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.

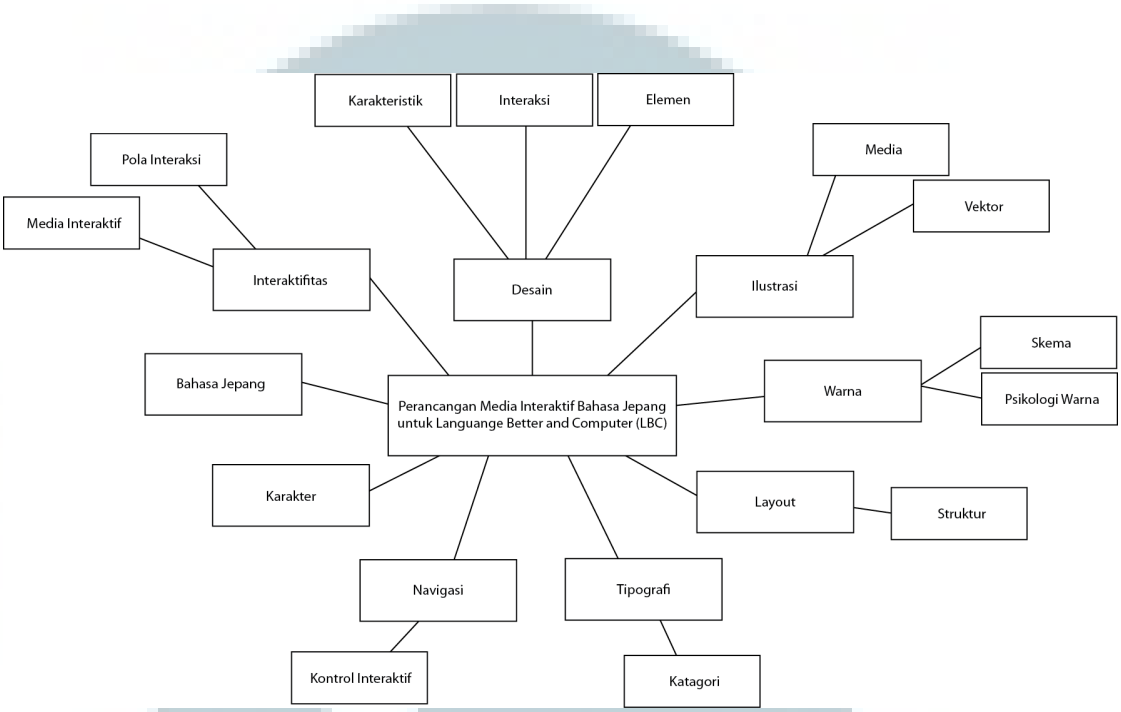
Copyright and reuse:

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.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA



Bagan 2.1 Kerangka Teori

(Dokumen Pribadi)

2.1. Interaktifitas

Menurut Graham (1999, hal 2) dalam buku *The Principles of Interactive Design*, interaktifitas adalah gabungan dari beberapa media seperti tipografi, animasi, suara, video, grafis, dan realita fisual yang dapat membuat pengguna melakukan sebuah interaksi. Interaktifitas memiliki arti yang luas. Menarik uang dari mesin ATM, memainkan permainan di komputer, mengirim *e-mail* untuk teman, atau mengunjungi sebuah *website* sudah masuk ke dalam sebuah interaktifitas.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

Salah satu alasan mengapa interaktifitas sangat kuat dalam kehidupan adalah karena banyaknya kegiatan sehari-hari seperti membaca, berbicara, atau menonton sebuah video dapat dilakukan dengan komputer. Interaksi baru ini tidak merubah aktivitas tradisional, melainkan menambahkan pilihan baru kepada pengguna dalam mengakses sebuah informasi.

Penampilan dari interaktifitas juga menjadi salah satu hal yang kuat karena desainer dapat menggabungkan beberapa informasi yang sebelumnya terdapat dalam berbagai macam media menjadi satu. Penggabungan media ini dapat membantu pengguna untuk memudahkan pengguna memahami sebuah informasi.

2.1.1. Media Interaktif

Menurut Barfield (2004, hlm. 15), media interaktif memiliki beberapa keuntungan dalam penggunaannya baik dari sisi pengguna dan pembuatnya seperti:

1. *Less support*

   Setelah media interaktif diturunkan ke pasar, masih banyak investasi yang harus diberikan oleh pembuatnya. Pelatihan harus diadakan untuk membantu pengguna yang akan menggunakan dan siap membantu pengguna apabila pengguna memiliki kesulitan. Namun hal tersebut dapat diminimalisir apabila pembuat dapat membuat media interaksi yang *well-designed* sehingga menjadi mudah untuk dipelajari.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2. *More Efficiency*

Sebuah media interaksi yang memiliki antarmuka yang baik dapat menjadi media interaktif yang efisien dalam pengunaannya sehingga pengguna dapat belajar cara menggunakannya dengan cepat.

3. *Fewer Errors*

Media interaksi yang memiliki desain interaksi yang bagus cenderung lebih memiliki kesalahan yang sedikit dalam penggunaannya. Hasilnya akan lebih dapat diandalkan dan apabila ada kesalahan, pengguna dapat memperbaiki keadaanya dengan sendirinya dan cepat.

4. *Making Web Sites 'sticky'*

Apabila media interaktif yang dibuat terlalu sulit untuk dimengerti, pengguna akan menjadi tidak tertarik dan akan mencari yang lebih mudah untuk digunakan. Memastikan agar pembuat dapat membuat media yang mudah namun dapat menyampaikan informasi yang dicari dapat membuat pengguna menjadi betah dan akan menggunakannya.

2.1.2. Pola Interaksi

Menurut Riedel (2012) dalam *slide Six Patterns of Interactive Storytelling*, terdapat enam pola interaksi yang dapat membantu kita dalam menciptakan sebuah interaksi. Pola interaksi ini terdiri dari interaksi tanpa partisipasi dari pengguna hingga kebebasan pengguna dalam berinteraksi.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

1. *Linear*

Gambar 2.1 Pola Interaksi *Linear*
(*Six Patterns of Interesting Storytelling,* 2012)

Menceritakan perkembangan cerita berdasarkan naskah yang telah ditentukan. Penonton tidak mempengaruhi jalan cerita dan kejadian. Pengarang cerita memiliki kontrol penuh terhadap jalannya cerita.

2. *Linear Interactive*

Gambar 2.2 Pola Interaksi *Linear Interactive*
(*Six Patterns of Interesting Storytelling,* 2012)

Menceritakan perkembangan cerita berdasarkan naskah yang telah ditentukan namun penonton memiliki sedikit keterlibatan dibeberapa bagian cerita.

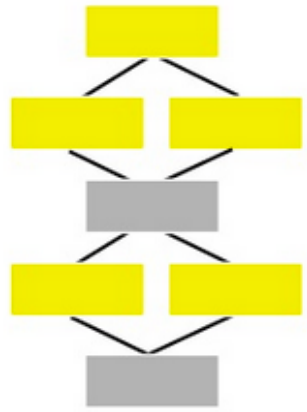
Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

3. *Multiple Ending*

Gambar 2.3 Pola Interaksi *Multiple Ending*
(*Six Patterns of Interesting Storytelling,* 2012)

Penonton dapat memilih akhir cerita sendiri, namun mereka tidak dapat mengubah naskah cerita yang telah dibuat.

4. *Branching Path*

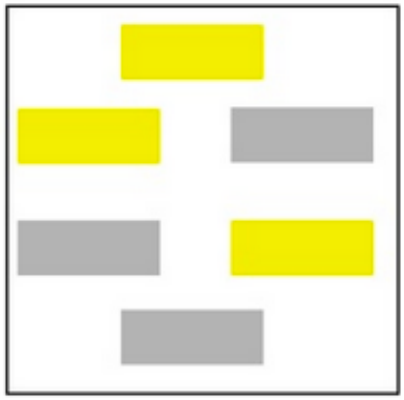


Gambar 2.4 Pola Interaksi *Branching Path*
(*Six Patterns of Interesting Storytelling,* 2012)

Terdiri dari susunan beberapa kejadian yang dapat diraih dengan jalan yang berbeda.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

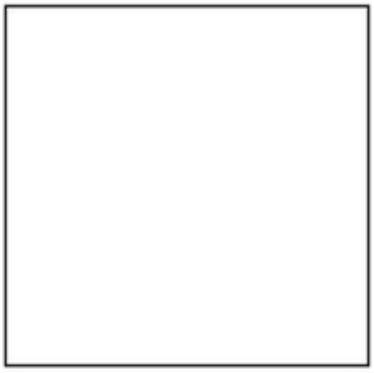
5. *Open World*



Gambar 2.5 Pola Interaksi *Open World*
(*Six Patterns of Interesting Storytelling,* 2012)

Di dalam *open world* tidak memiliki hasil akhir yang jelas dan *setting* cerita hanyalah latar belakang dari cerita tersebut. Penonton dapat bergerak bebas dan menentukan jalan ceritanya sendiri berdasarkan naskah yang telah dibuat oleh penulis.

6. *Toy-Box*



Gambar 2.6 Pola Interaksi *Toy-Box*
(*Six Patterns of Interesting Storytelling,* 2012)

Memberikan penonton kebebasan. Penulis hanya membuat kerangka, tahap, dan area bermain. Untuk memberikan makna dari permainan

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

tersebut, biasanya penulis membatasi penonton dengan beberapa peraturan. Jadi daripada memberikan sebuah cerita untuk disimak, penulis hanya memberikan alat untuk membantu penonton dalam membuat cerita mereka sendiri.

2.2. Desain

Menurut Bowers (2008, Hlm. 53-56), seluruh bentuk visual terdiri dari tiga komponen desain yaitu: elemen, karakteristik, dan interaksi. Walaupun masing-masing komponen tersebut dapat berdiri sendiri, mereka tetap memiliki hubungan satu sama lain dalam setiap bentuk visual. Karena itu cara terbaik untuk membedakan setiap elemen adalah dengan cara membandingkannya dengan komponen yang lain dan dengan mengamatinya berasarkan posisi yang dibutuhkan. Komponen-komponen tersebut dapat digunakan untuk membuat bentuk yang harfiah, abstrak, atau simbolik. Bentuk-bentuk ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyampaikan ide dan konsep, serta memiliki kegunaan yang berbeda.

1. *Literal*/harfiah

   Menggambarkan objek atau konsep dalam bentuk realis tanpa perlu menggunakan hiasan yang terlalu berlebihan. Bisa berdasarkan pengamatan dari objek tersebut dan dari catatan yang sudah ada.

2. *Abstract*/abstrak

   Penyerdehanaan yang disengajakan, bahkan dilebih-lebihkan. Metode ini berdasarkan dari pengamatan secara dekat terhadap objek tersebut atau

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

mengeksplorasi dari hubungan antara bentuk saja, tanpa mengunakan obserfasi secara langsung.

3. *Symbolic/*simbolik

Penggunaan simbol dalam menyampaikan informasi yang rumit atau konsep yang abstrak yang harus diberitahukan secara jelas kepada orang lain. Simbol tersebut tidak berdasarkan pada objek itu sendiri karena harus memiliki makna yang disepakati dan dimengerti oleh pembaca.

Bowers juga menjelaskan bahwa harfiah, abstrak, dan simbolik dapat menciptakan bentuk geometris dan organik, atau gabungan dari keduanya.

1. Geometris

Bentuk yang memiliki sudut dan pola yang biasa yang biasanya terbuat dari lingkaran, segitiga, persegi empat, atau gabungan dari bentuk-bentuk tersebut. Bentuk geometris dapar ditemukan di alam seperti bentuk kristal pada batu atau bentuk kepingan salju.

2. Organik

Bentuk yang memiliki bentuk yang lentur dan tidak pasti. Alam memberikan banyak contoh objek-objek berbentuk, pola, dan struktur organik seperti kerang, daun, dan cairan, serta gerakan dari ombak. Bentuk-bentuk ini banyak memberikan inspirasi kepada desainer.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2.2.1 Elemen

Bowers (2008, Hlm. 58) menyatakan bahwa elemen-elemen memiliki arti yang sangat kuat dalam desain. Elemen-elemen tersebut adalah:

1. *Dots*/Titik

   Ekspresi visual dari titik, yang memberikan arti indikasi dari petunjuk. Sebuah titik dapat membentuk bentuk sederhana, apakah itu geometris atau organik.

2. *Lines*/Garis

   Gabungan dari dua titik atau lebih. Sebuah garis dapat menjadi tanda yang saling berhubungan, bagian dari tanda hubung, atau dua titik yang saling berhubungan karena bentuk dan tempatnya yang sama. Garis juga bisa membuat dan memisahkan bentuk.

3. *Plane*/Bidang

   Area yang dibatasi dengan *lines*/garis atau didefinikasikan oleh pengelompokan gambar, simbol, tanda, dan jenis.

4. *Volume*/Isi

   Gabungan dari titik, garis, dan bidang yang membentuk sebuah ilusi berbentuk tiga dimensi diatas bidang dua dimensi dan ilusi ruang dalam bentuk.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2.2.2 Karakteristik

Bowers (2008, Hlm. 60-62) menyatakan bahwa seluruh bentuk dua dimensi memiliki kesamaan karakteristik dalam hal ukuran, bentuk, dan pola, yaitu:

1. *Size*

   Hubungan antara suatu objek dengan keadaan disekitarnya dimana objek tersebut diletakkan. Ukuran juga bisa ditentukan dengan cara mengukurnya.

2. *Shape*

   Bentuk atau garis luar dari sebuah objek.

3. *Texture*

   Bentuk dari dua dimensi dan umumnya tidak taktil.

2.2.3. Interaksi

Bowers (2008, Hlm. 63) menyatakan bahwa beberapa macam interaksi di dalam desain, antara lain:

1. *Space*

   Menunjukkan area yang berada diantara elemen. Area-area ini bisa sama pentingnya dengan elemen itu sendiri. *Space* dapat membantu penonton untuk melihat lebih jelas elemen-elemen dan peran mereka dalam suatu komposisi.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2. *Negative Space*

Menunjukkan kepada sebuah area pada komposisi yang seolah-olah kosong namun berarti. *Negative Area* biasanya berwarna lebih mudah dari elemen sekitarnya.

3. *Figures and Ground*

Pada *figures* mengarahkan kepada elemen pada bidang sedangkan *ground* mengarahkan pada area lebih besar yang mengelilingi bidang tersebut.

4. *Depth*/kedalaman

Dalam tiga dimensi, kita dapat melihatnya secara langsung. Sedangkan dalam dua dimensi, ilusi kedalaman harus dibuat dalam suatu gambar. Cara melihat sebuah kedalaman adalah dengan memperharikan perubahan warna, sekala, dan prespektif.

5. *Prespective*

Pada bidang dua dimensi dapar dibuat dengan menggunakan garis. Dalam prespektif linear, objek dibuat semakin menyusut ke satu arah.

6. *Visual Weight*

Sebuah bentuk yang seolah-olah memiliki berat dan energi. Bentuk tersebut tidak dapat disentuh atau diukur secara langsung sehingga tidak dapat dihitung beratnya. Pengelihatan berat tersebut dapat dibuat dengan memanfaatkan berbagai macam variable seperti ukuran dan warna.

7. *Visual Balance*

Tingkat keseimbangan dalam suatu komposisi. Ditentukan berdasarkan letak-letak elemen pada bidang.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

8. *Asymmetry*

Mengarah kepada bentuk yang apabila terpisah akan memiliki dua bagian yang berbeda dalam segi ukuran atau bentuk. *Asymmetry* yang seimbang dapat menciptakan sebuah bentuk yang aktif yang dapat menarik perhatian mata untuk mengamati seluruh komposisi.

9. *Symmetry*

Bentuk yang dapat dipisah sama secara diagonal, horizontal, dan vertikal sehingga menghasilkan dua buah bagian yang sama. Symmetry yang seimbang akan membuat bentuk yang stbil dan memfokuskan mata pada satu bagian tertentu.

2.3. Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar, desain, atau diagram yang berguna untuk memperjelas isi dari sebuah buku. Zeegen (2009, hlm. 24) dalam buku *What Is Illustration?*, ilustrasi dapat memberikan sebuah ikatan yang kuat antara pembaca dan memori yang ada dalam ingatannya. Sejak kecil, kita sudah belajar untuk mengenali gambar dan buku bergambar untuk anak-anak memerankan peranan penting dalam pendidikan visual melalui pesan yang buku bergambar tersebut berikan.

2.3.1. Media Ilustrasi

Salisbury (2004, hlm. 42-45) dalam buku *Illustrating Children's book: Creating Pictures for Publication* menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

untuk membuat ilustrasi untuk buku cerita dan setiap cara dapat memberikan suatu efek tertentu.

1. Cat Air

Media ini cocok untuk spontanitas. Menggunakan cat air membuat kita harus memiliki gambaran secara keseluruhan karena kita tidak bisa menimpa warna muda di atas warna yang lebih tua. Karena menggunakan air, maka warna yang dihasilkan terlihat lembut dan transparan.

2. Cat Akrilik

Teknik dengan menggunakan akrilik sudah digunakan sejak ratusan tahun. Warna yang dihasilkan oleh akrilik adalah warna yang terang dan mencolok. Cat akrilik dapat mengering dengan cepat sehingga banyak digunakan untuk ilustrasi kontemporer. Cat akrilik dapat digunakan untuk berbagai macam bidang seperti kertas, kanvas, kayu, dan bidang yang tidak mengkilat.

3. Cat Minyak

Cat minyak tidak dapat digunakan diberbagai macam media dan tidak cepat kering, sehingga menguntungkan bagi beberapa pelukis untuk mencampurkannya dengan warna lain. Cat minyak biasanya tidak digunakan untuk buku ilustrasi anak.

4. Hitam Putih

Jaman sekarang buku ilustrasi dengan warna hitam putih kurang diminati karena memiliki kesan warna yang membosankan dan monoton.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

5. *Print-based Media*

Terdapat beberapa media yang dapat digunakan untuk membuat *print-based media,* salah satunya adalah teknik cukil kayu, sablon, dan *linocutting.* Biasanya teknik ini digunakan untuk membuat buku ilustrasi anak pada jaman dulu.

6. Kolase dan Media Campuran

Dengan semakin berkembangnya dunia teknologi, sebuah ilustrasi dapat dibuat dengan menggunakan campuran dari teknik manual dan komputer. Banyak digunakan pada buku ilustrasi anak saat ini.

7. Komputer

Dengan menggunakan komputer, ilustrasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai efek yang unik dan berbeda.

2.3.2. Bitmap dan Vektor

Buku Desain Kartun dan Karikatur dengan Adobe Ilustrator CS3 buatan Wahana Komputer (2007, hlm. 33-36) menjelaskan, secara garis besar, grafis dibedakan dalam dua kelompok yaitu grafis yang dibuat secara manual dan grafis yang dibuat dengan media elektronik. Grafis yang dibuat dengan manual antara lain gambar, sketsa, dan lukisan. Sedangkan grafis yang dibuat dengan media elektronik adalah grafis yang kita sering liat pada halaman web dan foto.

Grafis yang dibuat dengan media komputer (computer graphics) dibagi menjadi dua bagian yang masing-masing memiliki sistem atau cara kerja yang berbeda.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

1. Bitmap

Bitmap merupakan sekumpulan titik yang sangat kecil dan tersusun dengan rapi dalam suatu petak-petak yang tidak terlihat. Kualitas gambar yang dihasilkan oleh bitmap tergantung pada resolusi dari layar komputer. Semakin tinggi resolusi monitor, semakin jelas pula detail yang muncul.

Format bitmap sangat cocok untuk gambar-gambar yang memiliki banyak detail rumit dan warna yang beragam. Kelemahan dari bitmap adalah kualitas gambar yang semakin menurun apabila ukuran gambar diperbesar. Gambar bitmap yang tampilannya diperbesar akan terlihat buram.

2. Vektor

Vektor tidak akan berubah kualitas ketajamannya apabila ukuran gambar diperbesar hingga ukuran berapapun. Proses perubahan ukuran suatu gambar vektor lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu lama karena prosesnya yang lebih sederhana dari gambar bitmap.

Gambar vektor sangat cocok untuk digunakan pada halaman web karena dengan gambar vektor, gambar atau teks yang berukuran besar dapat tetap dibuat dengan ukuran *file* yang kecil.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2.4. Karakter

Menurut Bancroft (2006, hlm. 9), karakter adalah sebuah langkah awal dalam membuat sebuah visual atau gambaran dalam membuat berbagai macam hiburan. Karakter dapat ditemukan dimana saja, di dalam film, kartun, *video game*, buku komik, buku cerita anak, hingga internet.

Menurut Sheldon (2004, hlm. 38-40) dalam buku *Character Development and Storytelling For Game,* karakter yang baik adalah karakter yang *three-dimensional.* Istilah tersebut juga digunakan dalam dunia nyata disekitar kita yang digambarkan dengan ketinggian, kedalaman, dan berat. Tiga dimensi yang digunakan dalam dalam karakter adalah fisik, psikologis, dan sosiologis. Dimensi ini berlaku pada semua karakter, baik itu karakter yang dimainkan ataupun karakter yang tidak dapat dimainkan.

1. Fisik

   Dimensi yang paling mudah untuk dilihat dalam sebuah karakter adalah fisik dari karakter tersebut, khususnya dalam media visual. Kita menggambarkan karakter agar sesuai dengan peran mereka di dalam sebuah permainan. Seringkali karakter digambarkan berdasarkan fungsi mereka di dalam permainan dan mencerminkan personalitas karakter.

2. Sosiologis

   Mencangkup masa lalu karakter, pembawaan, dan juga lingkungan karakter baik dari segi budaya dan kesehariannya. Dengan menambahkan masa lalu karakter, kita dapat menempatkan keadaan dari sisi prespektif karakter

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

tersebut. Masa lalu tersebut juga dapat menambah daya tarik untuk karakter itu sendiri.

3. Psikologis

Tindakan, sifat, pola pikir, dan daya pandang sebuah karakter harus kita pikirkan jangan sampai karakter itu sendiri mengetahui seluruh informasi yang dibuat untuk karakter tersebut karena dapat mengurangi sisi menarik dari karakter tersebut.

Sheldon (2004, hlm. 50-54) juga menyatakan bahwa terdapat tiga macam karakter yang terdapat di dalam sebuah permainan yaitu *non-player character, major character,* dan *minor characters and extra.*

1. Non-player Characters

Non-player characters (NPC) banyak dijumpai dalam berbagai permainan. Hampir seluruh permainan didominasi dengan NPC. Mereka memiliki salah satu peran penting dalam menggerakkan cerita dalam sebuah permainan, dan biasanya terdiri dari berbagai macam bentuk dan ukuran. NPC juga dapat menjadi fokus utama dalam memberikan perasaan untuk karakter utama.

2. Major Characters

Menyajikan dan mengembangkan cerita seperti di dalam permainan, buku, dan jurnal. Dalam membuat karakter utama, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti jangan menggunakan teks atau penjelasan yang

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

panjang karena dapat semakin mengurangi porsi bagi pemain untuk memainkan karakter utama.

3. Minor Characters and Extras

Hampir seluruh permainan masa kini memiliki karakter minor dan ekstra agar permainan tersebut terlihat lebih nyata. Karakter ini tidak akan mengubah jalan cerita dan tidak dapat berinteraksi dengan karakter utama.

Tillman (2011, hlm. 42-43) dalam buku *Creative Character Design,* mengungkapkan bahwa kita berhak untuk membuat berbagai macam karakter sesuai keinginan kita, namun ada beberapa cara dalam membuat karakter, yaitu:

1. *Archetypes/*pola dasar adalah penggambaran kepribadian dan penggambaran karakter yang sesuai dengan kepribadian yang manusia miliki. Terdapat berbagai macam pola dasar, namun ada beberapa pola yang umum dan dapat ditemukan diseluruh tipe cerita. Pola-pola ini dibutuhkan agar sebuah cerita dapat maju dengan tersusun dan agar setiap karakter dapat berkembang dengan baik seiring dengan jalan cerita.
2. *Story/*cerita juga merupakan salah satu hal yang paling penting dalam pembuatan karakter. Menulis latar belakang sebuah karakter dengan detail dapat menghasilkan sebuah karakter yang kuat dan sempurna.
3. *Originality/*originalitas

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

4. *Shapes/*bentuk, bentuk dapat memberikan pengaruh terhadap sebuah desain karakter. Bentuk dapat menggambarkan sebuah cerita secara visual karena setiap bentuk memiliki arti tersendiri.

5. *Refrence*/refrensi, salah satu cara agar sukses dalam membuat karakter adalah jangan membuat karakter persis dengan refrensi dan kita harus mencari refrensi dalam membuat karakter.

6. *Aesthetic/*estetika adalah tampilan dari karakter tersebut, seperti bagaimana pemirsa dapat menyukainya, tidak menyukainya, menghubungkan dengan diri mereka, bersimpati, dan lain-lain.

2.5. Navigasi

Menurut Graham (1999, hlm. 56), *splash screen* adalah layar utama yang dilihat oleh pengguna yang berfungsi selayaknya *cover* buku. *Splash screen* memberikan kesan utama dalam keseluruhan isi dokumen dan terkadang memperkenalkan pengguna kepada kontrol interaktif utama.

Graham (1999, hlm. 51) juga mengatakan, dalam sebuah proses interaktif dibutuhkan peranan manusia untuk melakukan sebuah bentuk navigasi agar media interaktif dapat berjalan. Navigasi adalah proses yang dilakukan oleh seluruh pengguna untuk berinteraksi dengan seluruh elemen media interaksi.

2.5.1. Kontrol Interaktif

Salah satu hal yang paling penting dalam membuat media interaktif adalah pembuatan kontrol interaktif yang jelas. Menurut Graham (1999, hlm. 60),

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

kontrol interaktif seperti *hyperlink, button, imagemap,* dan *hot spot* menambah fungsionalitas suatu *interface* dan merupakan fitur pokok dari skema navigasi. Banyak dokumen menggunakan kontrol interaktif sebagai satu-satunya cara pengguna dapat menjalankan fitur interaktif.

1. *Hypertext*

Apabila diklik, *hypertext* akan menuju halaman konten lain di dalam dokumen. Dokumen ini dapat muncul di halaman lain atau dapat langsung tampak di layar pada saat itu. Karena *hypertext* mudah dibuat, dikelola, dan muncul secara cepat, desain *online* seperti halaman *web* bergantung pada *hypertext*.

2. *Button*

Button adalah salah satu kontrol interaktif yang paling banyak digunakan. Desainer interaktif bergantung pada button karena button sangat familiar dalam berbagai alat teknologi. Ketika seseorang menekan tombol pada komputer atau radio, mereka mengharapkan sesuatu akan terjadi.

Button terdiri dari berbagai macam bentuk, tidak harus selalu berbentuk seperti tombol pada komputer atau radio. Seringkali button merupakan gabungan *icon* dan tipografi.

Beberapa jenis *button* disebut *multi-state* button karena ketika diklik, tombol tersebut menampilkan visual lain atau bahkan animasi singkat. *Multi-state button* terbagi menjadi *highlight button, rollover button,* dan *animated button*.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

3. *Imagemap*

Imagemap adalah gambar yang dapat diklik dan terhubung dengan sebuah dokumen di tempat lain. Biasanya terletak di *main menu* atau *home page. Imagemap* dapat terdiri dari gambar apapun, atau kombinasi dari gambar dan text, gaya grafis yang dipilih harus sesuai dengan keseluruhan dokumen.

4. Menu

Menu adalah salah satu kontrol interaktif yang paling banyak diketahui pengguna komputer. Menu dapat berupa teks sederhana atau gabungan gambar dan tulisan yang lebih rumit. Terdapat dua jenis menu yang digunakan yaitu *pulldown* dan *pop-up menu.*

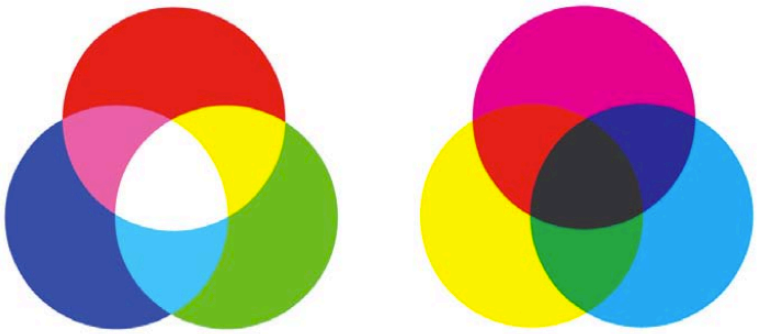
2.6. Warna

Menurut Dimarco (2010, hlm. 63), warna merupakan elemen penting di dalam desain digital. Dimana warna itu sendiri hanya muncul karena cahaya seperti sinar matahari, lampu, proyektor, lampu neon, dan monitor.

Menurut Beaird (2010, hlm. 52-53), warna yang berada di layar komputer didasarkan dari warna adiktif. Di dalam model warna adiktif, warna dikelompokkan menjadi tiga warna utama yaitu merah, hijau, dan biru (RGB) dimana apabila ketiga warna ini di naikkan kontrasnya, maka akan menjadi warna putih. Sedangkan warna yang di gunakan untuk mencetak sebuah gambar dari komputer adalah warna substraktif yang terdiri dari warna *cyan, magenta,* dan kuning. Ketiga warna ini dapat menghasilkan warna abu-abu

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

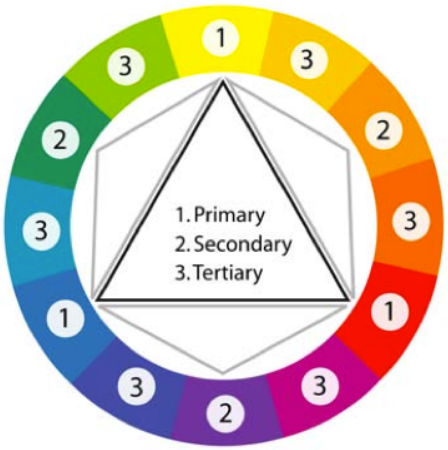
kehitaman yang kemudian digunakan untuk menghasilkan warna hitam karena apabila warna *cyan, magenta,* dan kuning dicampur, tidak akan menghasilkan warna hitam yang pekat.



Gambar 2.7 Warna RGB dan CMYK
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

Banyak seniman dan ahli filsafat seperti Isaac Newton, Johann Wolfgang von Goethe, dan Johannes Itten yang tertarik untuk mempelajari warna dan membuat sebuah pengelompokan warna. Ketiga pakar yang masing-masingnya hidup pada abad ke tujuh belas, delapan belas, dan sembilan belas ini memberikan hasil sebuah fondasi pemahaman terhadap warna dimana mereka menjelaskan warna dengan cara membuat sebuah *color wheel* dengan menggunakan warna merah, kuning, dan biru sebagai warna utama. *Color wheel* adalah sebuah diagram sederhana namun efektif yang dikembangkan untuk menyajikan konsep dan terminologi teori warna.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015



Gambar 2.8 *Color Wheel*
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

1. *Primary colors*

Warna utama dari *color wheel* adalah merah, kuning, dan biru. Warna-warna tersebut terletak membentuk segitiga sama sisi.

2. *Secondary colors*

Warna sekunder tercipta dengan cara mencampurkan dua warna utama. Warna sekunder adalah jingga, hijau, dan ungu.

3. *Tertiary colors*

Warna tersier tercipta dengan cara mencampurkan warna utama dan warna sekunder. Warna tersier adalah *vermilion* (merah-jingga), *marigold* (kuning-jingga), *chartreuse* (kuning-hijau), *aquamarine* (biru-hijau), *violet* (biru-ungu), dan *magenta* (merah-ungu).

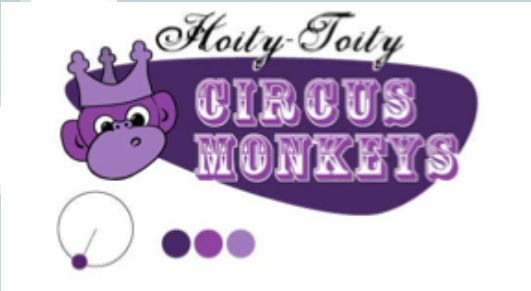
Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2.6.1. Skema Warna

Menurut Beaird (2010, hlm. 55-68), skema warna adalah *basic* untuk membuat warna kombinasi yang efektif dan harmonis. Untuk membuat skema warna, kita harus memulainya dari sebuah warna yang sesuai dengan tema media yang kita buat. Terdapat enam jenis skema warna yaitu:

1. *Monochromatic*

Warna *monochromatic* terdiri dari satu warna dasar dan sejumlah warna gradasi dari warna dasar tersebut.



Gambar 2.9 Warna *Monochromatic*
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

2. *Analogous*

Warna *analogous* terdiri dari warna yang berdekatan dalam *color wheel*.

Gambar 2.10 Warna *Analogous*
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

3. *Complementary*

Warna complementary terdiri dari warna yang saling bersebrangan dalam *color wheel*.

Gambar 2.11 Warna *Complementary*
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

4. *Split complementary*

Warna *split complementary* terdiri dari dua warna yang berdekatan dari warna dasar dalam *color wheel*.

Gambar 2.12 Warna *Split Complementary*
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

5. *Triadic*

Warna *triadic* terdiri dari tiga warna yang saling bersebrangan dan membentuk sebuah segitiga sama sisi dalam *color wheel*.

Gambar 2.13 Warna *Triadic*
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

6. *Tetradic*

Warna *tetradic* terdiri dari empat warna yang saling bersebrangan dan membentuk garis silang dalam *color wheel*.

Gambar 2.14 Warna *Tetradic*
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

2.6.2. Psikologi Warna

Menurut Beaird (2010, hlm. 43-50), psikologi warna adalah menganalisa efek emosional dan prilaku yang dihasilkan dari warna. Pemilihan warna berdasarkan psikologi warna tersebut dapat membantu dalam menyampaikan rasa emosional dari karya yang dibuat. Berikut ini adalah beberapa warna yang dapat menimbulkan dampak emosional dan prilaku:

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

1. Merah

Warna merah terkenal dengan makna yang merangsang adrenalin dan tekanan darah. Dengan efek tersebut, merah adalah warna yang dramatis, menarik dan menggairahkan.

2. Jingga

Warna jingga juga memiliki makna yang dramatis walaupun tidak sejelas warna merah. Jingga memberikan efek kebahagiaan dan juga menggambarkan keriangan, antusiasme, dan kreatifitas.

3. Kuning

Warna kuning adalah warna yang aktif atau mencolok. Biasanya menggambarkan kegembiraan dan keceriaan.

4. Hijau

Warna hijau identik dengan alam yang mensimbolisasikan pertumbuhan, kesegaran, dan harapan. Hijau adalah warna yang serba guna sehingga juga dapat menggambarkan kekayaan, stabilitas, dan pendidikan.

5. Biru

Warna biru menggambarkan keterbukaan, kepintaran, dan kesetiaan karena warna biru adalah warna yang dapat memberikan ketenangan. Kadang biru dapat menggambarkan simbol kesialan dan masalah.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

6. Ungu

Dalam sejarah, warna ungu menggambarkan keluarga kerajaan dan kekuatan. Masa kini ungu juga masih melambangkan kekayaan dan keindahan. Ungu juga sering dikaitkan dengan bunga, batu permata, dan *wine.*

7. Putih

Warna putih membantu mempromosikan daya bersih. Dalam budaya Barat, warna putih adalah warna yang melambangkan kesempurnaan, cahaya, dan kesucian. Namun di dalam budaya Cina, warna putih melambangkan kematian dan duka cita.

8. Hitam

Walaupun warna hitam sering dikaitkan dengan konotasi negatif seperti kematian dan jahat, hitam juga dapat menjadi warna yang menggambarkan kekuatan, elegan, dan kekuatan.

2.7. Layout

Rustan (2009, hlm. 27), tujuan utama dari elemen layout adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat. Yang kedua adalah memberikan kenyamanan dalam membaca dan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika.

Menurut Barfield (2004, hlm. 71-72), posisi dan pengelompokan elemen interaktifitas memiliki sebuah peran dalam produk digital. Disainer dan

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

pengguna sudah *familiar* dengan penempatan elemen informasi dengan elemen *interface* dalam sudut pandang layar yang berbeda.

Dengan adanya media baru, desainer mendapatkan banyak jenis layout yang dapat meminimalisir desain namun tetap dapat bekerja dengan baik. Dengan menggunakan bahasa HTML dan CSS, desainer mendapatkan berbagai macam fasilitas, ukuran *font,* gaya, dan sebagainya. Segala penawaran ini tidak harus digunakan seluruhnya dalam membuat sebuah media.

2.7.1. Struktur Layout

Menurut Barfield (2004, hlm. 72-74), awal yang baik untuk untuk memikirkan sebuah layout adalah bagaimana layout tersebut mendekati dengan layout milik penerbitan konvensional. Bukan berarti menjiplak layout tersebut namun melihat bagaimana mereka mempertimbangkan dan menahan filosofi desain mereka untuk diterapkan ke dalam media baru. Beberapa struktur layout tersebut adalah:

1. *Plain text*

   Hanya terdiri dari tesk yang tersusun dalam sebuah paragraf.

2. *Text with properties*

   Teks yang memiliki sebuah fungsi dan tidak hanya sebagai sebuah teks. Biasanya teks ini adalah bagian dari interaktifitas dari media tersebut.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

3. *Listing and grouping*

Dalam membuat sebuah media, daftar memiliki bagian yang penting, karena sifat telegram singkat teks untuk web dan masuknya daftar link, baik dalam teks atau sebagai bagian dari navigasi yang menyertainya.

4. *Link layout*

Link dapat menimbulkan sebuah permasalahan dalam media apabila bagian awal dan bagian akhir *link* tidak dapat diketahui. *Link* dapat dibedakan dari teks biasa dengan sebuah grafik. Membedakan *link* harus berhati-hati karena membedakan link harus menunjukkan pengelompokan link yang saling berhubungan.

5. *Layout for structure*

Dokumen, baik itu *pure-text* dokumen ataupun dokumen media baru memiliki struktur yang pasti. Sebuah cara untuk membongkar isi dan mengelompokkan ke dalam kelompok kunci , unit terkait, dan sub-unit.

6. *Screen positioning*

Screen positioning biasanya berdasarkan pada budaya informasi pada setiap tempat seperti daerah barat yang membaca dari arah kiri ke kanan dan atas ke bawah. Karena itu kita menaruh informasi atau gambar yang paling penting pada bagian kiri atau bagian atas dari halaman. Area yang paling penting adalah bagian kiri dan atas, sedangkan area yang tidak begitu penting adalah bagian kanan dan bawah.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

7. *Graphic material*

Gambar adalah sebuah elemen yang tidak kalah pentingnya dengan tulisan. Bahkan kadang gambar dapat memberikan fungsi lepas dari konten yang berada pada tulisan.

8. *Designing layout for change*

Salah satu karakteristik dari media baru adalah dapat berubahnya konten dari sebuah media. Baik dalam cara penajiannya, atau dalam sebuah web, dapat menambah dan menyunting dengan berjalannya waktu.

2.8. Tipografi

Menurut Kusrianto (2010, hlm. 1-2) dalam buku *Pengantar Tipografi*, tipografi adalah ilmu yang berkaitan pada bidang aksara dan penataannya. Secara ilmiah, tipografi adalah seni dalam menata aksara untuk menghasilkan sebuah publikasi visual secara cetak atau non-cetak. Terdapat sebuah jargon mengatakan "*No graph withouth type*" yang menggambarkan bahwa aksara adalah sebuah poin penting dalam membuat grafis, namun sebuah grafis mampu menyampaikan sesuatu dari susunan aksara saja.

Menurut Dimarco (2010, hlm. 81-82), tipografi adalah kombinasi dari tampilan dan jenis teks yang menjadi sebuah elemen visual untuk membuat sebagian potongan komunikasi. Pertama untuk menarik orang dan yang kedua untuk menyampaikan pesan yang diberikan.

Sedangkan menurut Landa (2011, hlm. 44) dalam buku *Graphic Design Solution,* tipografi adalah desain dari bentuk huruf yang disusun dan digunakan

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

untuk media cetak dan berbasis layar, juga untuk gerakan dan media interaktif. Huruf yang biasanya penting atau utama biasanya berukuran besar atau tebal. Digunakan sebagai judul, subjudul, *headlines, subheadlines, headings,* dan *subheadings.*

Walker (n.d) menyatakan bahwa ada beberapa tipografi yang mampu memberikan motivasi kepada anak untuk membaca karena anak memberikan penilaian yang kuat terhadap sebuah penampilan tipografi. Beberapa tipografi memang dirancang dengan memikirkan kebutuhan pada anak dan ada beberapa tipografi menggunakan desain khusus pada beberapa huruf agar menarik. *Font Sassoon* dan *Fabula* adalah *font* yang dibuat khusus untuk anak-anak dengan karakteristik yang dapat mempermudah anak dalam membaca dan memiliki kesan yang *"friendly"*. Sedangkan *font Read Regular* adalah salah satu tipografi yang kurang cocok dan sesuai untuk anak-anak. Pada awalnya tipografi ini dibuat khusus untuk membantu orang diseleksia dengan membuat perbedaan yang jelas pada huruf-huruf yang susah dibedakan, namun *font* ini kurang sukses.

2.8.1 Anatomi Huruf

Menurut Landa (2011, hlm. 44-46), saat ini hampir semua jenis produksi dibuat secara digital atau buatan tangan namun tetap menggunakan sebagian jenis terminologi yang telah ada pada proses sebelumnya. Anatomi huruf adalah:

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

1. *Letterform*

Gaya tertentu dan bentuk individu dari setiap abjad. Setiap abjad memiliki keunikan tersendiri yang tidak dapat diubah agar menjaga keterbacaan symbol tersebut.

2. *Typeface*

Desain dari serangkaian huruf, angka, dan simbol yang digabungkan oleh visual yang konsisten yang dibuat oleh desainer huruf.

3. *Type Font*

Sebuah rangkaian komplit dari huruf, angka, dan symbol dalam ukuran, bentuk, dan gaya yang dibutuhkan untuk menulis sebuah komunikasi/informasi.

4. *Type Family*

Gabungan beberapa desain huruf yang membentuk variasi gaya berdasarkan satu bentuk tipografi. Hampir seluruh bentuk tipografi termasuk seperti *light, medium, bold,* dan *italic.*

5. *Italics*

Bentuk huruf yang miring ke kanan dan terdapat hampir diseluruh bentuk huruf. Cetak miring juga mengacu pada tipografi yang menyarankan asal kursif, terinspirasi oleh bentuk-bentuk tertulis.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

6. *Type Style*

Modifikasi dari tipografi yang menciptakan berbagai desain namun tetap mempertahankan karakter visual. Ini termasuk variasi berat (ringan, sedang, tebal), lebar (kental, teratur, diperpanjang), dan sudut (Romawi atau tegak, dan miring), serta elaborasi pada bentuk dasar (garis, berbayang, dihiasi).

7. *Stroke*

Garis lurus atau melengkung yang membentuk sebuah huruf.

8. *Serif*

Sebuah elemen kecil yang ditambahkan pada bagian atas atau bagian bawah dari ujung garis pada huruf.

9. Sans Serif

Sebuah huruf tanpa *serif.*

10. Weight

Ketebalan garis pada sebuah huruf. Ditentukan dalam membandingkan ketebalan pada garis seperti *light, medium,* dan *bold.*

2.8.2 Kategori Huruf

Menurut Dimarco (2010, hlm. 73-75), *type* digunakan dalam seluruh projek desain digital karena setiap pesan membutuhkan huruf untuk membantu menyampaikan maksudnya. Kata *type* adalah singkatan dari *typeface* atau *font.* Setiap *typeface* memiliki gayanya tersendiri sperti *roman, regular, bold,*

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

semibold, italic, book, oblique, heavy, black, condensed, thin, dan *bold italic. Typeface* dapat dibagi menjadi tujuh bagian utama.

1. Serif

Memiliki ekor (garis) pada atas dan bawah pada ujung coretan. *Old style fonts* dan *slab serif fonts* termasuk kedalam kategori *serif. Serif* dapat digunakan untuk *display (headline)* walaupun tidak memiliki kekuatan visual yang sama dengan sans serif karena ekor yang dimilikinya. Namun dapat memberikan kesan lembut kepada sebuah komposisi dikarenakan lengkungan yang terdapat pada *letterforms'*. Huruf yang termasuk dalam serif adalah *Garamond, Times New Roman, Caslon, Bodini,* dan *Goudy.*

Gambar 2.15 Huruf *Sherif*
(*Digital Design for Print and Web,* 2010)

2. Sans serif

Sans serif memiliki bentuk yang modern dengan gaya industrial. Bentuk geometris dari sans serif dapat mudah diketahui, maka sering digunakan untuk *headline, logo,* dan *reversed type.* Karena memiliki tampilan visual yang berat, *sans serif* cocok digunakan untuk membuat sebuah visual yang dominan. Beberapa huruf yang termasuk sans serif adalah Helvetica, Gill Sans, Futura, Folio, Avant Garde, Swiss, Arial, and News Gothic.

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

Gambar 2.16 Huruf *Sans Serif*
(*Digital Design for Print and Web,* 2010)

3. Slab serif

Memiliki goresan yang tebal pada ujung akhir dari huruf. Slab serif dapat digunakan untuk *headline* dan *type* berukuran sedang namun tidak dalam jumlah banyak.

Gambar 2.17 Huruf *Slab Serif*
(*Digital Design for Print and Web,* 2010)

4. Script and cursive

Didesain untuk menyerupai tulisan tangan dan dapat digunakan untuk membuat komposisi yang elegan apabila digunakan dengan benar. Huruf-huruf *cursive* tidak saling berhubungan sedangkan *script* berhubungan. Huruf *script* lebih lembut dari *cursive* dan memberikan efek lebih elegan

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

untuk digunakan pada undangan. *Script* dan *cursive* lebih cocok digunakan untuk jumlah yang kecil seperti headline.

Gambar 2.18 Huruf *Script and Cursive*
(*Digital Design for Print and Web,* 2010)

5. Black Letter

Memiliki bentuk seperti huruf kaligrafi dan dapat memberikan sebuah komposisi *Old English style*. Bentuk huruf ini tidak cocok digunakan dalam jumlah yang banyak dan dalam ukuran kecil. Gunakan bentuk huruf ini untuk membuat sebuah komposisi yang memiliki kesan jaman dahulu. Huruf yang termasuk *Black Letter* adalah *Old English* dan *San Marco.*

Gambar 2.19 Huruf *Black Letter*
(*Digital Design for Print and Web,* 2010)

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

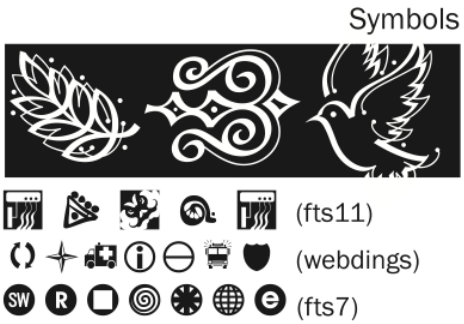
6. Decorative

Huruf dengan bentuk yang abstrak atau rumit untuk membuat sebuah tampilan baru. Huruf ini jarang digunakan oleh desainer profesional karena bentuknya yang tidak konsisten dan nilai estetika yang bagus. Huruf yang termasuk *decorative* adalah *Comic Sans, Critter,* dan *Stop.*

Gambar 2.20 Huruf *Decorative*
(*Digital Design for Print and Web,* 2010)

7. Symbol

Huruf dengan bentuk geometris dan ilustrasi. Huruf simbol adalah objek yang digambar dan dapat ditaruh digaris huruf. Berguna untuk digunakan sebagai efek ornamen pada tulisan.



Gambar 2.21 Huruf *Symbols*
(*Digital Design for Print and Web,* 2010)

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2.9. Bahasa Jepang

Menurut Suryahadiprojo (1987, hlm. 193), bahasa Jepang telah ada sebelum Cina masuk ke Jepang. Namun aksara Jepang itu sendiri baru tercipta setelah Cina masuk dengan cara mengambil aksara cina/kanji. Kanji masuk pada abad ke lima melalui Korea dan hubungan langsung dengan Cina. Jepang membuat kanji tersebut dengan cara menyesuaikan arti kanji masing-masing dengan bahasa Jepang.

Namun tidak semua Bahasa Jepang dapat dituliskan melalui huruf kanji. Karena itu pada abad ke delapan Jepang membuat hurufnya sendiri yang kemudian disebut dengan *"kana"*. *Kana* merupakan suatu suku kata yang tidak menunjukkan kata utuh seperti kanji sehingga dapat membuat perkataan dari satu *kana* dengan *kana* yang lain. Ada dua jenis *kana* yang digunakan oleh Jepang yaitu:

1. *Hiragana*

   Merupakan bentuk penyerdehanaan dari kanji dan hanya terdiri dari konsonan.

ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お

Gambar 2.22 Huruf *Hiragana*
(http://francois.mizessyn.pagesperso-orange.fr/JeuDeGo/japonais/hiragana.htm)

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015

2. Katakana

Dibentuk dari sebagian pola kanji dan hanya terdiri dari konsonan. Biasanya digunakan untuk kata serapan dari Bahasa Inggris.

ン	ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア
		リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ
		ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク	ウ
		レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ
	ヲ	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ	コ	オ

Gambar 2.23 Huruf *Katakana*
(http://francois.mizessyn.pagesperso-orange.fr/JeuDeGo/japonais/katakana.htm)

Perancangan Media..., Dhia Khairunnisa, FSD UMN, 2015