ciri dari type jenis Transitional (transisi) menurut Poulin (*ibid*), dan ciri-ciri lainnya yaitu serif-nya lebih tajam, *stress letterforms* melengkung, dan *stroke* yang dimiliki berdiri vertikal. Contoh dari jenis Transitional adalah Baskerville, Bell, Bulmer, Fournier, dan Perpetua.

- Modern

Modern mempunyai karakteristik dimana bobot *stroke* yang kontras terlihat jelas, adanya sudut antara *stem* dan kaki (*serif*) dan dibuat pada pertengahan abad ke-18 menurut Ambrose (2009, hlm. 43). Bodoni adalah salah satu contoh jenis *typeface* Modern.

- Slab Serif

Slab Serif diperkenalkan pada awal abad ke-19, mempunyai kontras yang rendah sehingga terlihat berat pada *stem*, dan contohnya dapat terlihat pada jenis font American Typewriter (Landa, 2011, hlm. 48). Slab Serif juga sering disebut Egyptian karena *stem*-nya yang kokoh, mengingatkan pada bangunan Mesir Kuno menurut Anggraeni (2014, hlm. 59).

- Square Serif

Menurut Ambrose (2009, hlm. 43) Square Serif adalah *typeface* yang tebal, dengan *stroke* yang tidak kontras dan bervariasi. Contohnya adalah Clarendon.

2. Sans Serif

Hal yang membedakan serif dengan sans serif adalah tidak ada *stem* tambahan pada setiap *letterforms* dan ciri lainnya ada pada *stroke* yang beratnya hampir selalu sama dengan *stress* yang vertikal. berdasarkan pernyataan Poulin (2011, hlm. 253). Futura, Helvetica, dan Univers diperkenalkan pada awal abad ke-19, dan Sans Serif dibagi lagi menjadi sub-kategori seperti Grotesque, Humanist, Geometric, dan Neo-Grotesque (Landa, 2011, hlm. 48).

3. Script

Script adalah jenis *typeface* yang bentuknya mirip dengan tulisan tangan (*handwriting*), dan tiap huruf pada kata disambung. Script mengikuti bentuk tulisan yang terbuat dengan mata pena, pensil, atau kuas. Contoh font Script yaitu Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script. (Landa, 2011, hlm. 48).

4. Graphic

Karakter yang identik pada jenis tipografi Graphic ini yaitu mempunyai banyak variasi bentuk grafis dan ilustrasi. Jenis Graphic pada umumnya digunakan untuk menafsirkan makna yang jelas maupun tersirat, maka dari itu seorang desainer grafis yang mempunyai tanggung jawab untuk bisa menentukan kapan jenis huruf digunakan menjadi salah satu elemen desain (Poulin, 2011, hlm. 253).



Gambar 2.17. Klasifikasi Tipografi
(<http://bobbijopmh.com/2014/09/typographic-classifications/>)

2.10. Warna

Warna berdasarkan Poulin (2011, hlm. 58-59) adalah salah satu alat pembeda benda secara visual yang terbentuk dari pantulan cahaya. Desainer grafis menjadikan warna sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi. Cara sebuah warna berkomunikasi yaitu dengan penggabungan warna yang akan menarik perhatian, meningkatkan struktur visual dan memberikan arti pada benda tersebut. Tujuan lainnya dengan adanya sebuah warna pada benda yaitu untuk memberikan sebuah penekanan sehingga terciptanya reaksi atau respon dari komunikasi tersebut. Reaksi yang tercipta dapat mempengaruhi sikap emosional maupun psikologis bagi yang dituju. Contohnya warna cahaya terang memberikan respon yang menyenangkan.

Warna juga digunakan untuk mendukung elemen tipografi sebab mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi dan berinteraksi langsung dengan target audiens. (*ibid*, hlm. 71). Adanya hubungan antara desainer grafis

dengan warna menurut Landa (2011, hlm. 23) yaitu bahwa warna dapat menunjukkan *point* penting dari desain, menunjukkan sebuah simbol, berhubungan dengan emosi dan budaya, penjajaran warna dapat membentuk ilusi sebuah bentuk, warna dapat menciptakan ilusi gerakan (*movement*), dan dengan adanya *color wheel*, desainer grafis mudah untuk menentukan warna yang dipakai, sebab dapat berhubungan dengan teknik dan sejarah desain.

Ada tiga pokok dasar secara visual dari warna yang disebut sebagai *Munsell Color System* (Poulin, 2013, hlm. 61), yaitu sebagai berikut.

1. *Hue* (Warna)

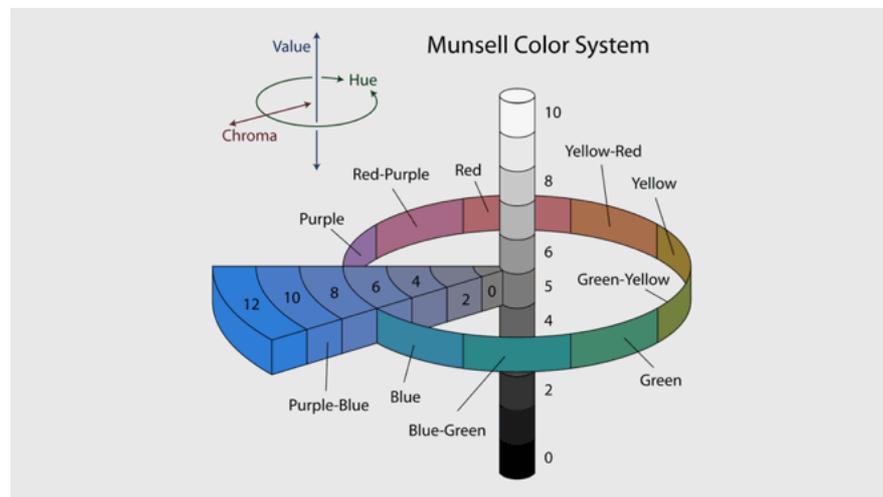
Bentuk seutuhnya warna atau sering disebut sebagai Hue, merupakan warna yang ada pada benda, tercipta dari pantulan cahaya yang manusia lihat. Hue/warna adalah hal yang paling mutlak, sebab mata manusia dengan mudah mengidentifikasi dan dibedakan untuk menjadi sebuah komparasi pada benda.

2. *Value* (Nilai)

Didalam konteks desain, Value dimaksud dengan intensitas terang dan gelap dari sebuah warna, dan hal tersebut sering juga disebut luminance/tono. Dengan menambahkan warna putih/hitam pada warna akan menciptakan makna baru pada warna itu sendiri. Value pada warna juga berkontribusi memberikan nilai/pesan dalam sebuah desain, pada contohnya seperti memberikan komposisi terang dan gelap dari satu warna pada sebuah medium akan menciptakan ilusi kedalaman dalam ruang.

3. *Saturation* (Saturasi)

Saturasi/intensitas adalah tingkat kecerahan dan kekusaman warna yang ditentukan dari jumlah banyaknya abu-abu dalam warna. Apabila saturasi meningkat, maka abu-abu pada warna akan berkesan lebih menarik dan dinamis. Begitu juga sebaliknya, apabila saturasi menurun, maka abu-abu pada warna akan meningkat dan akan berkesan kusam atau juga bisa berkesan formal.



Gambar 2.18. *Munsell Color System*
(<http://www.vanseodesign.com/web-design/hue-saturation-and-lightness/>)

Menurut Poulin (2011, hlm. 64) warna dibagi menjadi beberapa kategori yaitu sebagai berikut.

1. *Primary Colors*

Didalam color wheel terdapat tiga warna yang menjadi unsur utama pada semua warna, yang juga tidak bisa diciptakan dari warna lainnya yaitu merah, biru, dan kuning.

2. *Secondary Colors*

Warna yang tercipta dari gabungan warna primer, dimana warna kuning dan merah menjadi orange; warna merah dan biru menjadi ungu; warna biru dan kuning menjadi warna hijau.

3. *Tertiary Colors*

Warna yang tercipta dari gabungan satu warna primer dan satu warna sekunder, contohnya seperti warna merah-orange, merah-ungu, ungu-biru, biru-hijau, dan hijau-kuning.

4. *Complementary Color*

Komposisi antara dua warna yang bersebrangan pada color wheel, warna yang saling menetralkan keduanya. Contohnya seperti warna biru dan orange, merah dan hijau.

5. *Monochromatic Colors*

Kumpulan beberapa warna yang tercipta dari values pada satu warna, dengan cara menambahkan hitam atau putih.

6. *Analogue Colors*

Kumpulan beberapa warna yang terdiri dari tiga warna bersampingan pada color wheel, dan warna *analogue* lebih bervariasi dibandingkan warna *monochromatic*.

7. *Triadic Colors*

Gabungan warna yang terlihat kuat dan dinamis, tercipta dari tiga warna yang bersebrangan membentuk segitiga sama sisi pada color wheel.

8. *Quadratic Colors*

Kumpulan empat warna yang tergabung oleh bentuk persegi panjang pada color wheel.

2.11. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni visual yang dapat mendukung dan menjelaskan konten pesan yang ingin disampaikan. (Landa, 2011, hlm. 111). Salah satu *website* yang membahas tentang dunia ilustrasi (www.visual-arts-cork.com) disebutkan bahwa definisi ilustrasi adalah karya seni, lukisan, dan gambar yang dapat menjelaskan sesuatu hal secara visual ataupun atribut untuk mendampingi konten teks tertulis. Gambar ilustrasi sebagian besar menggunakan pena dan tinta pada teknik menggambar, setelah itu gambar tersebut diaplikasikan kedalam proses cetak seperti ukiran, dan fotografi.

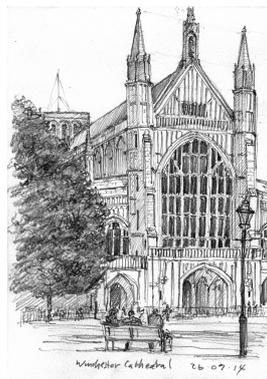
Cara manusia diberikan pengetahuan dapat dipengaruhi oleh ilustrasi, seperti memberikan pernyataan persuasif untuk melakukan sesuatu, opini, dan menceritakan sesuatu bersamaan dengan memberikan *entertainment* (Male, 2007, hlm. 19). Alat yang digunakan dalam membuat ilustrasi terbagi dua yaitu media *software* dan media tradisional, contoh media perangkat lunak (*software*) seperti Adobe Illustrator, Photoshop, Coreldraw, dan tablet Wacom, sedangkan media tradisional contohnya seperti pastel, pena, tinta, cat air, dan ukiran kayu (www.visual-arts-cork.com).

Ilustrasi mempunyai bahasa visual untuk menggambarkan sesuatu, dan sebab dari itu membuat ilustrasi membutuhkan materi dan konten untuk diproduksi (Male, 2007, hlm. 24).

Menurut Alex Greenhead dalam *website*-nya mengenai seni ilustrasi (alexgreenhead.wordpress.com ; 20 Oktober 2012), ada beberapa jenis ilustrasi menurut gaya media yang dipakai yaitu sebagai berikut.

1. Pencil

Hasil gambar dengan tampilan monokromatik, seperti foto hitam-putih. Sketsa konseptual dan jenis ilustrasi *hyperrealism* dapat digarab dengan ilustrasi pensil.

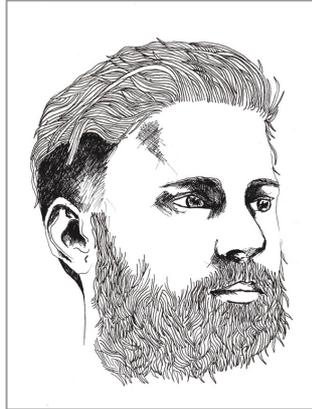


Gambar 2.19. Ilustrasi Media Pensil
(<http://pjarvis.co.uk/blog/tag/historic+buildings/>)

2. *Fine-liner*

Keuntungan menggunakan ilustrasi *fine-liner* adalah *finishing* yang rapih, dan hal tersebut dapat dilihat dalam film kartun. Hal yang membedakan pensil dengan *fine-liner* adalah pada penekanan saat

menggambar, dimana *fine-liner* menggunakan kuantitas *stroke* yang banyak.



Gambar 2.20. Ilustrasi Media Drawing Pen
(<http://pjarvis.co.uk/blog/tag/historic+buildings/>)

3. Cat Air

Cat air merupakan gaya ilustrasi yang menampilkan gaya sapuan kuas, sehingga memperlihatkan sebuah tekstur.



Gambar 2.21. Ilustrasi Media Cat Air
(<http://www.juxtapoz.com/illustration/agnes-cecile>)

4. *Airbrush*

Airbrush digunakan untuk membuat ilustrasi dengan teknik yang lebih rumit (*detail*), contohnya ilustrasi *photorealistic* atau

hyperrealistic. Alat yang menyemprotkan cat ke kanvas melalui udara adalah teknik *airbrush*.



Gambar 2.22. Ilustrasi Media Airbrush
(<http://communicationsartanddesign.com/portfolio/illustration/>)

5. *Vector*

Vector adalah gaya ilustrasi pertama yang menggunakan digital, yang mempunyai ciri khas *block colour* dan *flat drawings*.



Gambar 2.23. Ilustrasi *Vector*
(<http://www.tutsking.com/vectors/colorful-illustration>)

Menurut Male (2007, hlm. 98) bahwa terdapat beragam media dan bentuk dalam menampilkan ilustrasi tentang sejarah dan budaya, contohnya bisa dalam bentuk ensiklopedia, buku sejarah antropologi dan arkeologi, majalah dan surat kabar, dan informasi museum.

2.12. Fotografi

Fotografi adalah sebuah sistem dimana berbagai komponen dengan berbagai fungsi bersatu dan menciptakan sebuah foto. Komponen-komponen tersebut memiliki fungsinya masing-masing, yang sama pentingnya dan tidak dapat digantikan oleh komponen lain. Sebuah foto tercipta dengan penggabungan semua komponen-komponen. Tidak ada komponen yang bisa menghasilkan foto sendiri, dan tidak bisa pula menghasilkan foto bila ada komponen yang cacat, semua komponen harus lengkap, dan berfungsi secara sempurna. Dalam menciptakan sebuah event pada foto, banyak faktor yang mempengaruhi karakteristik sebuah foto. Baik pengaturan *aperture*, *focus*, *shutter speed*, *camera angle*, bahkan arah datangnya cahaya akan sangat mempengaruhi hasil akhir foto dan karakteristiknya (Ang, 2008, hlm.12).

Dokumentasi digunakan untuk menangkap momen dan apa saja yang terjadi di lapangan maupun masyarakat. Tujuan utama dokumentasi adalah menjelaskan sebuah kejadian yang ada (Samuel, 2011). Begitu juga menurut Marianne (2009) dokumentasi adalah alat saksi mata dari sebuah kejadian di dunia, dan dengan adanya dokumentasi, pihak yang bersangkutan dapat memperlihatkan pesan yang tersembunyi dari gambar tersebut.