

## 2. STUDI LITERATUR

### *Point*

Menurut Meggs, P., B., (2005) menulis bahwa titik (*point*) tidak harus titik. Menurutnya, titik dapat diperoleh bidang datar yang kecil atau garis pendek. Definisi lain dari sebuah titik adalah sebuah unit kecil dari tanda, apa pun bentuknya (Meggs, P., B., 2005). Kemudian, menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa sebuah titik yang ditempatkan di dalam area gambar mendefinisikan posisi dalam ruang. Menurutnya, titik yang terletak pada tengah geometris/gambar menunjukkan sebuah harmoni karena terbagi rata. Tetapi, ini menimbulkan sebuah geometris/gambar menjadi visual secara *static* (tetap). Sedangkan, titik yang terletak luar pusat menimbulkan visual secara dinamis dan membentuk proporsional ruang yang baru (Puhalla, D., 2011).

### *Line*

Menurut Meggs, P., B., (2005) menulis bahwa garis (*Line*) tidak harus garis yang tipis. Garis dapat diperoleh bidang sempit atau titik panjang. Dengan kata lain, garis adalah sebuah tanda titik yang bergerak. Kemudian, menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa garis merupakan kumpulan titik yang menjadi suatu jalan bergerak sehingga berubah dan transisi menjadi garis. Menurutnya, visual memiliki sensitif yang tajam terhadap posisi garis dan spasial (ruang) garis dalam berkomunikasi. Selain itu juga, garis memiliki hubungan erat dengan visual yang dapat menimbulkan sifat ramah, kompatibel, dan pasif sedangkan garis sudut menimbulkan sifat asertif dan agresif (Puhalla, D., 2011).

### *Plane*

Menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa bidang (*Plane*) merupakan permukaan datar 2 dimensi yang tercipta oleh hubungan garis lurus atau garis lengkung. Bidang (*plane*) dapat dalam bentuk apa saja (Meggs, P., B., 2005 & Puhalla, D., 2011). Menurut Meggs, P., B., (2005) menulis bahwa bidang tidak harus dalam bentuk persegi. Kemudian, Meggs menambahkan bahwa bidang

dapat diperoleh titik besar atau garis lebar. Dengan kata lain, bidang adalah sebuah garis yang bergerak (Meggs, P., B., 2005). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kumpulan garis lurus atau lengkung dan titik besar atau garis lebar dapat disebut bidang (*plane*) (Puhalla, D., 2011 & Meggs, P., B., 2005).

### ***Volume***

Menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa volume pada permukaan 2 dimensi yang memiliki karakteristik visual dapat membantu pandangan manusia dengan menghasilkan rasa “ruang” kepada mata manusia. Kemudian, Puhalla menambahkan bahwa karakteristik visual tersebut adalah *size, shape, color, layering, transparency, overlapping, dan angle*. Menurutnya, menciptakan ilusi kedalaman merupakan faktor penting dalam berkontribusi pada stimulasi visual. Selain itu juga Puhalla menambahkan bahwa, memahami sebuah visual *volume* dapat membawa keuntungan dalam berbagai aplikasi desain grafis. Seperti *motion graphics, websites, environmental graphics, dan wayfinding systems*, semua ini mempertimbangkan penggunaan elemen volume (Puhalla, D., 2011).

### ***Shape***

Menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa *shape* merupakan sebuah permukaan yang terbuat dari poligon secara beraturan atau sisi secara variabel (berubah-ubah) dan bentuk kurva tertutup. Menurutnya, *shape* menggabungkan dari beberapa atribut yaitu warna, tekstur, dan ukuran. *Shape* seperti bidang sejajar yang pada permukaan 2 dimensi tetapi memiliki permukaan 3 dimensi juga (Puhalla, D., 2011).

### ***Color***

Menurut Meggs, P., B., (2005) menulis bahwa warna yang memiliki kontras memiliki potensi komunikasi secara hierarki. Dengan cara memberikan tekanan (*emphasis*) kepada warna. Memberikan warna atau abu-abu dapat membuat hierarki, karena manusia cenderung melihat warna gelap terlebih dahulu dengan ukuran yang besar dan tebal. Warna merupakan bagian dari bahasa komunikasi. Menggunakan warna sedikit lebih mudah terbaca daripada banyak

warna karena akan kesulitan untuk membacanya. Menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa warna (*color*) memiliki tiga bentuk yang terpenting yaitu *Hue*, *Value*, dan *Chroma*.

#### **Hue**

*Hue* merupakan Ibu pada bagian warna. Seperti warna biru, ia mewakili semua biru, baik itu warna terang, gelap, cerah atau kusam (Puhalla, D., 2011)

#### **Value**

*Value* memiliki kategori yaitu *tints* dan *shades*. *Tints* adalah warna yang memiliki warna putih pada warna cerah tersebut. Sedangkan *Shades* adalah warna yang memiliki warna hitam tersebut (Puhalla, D., 2011).

#### **Chroma**

*Chroma* memiliki 2 kategori yaitu *saturation* dan *brightness*. *Saturation* adalah warna pada bagian abu-abu sehingga warna tersebut tidak bisa lebih berwarna. Sedangkan *brightness* berhubungan erat dengan persepsi mata manusia terhadap seberapa kuat intensitas warna (Puhalla, D., 2011).

#### **Texture**

Menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa Tekstur (*texture*) merupakan atribut *form* secara literal menunjukkan bentuk 3 dimensi pada benda. Dengan kata lain, bahwa tekstur membantu menyajikan 2 dimensi menjadi 3 dimensi. Texture secara fisik berhubungan dengan ukuran (*size*), bentuk (*shape*), posisi (*position*), dan proporsi (*proportion*). Seperti warna, tekstur membuat persepsi dan fungsi memori karena memberikan tanggapan visual dan dapat menerjemahkan serta mengartikan sebuah gambar atau objek.

#### **Size/Scale**

Menurut Puhalla, D., (2011) menulis bahwa *size/scale* berhubungan erat dengan *point*, *line*, *planes*, *shapes*, *color*, *value*, *texture*, dan *position*. Mereka memengaruhi dalam membuat bentuk *size/scale* tersebut. Size memengaruhi

spasial dan gerakan arah dalam suatu gambar. Tanpa kontras (*contrast*) dalam *size* sehingga element tersebut *static* (diam). Tebal atau panjang dalam suatu *size* dapat menciptakan gerakan dan ruangan pada gambar tersebut. *Scale/Size* dapat menimbulkan kesan drama dan fokus. Dengan cara menyesuaikan ukuran asli atau membesarkan ukuran tersebut (Meggs, P., B., 2005).

### ***Appeal***

Menurut Moere, A., V., & Purchase, H., (2011) menulis bahwa *Appeal* lebih mengutamakan yang namanya “estetika”. Estetika tidak hanya sebatas bentuk visual, tetapi mencakup pada aspek lain seperti originalitas, inovasi dan kebaruan, dan menyentuh kepada pengalaman pengguna (*User experience*). Menurutnya, pengalaman pengguna yang dimaksud adalah seberapa bersih dan rapi dalam suatu desain yang dibuat. Ia menambahkan bahwa beberapa studi literatur menemukan estetika sekarang tidak hanya kepada informasi saja, tetapi lebih kepada “menarik” dan “kesenangan/seru”. Hal ini, estetika banyak yang berpendapat bahwa bisa dibentuk secara kualitas tanpa diukur dengan karakteristik (Moere, A., V., & Purchase, H., 2011). Menurutnya, kualitas ini muncul karena pengalaman manusia sendiri yang menentukan itu bagus atau tidak, sehingga menimbulkan persepsi bahwa estetika tidak perlu dianalisis. Selain itu juga, beberapa studi literatur mengatakan bahwa “estetika” dapat berdampak positif kepada kehidupan sehari-hari (Moere, A., V., & Purchase, H., 2011).

### ***Utility***

Menurut Lankow, J., Rithcie, J., & Crooks, R., (2012) & Moere, A., V., & Purchase, H., (2011) menulis bahwa *utility* mengutamakan kephahaman dalam bagaimana cara menggunakan simbol, warna dan gambar secara efektif dan efisien. Efektif dan efisien menurut Moere adalah bagaimana sebuah desain akurat dan berapa jumlah kebutuhan yang akan dipakai. Kemudian, menurut Lankow (2012) menulis bahwa manusia cenderung lebih cepat tangkap informasi dalam bentuk simbol, warna dan gambar karena mata dan otak manusia sangat cepat untuk menangkapnya dengan akurat. Tetapi, untuk simbol memiliki permasalahan

bagi orang yang tidak terbiasa, karena akan menyebabkan lamanya mencerna suatu informasi.

Menurut Ware dalam Lankow, J., Rithcie, J., & Crooks, R., (2012) menulis bahwa gambar lebih baik dalam struktur ruang, tempat dan detail sedangkan tulisan lebih baik dalam informasi prosedural, kondisi logis, dan konsep verbal abstrak. Kemudian, Lankow beragumen bahwa kenyataan praktis tidak membutuhkan memilih salah satu. Menurutnya, gambar yang paling kuat adalah pergabungan simbol, warna, gambar dan deskripsi atau naratif. (Lankow, J., Rithcie, J., & Crooks, R., 2012).

### ***Retention***

Menurut Lankow, J., Rithcie, J., & Crooks, R., (2012) menulis bahwa *retention* merupakan bagaimana reaksi otak manusia dalam menyerap suatu informasi. Menurutnya, *visual working memory* merupakan bagian terpenting dalam informasi visual. Menurut Scott Bateman dalam Lankow, J., Rithcie, J., & Crooks, R., (2012) menulis bahwa memperbanyak penggunaan ilustrasi dapat mengingatkan kembali informasi tersebut.

### ***Static***

Menurut Lankow. J., Josh Ritchie & Rose Crooks, (2012) menulis bahwa informasi *static* adalah informasi “tetap” dengan menampilkan gambaran yang tidak bergerak. Hasil akhir informasi *static* sangat mudah untuk di distribusikan secara online dan dicetak dalam kertas (Krum, R., 2013). Hal ini, dapat membuat suatu informasi menjadi mudah dalam menyampaikan informasi kepada pembaca dalam satu informasi tersebut. (Lankow. J., Josh Ritchie & Rose Crooks, 2012).

### ***Motion Graphic***

*Motion Graphic* adalah suatu design yang dibuat untuk penonton menontonnya (Krum, R., 2013). Motion graphic sangat berbeda dengan static dan interactive. Keunikan ini adalah menyampaikan pesan secara emosional kepada penonton melalui audio dan musik. *Motion Graphic* menggunakan animasi

sebagai teknik, melalui animasi ini menciptakan gerakan sehingga mempermudah *Motion Graphic Artist* berkomunikasi dengan idenya (Schittler, 2015). Kemudian, menurut Wale, C., (2021) mengatakan animasi dalam visualisasi memiliki banyak keuntungan dalam menyajikan informasi daripada *static*. Dikarenakan memberi petunjuk dengan jelas. Ketika suatu informasi tersebut dibuat secara animasi maka mengakibatkan perhatian perifer (kurang penting) pada informasi belakang (*background*) sehingga penonton dapat fokus perhatian tersebut pada animasi.

### ***Interactive Design***

*Interactive design* merupakan sebuah desain pada umum yang terletak pada *website* sehingga pengguna dapat memeriksa / melihat desain tersebut (Krum, R., 2013). Pengguna dapat korelasi dengan klik, mencari data yang spesifik, dan secara aktif membentuk konten yang ditampilkan. *Interactive design* bisa dalam bentuk naratif, eksplorasi atau kedua-duanya (Arum, (n.d)).

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA