



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. Tinjauan Teori Batu akik

2.1.1. Definisi Batu Akik

Menurut Sujatmiko (2014), batu mulia dan akik adalah sebuah batuan yang di dalamnya mengandung mineral, oleh karena itu, boleh jadi pembentukan batu akik dan *gems* melalui proses diferensiasi magma (*igeneos*), proses metamorphosis ataupun sedimentasi (hlm 8).

2.1.2. Jenis jenis batu akik

Menurut Anderson dan Webster (1983), batu akik dapat dibedakan jenis-jenisnya melalui proses pembentukan maupun jenis batu yang sudah menjadi perhiasan atau batu yang sudah jadi.

Adapun klasifikasi pembentukan batu adalah sebagai berikut:

a. Igeneos

Selama proses pendinginan magma, satuan mineral mengkristal dan menjadi *oaround mineral centres*. Tipikal dari batu igneos adalah berwarna gelap dan seperti mica, dan bagian tengah dalamnya berwarna *pink feldspar* dan area putihnya adalah kristal batu (hal 4-5).

B. Sedimentary

Batu sedimen merupakan batu yang terjadi dari hasil hancurnya massa batuan sebelum terbentuk menjadi suatu batu. Ada tiga tahap dalam pembentukan

khas batuan sedimen: pertama, kimia dan mekanik 'pelapukan' dari batuan dengan menggunakan hujan, angin atau es, dengan perubahan suhu siang dan malam atau perubahan musim dingin dan musim panas, dengan rincian kimia mineral yang tidak stabil, atau dengan tindakan kimia di atmosfer. Tahap kedua adalah pelapukan dengan memindahkan air atau angin. Batu yang terbentuk oleh endapan sedimen yang telah terbawa angin Aeolian, dan sebagian lagi dibawa oleh air. Tahap ketiga terjadi oleh pengendapan puing-puing. Produk pelapukan yang larut dan dipisahkan menjadi partikel kasar dan halus, untuk menjadi partikel yang lebih kecil dan lebih ringan terbawa jauh dari sumber utama dari partikel yang lebih besar dan lebih berat (hlm 8-9).

C. Metamorphic rocks

Batuan Metamorphic terjadi dikarenakan panas dan tekanan dari intrusi batuan beku, atau dari kelipatan proses massa batuan di dalam kerak bumi. Selama proses terjadinya, gunung dapat mengubah batuan yang ada di wilayah sekitarnya, hal tersebut membuat batuan menjadi beku (igneos) atau sedimen, sehingga jenis baru batu terbentuk (hlm 9).

2.1.3. Jenis akik yang sudah menjadi perhiasan beserta manfaat

Setelah itu batu akik dapat juga di bedakan jenis-jenis nya melalui batu-batu yang sudah jadi dan menjadi perhiasan beserta manfaat yang terkandung di dalam batu akik, tetapi semuanya kembali kepada fungsi aslinya yaitu

perhiasaan, tetapi ada pula sebagian kalangan yang mempercayai khasiat atau tuah dari dalam batu.

Menurut sujatmiko (2014) ada 36 jenis batu akik, yaitu:

1. Akik lumut

Akik lumut dipercaya dapat meningkatkan hubungan dengan alam sekitar. Terkait itu perlu dipahami bahwa lumut hijau membantu menghilangkan racun dalam darah sekaligus menyeimbangkan energi emosional.

2. Akik pohon (bertuah)

Akik pohon dapat membantu dalam melakukan introspeksi diri dengan lebih jelas, melihat dunia melalui sudut pandang yang lebih luas, serta menurunkan demam dan menghilangkan kadar racun.

3. Akik garis/pita

Akik garis dipercaya dapat membantu dalam menarik kekuatan, sekaligus mengatasi rasa takut dan ketidakmampuan.

4. Akik renda

Akik renda dapat mengatasi keputusasaan dan depresi, memunculkan kegembiraan, serta relaksasi dari tegangan otot serta kejang. Sedangkan akik renda biru dapat menyeimbangkan cairan tubuh dan memberi ketenangan emosi.

5. Akik india

Akik india diyakini dapat memberikan kekuatan jasmani, mengatasi perasaan tidak aman, serta menghilangkan kelemahan fisik dan emosional.

6. Akik Botswana

Akik Botswana dipercaya dapat mengatasi ketidakpastian dari arah dan tujuan pribadi.

7. Akik bulu burung

Akik yang mirip bulu burung di yakini dapat menguatkan pembuluh darah sekaligus mengatasi rasa takut tanpa alasan yang jelas.

8. Akik bintik bintik

Akik bintik-bintik dapat memberikan perlindungan ekstra terhadap pelawat/pengembara.

9. Akik mata

Akik mata dapat melindungi diri dari kerusakan tubuh dan menghilangkan pikiran negatif.

10. Akik dendrite

Akik dendrit dapat menyeimbangkan kadar gula darah.

11. Alexandrite

Alexandrite dipercaya mampu menolong orang untuk memusatkan pikiran pada dirinya sendiri, meningkatkan rasa percaya diri, sekaligus memperbesar kemampuan untuk merasakan kebahagiaan.

12. Amethyst

Amethyst dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kekuatan batin atau spiritual, sekaligus kewaspadaan intuitif seseorang.

13. Aquamarine

Aquamarine seringkali digunakan untuk mewujudkan harapan, baik yang terkait percintaan maupun belas kasih.

14. Bloodstone bisa menstimulasi aliran energy untuk segala penyembuhan, memerangi trauma fisik, menghilangkan pembatasan pembatasan emosi, serta menstimulasi peredaran darah.

15. Carnelian

Carnelian dapat berfungsi menjernihkan pikiran.

16. Chrysoprase

Chrysoprase seringkali digunakan untuk perlindungan spiritual serta mengatasi kelelahan jiwa.

17. Citrine

Citrine membantu seseorang berhubungan dengan arwah/spirit, membantu asimilasi dari makanan, membuat seorang lebih cakap dalam berkomunikasi secara terbuka, serta meningkatkan ketenangan mental.

18. Diamond

Diamond dipercaya bisa membantu meningkatkan kualitas diri dan kemampuan melihat sesuatu secara lebih jelas, baik yang sifatnya positif maupun negatif.

19. Emerald

Emerald bisa dimanfaatkan untuk penyembuhan fisik dan emosional, yakni mengatasi penyakit saraf dan tidak adanya persepsi maupun kejernihan batin.

20. Garnet

Garnet dapat menyeimbangkan gangguan di kelenjar tiroid, mengatasi kurangnya toleransi terhadap orang lain, sekaligus mengurangi kekerasan hati dan perasaan tidak mempunyai cukup popularitas.

21. Goldstone

Goldstone dipercaya bisa memberikan perlindungan ekstra terhadap pelawat/pengembara.

22. Jade (giok)

Jade dipercaya mampu membantu seorang untuk rileks dan bijaksana.

23. Jasper

Jasper dipercaya mampu mengusir arwah jahat sekaligus melindungi diri dari ular dan gigitan laba-laba, sedangkan terkait kesehatan jasper dapat membantu proses penyembuhan lambung dan menyeimbangkan kerja kelenjar endoktrin.

24. Lapis lazuli

Lapis lazuli bisa membantu seseorang agar lebih memahami diri sendiri, meluaskan sudut pandang membantu ketidakmampuan seseorang dalam menerima kepemimpinan orang lain, membantu menentukan pilihan antara kata hati dan nalar, sekaligus memberikan kebijaksanaan dan kejujuran.

25. Moonstone

Moonstone dipercaya dapat menyeimbangkan *yin* dan *yang*, mengatur fungsi kelenjar *pituitary*, menjernihkan dan meningkatkan pancaindra, serta membantu orang yang kurang sensitif terhadap diri sendiri dan orang lain.

26. Mutiara

Mutiara bisa menolong seorang agar lebih mengenal diri sendiri dan meningkatkan penghargaan terhadap dirinya.

27. Onyx

Onyx diyakini bisa membantu koordinasi tubuh, memberi perlindungan dari pengaruh buruk lingkungan sekitar, serta membantu mengendalikan diri.

28. Opal

Opal bisa dimanfaatkan untuk melihat suatu kemungkinan, membantu seseorang agar mempunyai kapasitas untuk berbagi rasa cinta, serta meningkatkan kesetabilan psikis.

29. Peridot

Peridot bisa dimanfaatkan untuk membantu agar impian seseorang menjadi nyata.

30. Quartz

Quartz dimanfaatkan untuk keseimbangan, meningkatkan energi, memerangi pikiran negatif, menghilangkan kebiasaan kebiasaan buruk, dan beragam penyembuhan.

31. Rose quartz

Rose quartz bisa dimanfaatkan untuk keseimbangan emosi bagi seseorang, hati yang terbuka, dan meminta pengampunan.

32. Ruby (merah delima)

Ruby diyakini bisa membuka hati seseorang terhadap rasa cinta, mengatasi rasa takut menjadi jelek dan tidak dicintai, serta menghilangkan ke kurangberuntungan.

33. Safir

Safir dipercaya mampu menjernihkan pikiran, meningkatkan kedamaian dan kebahagiaan, serta meningkatkan motivasi dan orientasi tujuan hidup.

34. Topaz

Topaz dipercaya dapat menambah kekuatan, mencegah terjadinya penyakit ginjal, dan mengatasi gangguan kandung kemih.

35. Tourmaline

Tourmaline digunakan untuk mencegah terjadinya penyakit jaringan limfatik dan anemia, sekaligus meningkatkan kesuksesan dan keberhasilan.

36. Zircon

Zircon bisa digunakan dalam berbagai penyembuhan (halaman 141-156).

2.2. Tinjauan teori tentang target sasaran

2.2.1 Definisi Dewasa Awal

Menurut Diane E. Papalia, Sally Wendkos Old dan Ruth Duskin Feldman, (2008) dewasa awal biasanya merupakan masa periode “serba bisa”.

Mayoritas orang-orang pada periode ini baru pertama kalinya menata dan menjalankan rumah tangga dan membuktikan diri mereka sendiri melalui pilihan yang mereka kejar. Menurut mereka pula pemikiran pada masa dewasa cenderung tampak fleksibel, terbuka, adaptif dan individualisme. Hal tersebut didasarkan kepada intuisi dan emosi serta logika untuk membantu orang-orang menghadapi dunia yang tampak kaotis.

2.2.2 Psikososial Dewasa Awal

Menurut Papalia, et.al (2008), masa dewasa awal merupakan waktu perubahan dramatis dalam hubungan personal. Dewasa awal mencari keintiman emosional dan fisik dalam hubungan dengan teman sebaya atau pasangan romantis (halaman 691-692). Lalu menurutnya pula dimasa dewasa awal mereka mulai membuktikan diri melalui karir dan gaya hidup.

2.3 Informasi dalam desain

2.3.1 Definisi informasi

Menurut Baer (2008), desain informasi (*information design*) adalah sebuah disiplin ilmu yang menerjemahkan secara kompleks, terorganisir atau yang dari sesuatu yang tidak terstruktur data menjadi berharga, atau menjadi suatu informasi yang lengkap (hal 12).

2.3.2 Jenis jenis informasi

Menurut Baer (2008, hlm. 16), terdapat beberapa jenis jenis informasi, yaitu:

1. *Roadway signage*
2. Peta
3. Brosur yang didesain secara *simple* untuk suatu produk atau jasa
4. Website
5. Instruksi
6. Formulir
7. Sitem otomastis di dalam *handphone* yang menyambung langsung ke kartu kredit.

8. Petunjuk informasi tentang pendapat (*rating*)
9. Pembuatan produk baru dan petunjuk penggunaan
10. Pameran
11. Buku

2.3.3 Teknik mendapatkan informasi

Menurut Baer (2008) ada beberapa langkah untuk mendapatkan data informasi:

1. Politik

Politik yang dimaksud adalah permasalahan yang ada. Menurut Baer (2008), kesuksesan desain tersebut tergantung pada solusi yang ditawarkan dan konten yang ada di dalam informasi yang akan dibuat (hlm 32). Adapun yang harus diperhitungkan sebagai berikut:

- a. Internal dari struktur bisnisnya

Mengerti struktur bisnis dari client dengan nilai yang besar atau keseluruhan dan secara kompleks

- b. Sejarah

Mengerti bagaimana sejarah bisnis nya, siapa saja yang tergabung di dalam nya, pengalaman baik dan buruk nya, bagaimana perusahaan tersebut menjadi sukses dan latar belakang dari perusahaan.

- c. Perhitungkan jaringan bisnis yang dimiliki.

Mengerti dari project yang sudah sudah dan belajar dari proses bisnis nya kepada jaringan jaringan dan team yang ada di dalam nya .

d. Buatlah gambaran besar tentang proyek yang dilakukan

Sebelum membuat gambaran besar, kita harus mengerti apa yang client kita inginkan dan sudah harus fix, setelah itu kita dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada.

2. Audien

Kenali audien dikarenakan akan sangat berpengaruh kepada konten dari informasi yang akan dibuat. Adapun untuk mengenali audien ada beberapa hal yang harus diperhitungkan adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi audien

Mengidentifikasi dengan kritis semua kemungkinan yang bisa terjadi, mulai dari kebutuhan hingga keinginan audien. Audien merupakan bagian besar yang harus diteliti dalam membuat suatu proses informasi.

b. Kenali audien

Untuk mengenal audien dapat dilakukan dengan 2 tahap, yaitu pendekatan emosi dan fisik. Emosi adalah bagaimana respon dari audien tentang informasi tersebut, dan keinginan pembuat informasi apakah ingin menyampaikan informasi saja, menginspirasi audien atau memotivasi audien. Fisik adalah mengerti secara kritis bagaimana respon dari audien apakah mereka tertarik

kepada informasi tersebut, material apa sajakah yang mereka inginkan untuk mendukung informasi.

c. Konten

Analisa konten yang dibutuhkan agar informasi yang disampaikan dapat terfokus. Dengan menganalisa konten yang dibutuhkan, dapat memudahkan, memberikan efisiensi, ketepatan dalam penggunaan bahasa yang di butuhkan untuk menyampaikan informasi, serta solusi yang tepat.

3. *Creative brief*

Penjelasan tentang ide kreatif dibutuhkan sebelum membuat suatu desain agar dapat membuat perencanaan dengan baik. Adapun beberapa yang harus diperhitungkan dalam membuat adalah sebagai berikut:

a. Penjelasan tentang konten

Untuk mengerti konten dan memahami informasi secara general tentang klien, proyek, tujuan dan kebutuhannya.

b. Penjelasan tentang target

Mengerti tentang klien, kompetitor dan targetnya secara mendetail yang di dalamnya mencakup nama panjang dari perusahaan, sejarah berdirinya, bidang bisnisnya dan kenegaraannya

c. Referensi yang dibutuhkan

Memilih referensi yang dapat digunakan untuk membantu memberikan inspirasi secara kritis dan praktis.

d. Informasi tentang proyek atau permasalahan yang ada

Membuat kata kunci tentang permasalahan yang ada untuk menentukan elemen-elemen yang tepat untuk digunakan di dalam konten

e. Harapan dari proyek yang dilakukan

Di dalam harapan dari proyek harus mencakup pemecahan masalah, peluang yang ada, kiat-kiat sukses, media dan teknologi yang digunakan.

4. *Personas and scenario*

Penjelasan profil dari tipikal target khalayak yang dibuat secara spesifik tentang *personality*, kebutuhan, habit, hasrat dan kemampuan. Yang diperlukan adalah mengidentifikasi target utama secara detail yakni yang di dalamnya terdapat umur, jenis kelamin, profesi, geografi dan pendidikan.

2.3.4 Proses perancangan informasi

Di dalam perancangan pembuatan informasi ada beberapa tahap sebelum melakukan produksi menurut Baer (2008, hlm.64), yaitu:

1. *Structural overview*

Membuat gambaran besar untuk membuat sesuatu yang lebih dalam dan kompleks dari suatu informasi desain yang akan dibuat dan proses dalam membuat media yang dibutuhkan.

2. *Blue print*

Merupakan gambaran besar namun belum secara mendetail, untuk itu konsep sangat dibutuhkan untuk membuat gambaran dalam membuat visual desain, perencanaan dan jenis huruf yang akan digunakan.

3. *Type of user reseacrh and testing*

Digunakan untuk menguji apakah sudah tepat desain yang dibuat dan kita harus membuat *prototype* sebelum desain tersebut digunakan.

2.4. Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto (2009, hlm.14), desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan gagasan secara visual dengan mengelola elemen elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan).

2.4.1. Tinjauan Warna

Menurut Sherin (2012), warna dapat menanamkan makna dan membangkitkan emosi. Tanggapan seseorang untuk warna dan *tone* dapat

membantu menentukan bagaimana suatu informasi dapat dipahami dan dapat mempengaruhi apakah konsumen membeli produk atau jasa (hlm.78).

Di dalam pemilihan warna ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan:

1. Target audien

Menurut Sherin, pilihan warna harus dilakukan secara hati-hati dan didasarkan pada proyek awal, informasi tentang perusahaan klien dan pesaingnya, dan analisis tentang apa yang diinginkan klien untuk menyampaikan kepada pelanggan atau audien yang dituju (hlm.106).

2. Konteks bagi sebuah warna

Penelitian khusus tentang konteks dan budaya bagi sebuah warna dapat memastikan cara berkomunikasi yang baik dan tepat (hlm.108).

3. Suasana and perlambangan

Warna mempengaruhi suasana hati dan perilaku. Hal ini dapat mengubah bagaimana kita memandang produk atau perusahaan dan dapat membangkitkan suasana dan menyampaikan perlambangan (hlm.82).

4. Tempat dan budayanya

Budaya dan lokasi geografis mempengaruhi persepsi masyarakat dalam pemahaman warna (hlm.86).

5. Asosiasi makna

Ketika digunakan dengan benar, asosiasi budaya dan makna dapat membantu menyampaikan pesan dari sebuah warna. Audien dapat memahami konten dan tergantung pada umur, jenis kelamin, kekayaan, status perkawinan, dan

kewarga negaraan. Faktor-faktor ini dapat mengubah apakah seseorang memiliki asosiasi negatif atau positif untuk warna yang digunakan dalam suatu komposisi (hlm.90).

Menurut Sutton dan Wheland (2007), remaja lebih menyukai warna-warna yang cenderung pastel atau lebih berwarna, tetapi orang dewasa lebih menyukai warna yang cenderung jelas (hlm.154).

2.4.2 Tinjauan huruf

Menurut Ambrose dan Haris (2006) *typeface* adalah kumpulan karakter, huruf, angka, simbol dan tanda baca, yang memiliki desain yang sama.

Menurut Rustan (2011) tujuan klasifikasi huruf untuk memudahkan orang dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan.

Menurutnya terdapat beberapa klasifikasi *typeface*, yaitu:

1. Black letter / old English

Desain *black letter* dibuat berdasarkan tulisan tangan yang populer di abad pertengahan di Jerman.

2. Humanis

Di Italia, *black letter* tidak digunakan, tetapi mereka menggunakan romawi kuno yang mempunyai karakter *negative space* yang cukup banyak sehingga membuat tulisan menjadi lebih ringan dan terang.

3. Oldstyle

Lahir dikarenakan tuntutan buku cetakan semakin banyak dan bentuk huruf yang menyerupai tulisan tangan semakin berkurang, lahir pada abad 15.

4. Transitional

Lahir berdasarkan perhitungan ilmiah dan prinsip-prinsip matematika dan makin jauh dengan tulisan tangan, kelompok ini lahir pada abad ke-17.

5. Modern

Dinamakan modern dikarenakan lahir pada abad ke-17 akhir dan mempunyai ciri-ciri tidak lagi seperti tulisan tangan.

6. Slab serif

Lahir pada abad ke-19 yang awal mulanya digunakan sebagai *display* agar menarik perhatian pembaca pada iklan dan *flyer*.

7. Sans serif

Jenis huruf ini lahir pada 1816, sans serif sendiri yang berarti tanpa serif sangat populer di masa itu dikarenakan unik atau lucu. Sans serif dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: *grotesque*, *geometric*, humanis.

8. Script or cursive

jenis ini memiliki karakter seperti tulisan tangan yang digores dengan menggunakan kuas atau pena kaligrafi.

9. Dekoratif

Lahir pada abad 19, di masa itu dikarenakan *font* sudah semakin banyak teknologi yang membuatnya dan teknologi tersebut sudah menjadi murah, untuk itu dibutuhkan jenis ini untuk menarik minat pembaca.

2.4.3 Tinjauan layout dalam media informasi

Menurut Rustan (2008), *layout* pada dasarnya adalah sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan (hlm.0).

2.4.3. proses membuat *layout*

Di dalam *me-layout* sesuatu desain terdapat proses-proses yang harus dilakukan untuk membuat *layout*, yaitu:

1. Konsep desain

Menurut Rustan (2008), ada beberapa hal yang harus dijawab sebelum kita membuat suatu konsep desain yaitu tujuan, target audien, pesan yang ingin disampaikan, cara untuk menyampaikan pesan, dimana akan ditempatkan, menggunakan media apa dan kapan desain tersebut akan dilihat oleh audien. Semakin banyak informasi yang diperoleh tentang permasalahan tersebut, maka semakin tepat untuk memberikan solusinya.

2. Media dan spesifikasi

Menurut Rustan (2008), setelah kita sudah mengetahui konsep desain maka setelah itu kita harus menentukan media apa yang akan digunakan, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan untuk memilih suatu media yang tepat, yaitu: media yang paling sesuai untuk digunakan, bahan, ukuran, posisi, kapan dan berapa lama, serta di mana desain tersebut akan di tempatkan.

3. *Thumbnails* dan *dummy*

Menurut Rustan (2008), *thumbnail* adalah sketsa layout dalam bentuk mini, dan dalam membuat *thumbnail* dianjurkan agar tidak langsung menggunakan komputer, melainkan gunakanlah pensil dan kertas dahulu. Kegunaannya bukan hanya untuk memperkirakan letak elemen yang akan ditempatkan namun juga untuk memperkirakan urutan dan pengaturan halaman.

4. *Desktop publishing*

Menurut Rustan (2008), setelah kita sudah matang dengan konsep desain apa yang akan kita buat, maka setelah itu gunakan *software* untuk mengeksekusi akhir. Ada beberapa *software* yang dapat digunakan seperti *indesign*, *photosop*, *illustrator*, *corel draw*, dll. Di dalam pembuatan suatu *layout* di sarankan menggunakan 3 sampai 4 *software* yang berbeda.

5. Percetakan

Menurut Rustan (2008), pada tahap ini desainer harus memikirkan teknik cetak apa yang tepat untuk digunakan pada karya desain yang telah dibuat, ada beberapa teknik cetak:

- A. *Offset* : teknik ini yang paling umum digunakan untuk mencetak brosur, buku, majalah, dll. Biasanya digunakan untuk jumlah banyak.
- B. Cetak tinggi : biasanya digunakan untuk mencetak di atas karton gelombang atau untuk label kemasan produk
- C. Rotogravure : digunakan untuk mencetak label yang berbahan plastik.
- D. sablon : biasanya digunakan untuk mencetak kaos

E. Digital : digunakan untuk mencetak brosur, poster, dll tetapi untuk kuantitas yang tidak banyak.

2.4.4. Tinjauan photography

Menurut Michael Langford, Anna Fox dan Richard Sawdon Smith (2007), photography sudah menjadi bagian dalam kehidupan yang di antaranya seperti perekaman sesuatu momen object dalam pernikahan, melihat perkembangan anak menjadi dewasa atau untuk menangkap moment saat pergi berlibur.

Photography dapat di gunakan secara objective untuk menggambarkan sesuatu dengan cepat, kepuasan dari sebuah isu, mengidentifikasi sesuatu, membuat suatu informasi, membuat suatu yang sifatnya fantasi.

2.4.5. Tinjauan Graphic User Interface

Menurut Gaurav Bhatnagar, Shika mehta dan Sugata Mitra.(2002), digital multimedia adalah kombinasi dari graphic 2d atau 3d, audio, text, animasi, real-life video yang di gunakan dengan komputer. Menurutnya mulitimedia dapat membuat suatu informasi yang efektif dan banyak disukai.

Menurut Wilbert O. Galitz. Pada dasarnya Graphic User Interface adalah Human Computer Interface yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi dalam komputer agar lebih produktif dan enjoy.

Di dalam membuat graphic user interface, ada beberapa pilihan metode interaksi yang harus di perhatikan yaitu:

1. Comand line

Comand line adalah sebuah gaya interaksi yang paling tua. Metode ini mengharuskan pengguna untuk menulis ke kiri atau ke kanan untuk

berpindah. Perintah tersebut dapat menggunakan penulisan secara lengkap, singkatan atau kode.

2. Menu selection

Menu selection adalah sebuah gaya yang membuat pengguna memilih suatu button dengan menggunakan keystroke. Biasanya dalam tampilan ini memberikan beberapa pilihan menu untuk dipilih.

3. Form fillin

Adalah sebuah gaya tampilan untuk mendapatkan suatu informasi. Biasanya digunakan untuk kuisisioner yang dapat di tulis ataupun memilih pilihan yang sudah disediakan.

4. Direct manipulation

Direct manipulation adalah sebuah tampilan yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan unsur unsur yang disajikan pada layar. Unsur unsur ini yang menggantikan enter, mengetik perintah dan menu. Biasanya pengguna memilih objek pada layar dengan cara menunjuk. Pada sistem ini, mereka menavigasi layar dengan cara mengerluarkan pull-down dan menu bar

5. Antromorphic

Antromorphic adalah sebuah tampilan yang memungkinkan untuk berinteraksi antara satu samalain. Sistem ini sudah mempelajari dialog, gestur gerakan dan gerakan mata.

2.4.5.1 keuntungan dan kerugian Graphic User Interface

Menurut Wilbert O. Galitz Dalam masing masing jenis dari Graphic user interface memiliki kekurangan dan kelebihan, di antaranya:

1. **Comand line**

Comand line memiliki keuntungan, lebih powerful, fleksibel, lebih diperuntukan untuk pengguna yang sudah ahli dan dapat menghemat ruang layar. Lalu adapun kekurangannya yaitu, sulit untuk orang awam, harus menghafal *comand* , harus belajar terlebih dahulu dan harus rela untuk mengetik.

2. **Menu selection**

Menu selection memiliki keuntungan, menggunakan memori, mengurangi dari komplekstifitasan interaksi, lebih cepat pengambilan keputusan dan meminimalisir mengetik. Adapun kekurangannya yaitu, memperlambat pengetahuan bagi, membutuhkan space pada layar, membuat menu yang kompleks dan banyak.

3. **Form fill in**

Form fill in memiliki keuntungan, formatnya lebih familiar dan menyederhanakan untuk memasukan informasi. Adapun kekurangannya yaitu, tidak mencegah salah dalam pengetikan, membutuhkan space, membutuhkan desain yang efisien.

4. **Direct manipulation**

Direct manipulation memiliki keuntungan, lebih cepat untuk dipelajari, lebih cepat untuk di ingat, mudah mengatasi apabila ada visual yang eror dan mudah untuk mendapat *feedback* . Adapula kekurangannya yaitu, kompleksitas desain lebih tinggi, membutuhkan icon yang banyak dan tingkat eror pada program lebih tinggi.

5. **Antromorphic**

Antromorphic memiliki kelebihan yaitu, lebih mudah digunakan karena mengikuti gerak tubuh, suara dan gestur manusia. Adapun kekerungannya, sulit untuk membuatnya.

UMMN