

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Dalam bukunya, Landa (2014) mengungkapkan bahwa audiens dapat menerima pesan dan informasi melalui sebuah sistem komunikasi visual yang disebut desain grafis. Desain grafis adalah sebuah representasi visual sebuah ide yang mengandalkan pembuatan, seleksi, dan penyusunan elemen visual. Menurut Horne dalam Landa (2014) juga menambahkan bahwa desain grafis adalah suatu cara yang membangun kepercayaan atas suatu objek, ide, dan pesan (hlm. 1).

2.1.1. Elemen Desain

Pembentukan visual dari sebuah ide didasari oleh elemen desain. Landa (2014, hlm. 19-28) membagi elemen desain menjadi 4 elemen yang bergantung satu sama lain, yaitu:

1. **Garis**

Garis adalah perpanjangan dari titik yang dapat mengarahkan penglihatan audiens ke suatu arah. Garis memiliki fungsi antara lain untuk membantu menentukan bentuk, batas, komposisi, arah penglihatan, dan membentuk linear.

2. **Bentuk**

Bentuk tercipta dari garis, warna, nada, atau tekstur diatas bidang dua dimensi yang dapat diukur berdasarkan tinggi dan lebar, serta berasal dari 3 bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran.

3. Warna

Warna adalah hasil dari pantulan cahaya yang mengenai suatu benda atau objek. Pantulan cahaya natural yang kita lihat dari objek alam atau buatan dikenal dengan sebutan warna subtraktif, sedangkan pantulan cahaya dari layar komputer disebut warna aditif. Warna primer untuk warna aditif terdiri dari merah, hijau, dan biru (RGB), serta subtraktif terdiri dari merah, kuning, dan biru. Dalam percetakan, warna primernya adalah *cyan, magenta, yellow*, dan *black* (CMYK) yang digunakan untuk mencetak foto, seni, dan ilustrasi.

Hue, value, dan saturation dalam skema warna harus dipertimbangkan ketika membuat desain agar pesan tersampaikan sesuai keinginan. Landa mengatakan, desain yang berdominasi warna dingin (*cool*) memberi kesan keselarasan dan menenangkan. Sedangkan warna hangat (*warm*) memberi kesan keharmonisan dan intens.

4. Tekstur

Dalam seni visual, tekstur terbagi dalam 2 jenis, yaitu *tactile textures* dan *visual textures*. *Tactile textures* dapat disentuh dan dirasakan langsung, sedangkan *visual textures* adalah foto atau pindaian dari *actual textures*. Landa

menambahkan, penguasaan desainer dalam berbagai teknik dan media dapat menciptakan berbagai macam tekstur yang menarik.

2.1.2. Prinsip Desain

Landa mengungkapkan bahwa penggunaan prinsip desain penting digunakan oleh setiap desainer dalam penyusunan elemen desain karena keduanya saling bergantung satu dengan yang lain (2014, hlm. 29). Diantara prinsip-prinsip yang tertera di buku, penulis memfokuskan penelitian pada format, keseimbangan, hierarki, ritme, dan kesatuan.

1. Format

Format adalah perimeter dari sebuah bidang desain. Dalam desain grafis, format berarti area desain yang digunakan dalam sebuah proyek, contohnya kertas, layar telepon genggam, dan baliho. Pekerjaan desainer grafis berhubungan dengan berbagai jenis format yang pada setiap formatnya harus memiliki komposisi desain sesuai dengan komponennya.

2. Keseimbangan

Dalam desain grafis, keseimbangan berarti elemen desain memiliki bobot dengan pembagian yang menyeluruh dalam satu komposisi. Istilah *visual weight* dalam desain berarti besar ukuran atau jumlah daya tarik, titik perhatian, dan seberapa pentingnya suatu elemen dalam sebuah komposisi. Ada 3 jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan asimetris, simetris, dan radial. Simetris berarti desain memiliki *visual weights* yang sama persis. Asimetris berarti

desain memiliki visual weight yang sama dengan menyeimbangkan antara suatu elemen dengan *counterweight*. Radial berarti elemen desain menyebar dari pusat komposisi ke luar secara vertikal dan horizontal.

3. Hierarki

Hierarki digunakan untuk menyusun informasi sesuai dengan titik berat (*emphasis*) nya. *Emphasis* disusun berdasarkan tingkat kepentingannya, dengan cara menekankan dan mendominankan suatu elemen lebih dari pada yang lain agar pembaca mengerti informasi apa yang harus dibaca terlebih dahulu. Penggunaan *emphasis* berhubungan langsung dengan titik fokus (*focal point*), yaitu bagian yang paling ditonjolkan. Selanjutnya, tugas desainer adalah menuntun arah mata pembaca untuk melihat elemen desain lainnya.

4. Ritme

Ritme dalam desain adalah pengulangan elemen desain yang kuat dan konsisten yang dapat membuat mata pembaca bergerak ke seluruh area desain. Ritme membuat desain lebih jelas dan saling terkait dari satu halaman ke halaman selanjutnya. Repetisi dan variasi harus dimengerti desainer untuk dapat menciptakan ritme. Repetisi berarti mengulang satu atau beberapa elemen visual, sedangkan variasi berarti alterasi sebuah elemen atau pola pada desain, misalnya dari warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, dan visual weight yang dapat menambah ketertarikan pembaca.

5. Kesatuan

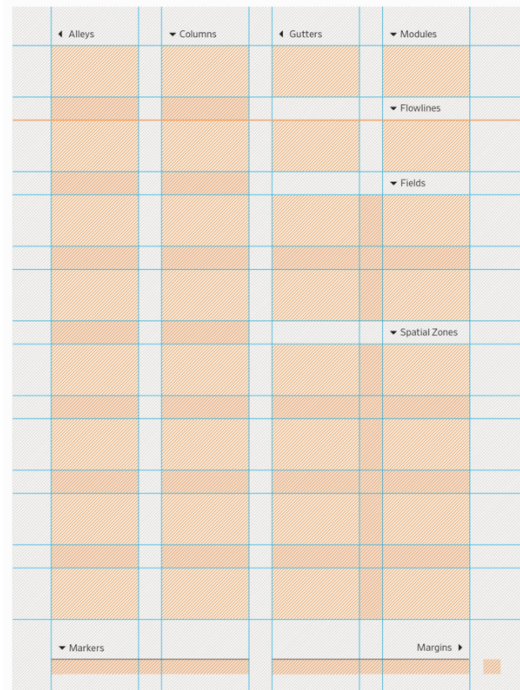
Landa mengungkapkan, bahwa kesatuan didapatkan ketika semua elemen grafis saling berhubungan dan melengkapi satu sama lain hingga membentuk desain yang menyatu. Prinsip kesatuan ini diperoleh dengan *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.

2.2. Layout

Poulin (2018) menyatakan bahwa *layout* adalah penempatan elemen desain berupa teks, gambar, warna, dan sebagainya dalam sebuah komposisi. *Layout* memperkuat arti visual dan naratif sebuah pesan yang ditujukan agar lebih berkesan saat dilihat target audiens. Dalam penyusunan *layout* agar tepat sasaran, desainer harus memperhatikan sistem pengukuran, *grid*, komposisi, dan karakteristik *layout*.

2.2.1. Grid

Grid adalah panduan berupa batasan *vertikal* dan *horizontal* untuk menyusun dan menampilkan elemen visual ke dalam *layout* (Poulin, 2018). *Grid* dapat menciptakan banyak peluang komposisi yang digunakan agar desainer bisa menyesuaikan dan mengeksplorasi komposisi sesuai kebutuhan desain.



Gambar 2.1. Anatomi Grid
(Poulin, 2018)

Sebelum memulai menyusun grid, berikut adalah anatomi dalam sistem grid:

1. *Margins*
Ruang negatif pada tepi layout yang menetapkan area elemen visual berada.
2. Kolom
Batasan vertikal yang membatasi antara area komposisi margin dalam layout.
3. Modul
Unit terkecil dari komposisi grid yang bila diulang untuk memenuhi halaman akan membentuk kolom dan baris.
4. *Spatial zones*
Gabungan beberapa modul yang membentuk sebuah bidang.
5. Flowlines

Batasan *horizontal* yang membantu arah mata pembaca menyusuri *layout*, serta menentukan titik awal dan akhir pada teks atau gambar.

6. Markers

Penanda yang mengarahkan informasi pada sebuah halaman seperti nomor halaman atau *footer*.

7. *Gutters* dan *Alleys*

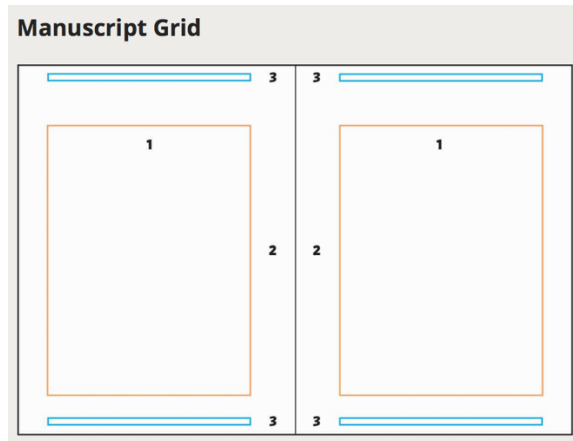
Gutter adalah jarak pasif dalam *grid* yang memisahkan kolom. *Alleys* adalah margin tengah dalam sebuah *grid* dimana kedua halaman bertemu di tengah.

2.2.1.1. Sistem Grid

Poulin (2018) menyatakan bahwa sistem *grid* akan membantu penyusunan elemen grafis yang apabila digunakan dengan benar dapat memecahkan masalah desain karena sifatnya yang fleksibel. Tugas desainer adalah menyusun elemen konten dan visual ke dalam cara yang rasional, estetik, dan bisa di akses hingga mencapai kesatuan (*unity*) dalam komposisi.

Müller-Brockmann dalam Poulin (2018) mengatakan bahwa *grid* bukan jaminan untuk mencapai komposisi desain yang pasti berhasil, tapi *grid* dapat dimodifikasi dan dikembangkan sesuai kebutuhan agar hasilnya tetap personal namun fleksibel. *Grid* yang disusun dengan baik dapat menghasilkan peluang komposisi yang tak terbatas. Dalam bukunya, Poulin (2018) menjelaskan 6 sistem *grid*:

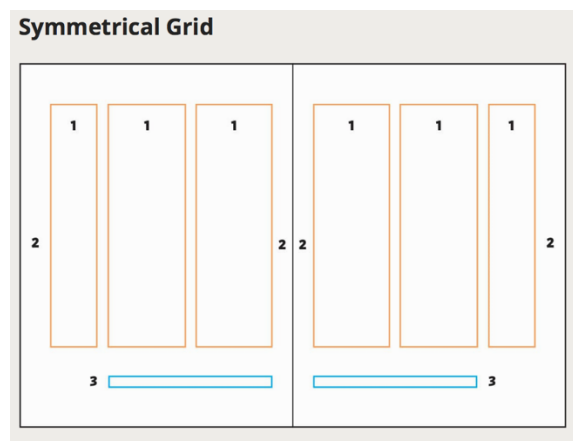
1. *Manuscript grid*



Gambar 2.1. *Manuscript Grid*
(Poulin, 2018)

Sistem paling sederhana yang merefleksikan *text block* ke kiri dan kanan halaman dengan margin tengah yang lebar sehingga pandangan fokus ke tengah.

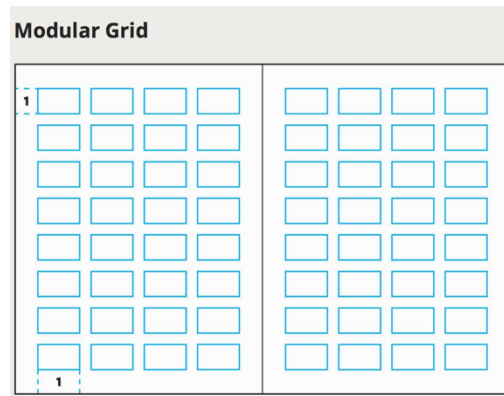
2. *Symmetrical grid*



Gambar 2.2. *Symmetrical Grid*
(Poulin, 2018)

Sistem dimana kedua halaman (kiri dan kanan) adalah refleksi satu sama lain sehingga terlihat seimbang. Sistem ini cocok digunakan dalam majalah dan website.

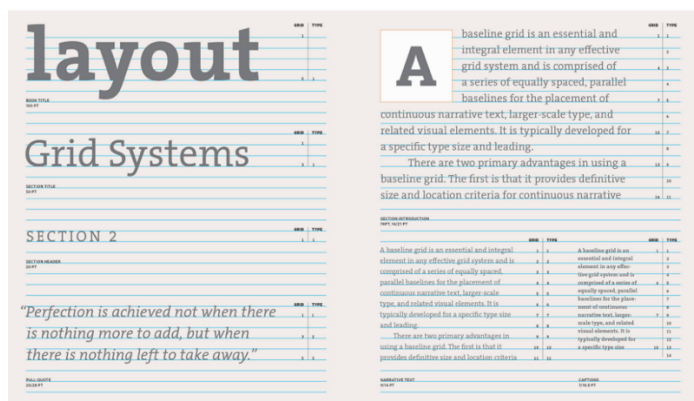
3. Modular grid



Gambar 2.3. *Modular Grid*
(Poulin, 2018)

Sistem yang dibentuk atas beberapa kolom horizontal dan vertikal yang membentuk *spatial zones*. Sistem ini bergantung pada banyak modul kecil sehingga tingkat fleksibilitasnya tinggi.

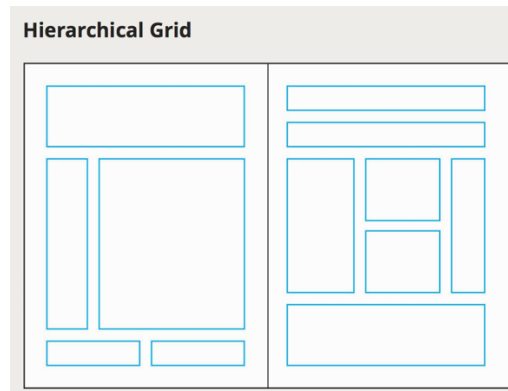
4. Baseline grid



Gambar 2.4. *Baseline Grid*
(Paolin, 2018)

Sistem ini dibentuk berdasarkan ukuran *type* dan *leading* yang spesifik, sehingga efektif untuk halaman yang memiliki banyak jumlah narasi.

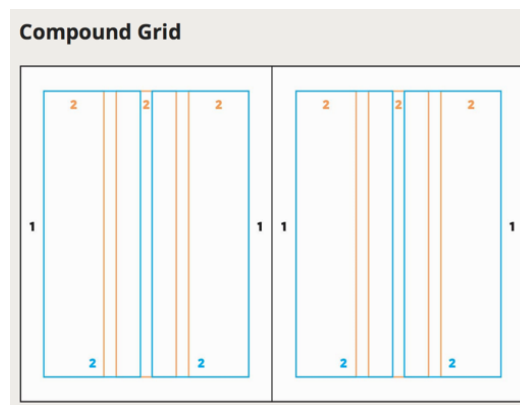
5. Hierarchial grid



Gambar 2.5. *Hierarchial Grid*
(Poulin, 2018)

Sistem ini bervariasi dan berbeda-beda dari satu halaman ke halaman lainnya akibat kontennya yang dinamis. Sistem *grid* ini efektif untuk *packaging*, poster promosi, dan *website*.

6. Compound grid

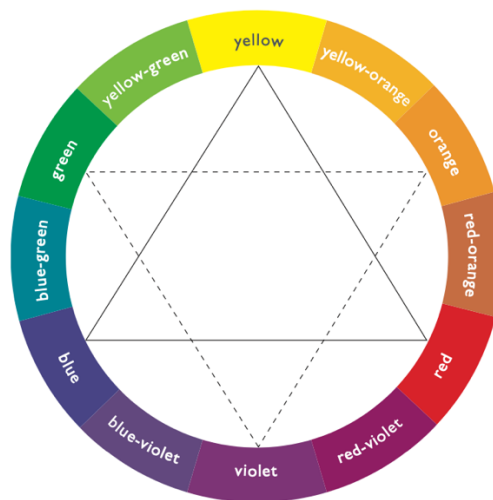


Gambar 2.6. *Compound Grid*
(Poulin, 2018)

Sistem *grid* yang dibuat atas integrasi dua atau lebih *multiple-column grid* menjadi satu struktur. Sistem ini digunakan untuk menambah opsi komposisi *layout* karena dapat memisahkan halaman ke salah satu proporsi.

2.3. Warna

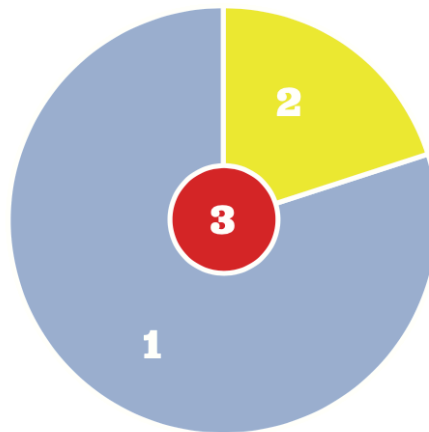
Menurut Boulton (2009, hlm. 129), warna terdiri dari warna primer dan sekunder. Warna primer terbagi menjadi warna aditif dan subtraktif. Warna aditif adalah warna yang tercipta dari cahaya, yaitu merah, hijau, dan biru yang akan menjadi warna putih bila digabungkan. Warna aditif adalah warna yang digunakan dalam ayar seperti layar TV dan computer. Warna subtraktif adalah warna yang terjadi akibat substraksi cahaya, yaitu *cyan*, *magenta*, dan *yellow* (CMYK). Warna subtraktif adalah warna yang digunakan untuk keperluan percetakan.



Gambar 2.7. Roda Warna
(Landa, 2014)

Menurut Landa (2014, hlm. 130), warna primer atau RGB dalam roda warna akan membentuk segitiga yang menciptakan sebuah palet warna dasar. Warna sekunder (orange, hijau, dan ungu) adalah gabungan antara warna primer. Warna ini memiliki kontras yang lebih rendah daripada warna primer karena mereka adalah gabungan warna.

2.3.1. Kombinasi Warna



Gambar 2.8. Kombinasi Warna
(Boulton, 2009)

Kombinasi warna membangkitkan reaksi tertentu, tergantung budaya dan pengalaman pribadi. Menurut Boulton (2009, hlm. 143), ada 3 kombinasi warna yang perlu diperhatikan desainer dalam merancang *website*:

1. *Base colour*

Warna yang secara visual terlihat lebih lemah, fungsinya antara untuk memberi kontras atau komplemen.

2. *Main colour*

Warna yang mengkomunikasikan nilai dari kombinasi warna.

3. *Accent colour*

Warna yang kuat atau menyolok dan terlihat seakan-akan berlomba dengan warna dominan.

2.4. Tipografi

Menurut Cullen (2012, hlm.12), tipografi adalah sebuah proses penyusunan bahasa ke dalam bentuk visual dengan menerapkan nilai estetika agar informasi dapat tersampaikan dengan indah namun tetap efektif. Tipografi bila dilakukan dengan benar maka dapat menyampaikan informasi dan memancing emosi.

2.4.1. Klasifikasi Tipografi

Felici (2011) mengklasifikasi *typeface* berdasarkan karakteristik visualnya, yaitu:

1. *Serif dan sans serif*

Typeface serif biasanya lebih mudah dibaca, sering digunakan dalam teks. Sans serif biasanya digunakan untuk *display* seperti judul, walaupun tidak selalu. Penggunaan *typeface* sans serif mulai populer di jaman Bauhaus karena ornamen yang tidak dibutuhkan ditinggalkan sehingga tingkat fungsionalitasnya punya daya tarik dan estetika sendiri.



Seriffed
Sans Serif

Gambar 2.9. Font Serif dan Sans Serif
(Felici, 2011)

2. *Typeface weight*

Salah satu perbedaan dari tiap *typeface* adalah ketebalan *stroke* pada huruf.

Typeface punya ketebalan *strokes* yang berbeda, mulai dari *light* ke *bold*.

Futura Light
Futura Book
Futura Medium
Futura Heavy
Futura Bold
Futura Extra Black

ITC Garamond Light
ITC Garamond Book
ITC Garamond Bold
ITC Garamond Ultra

Gambar 2.10.. *Typeface Weight*
(Felici, 2011)

3. *Roman dan italics*

Typeface roman memiliki struktur tegak lurus, sedangkan *italics* memiliki struktur huruf yang miring. *Italics* digunakan sebagai pengiring dari *typeface roman*.

Novarese
Novarese

Gambar 2.11. Contoh *Font Roman* dan *Italic*
(Felici, 2011)

4. Typeface families

Kelompok *typeface* yang didesain untuk bekerja sama secara harmonis, biasanya terdiri dari *regular*, *bold*, *italic*, dan *bold italic*. Biasanya *sans serif* memiliki lebih banyak anggota kelompoknya karena lebih mudah didesain kedalam berbagai jenis *weight* dan *widths*. Biasanya, terdiri dari 4 jenis, yaitu *regular*, *italic*, *bold*, dan *bold italic*.

Times New Roman - Regular
Times New Roman - Italic
Times New Roman - Bold
Times New Roman - Bold Italic

Gambar 2.12. *Typeface family* pada Times New Roman
(Felici, 2011)

2.4.2. Peran *Typeface*

Dalam bukunya, Felici (2011, hlm. 44) mengklasifikasikan *typeface* menurut perannya:

1. *Text*

Peran ini digunakan untuk narasi berparagraf panjang, seperti majalah dan buku. Penekanan utamanya adalah *readability* agar pembaca bisa membaca lebih cepat dengan periode waktu yang lebih lama tanpa merasa lelah.

ACT ONE: STATUS QUO

Many years ago a gentleman had a charming lady for his wife. When their daughter was very young, the mamma died. After a time, the little girl's papa married another lady, who had two grown daughters as disagreeable as herself.

ACT TWO: CALL TO ACTION

The King's son gave a grand ball, and all persons of quality were invited. In Cinderella's home nothing was talked of but the rich dresses the two sisters were to wear. At last the happy day arrived. The two proud sisters set off in high spirits. When

Gambar 2.13. *Font Bodytext*
(Lupton, 2014)

2. *Display*

Peran ini membutuhkan ukuran *typeface* yang besar, biasanya untuk judul, *headings*, dan *headlines*. Tujuannya agar menarik perhatian tapi tetap terbaca dan serba guna. Karakternya harus tegas, tapi tetap bisa membaaur dengan teks lainnya.

League Gothic

from the League of Moveable Type
Designed by Micah Rich with Caroline Hadilaksono

LEAGUE GOTHIC is a product of the League of Moveable Type (LMT), a group that offers typefaces for free download to the open-source community. LMT supports freeware, copyleft, and related ideas. **LEAGUE GOTHIC** is based on Morris Fuller Benton's **Alternate Gothic No. 1**, a compressed typeface that embraces the loud and excitable aesthetic of twentieth-century news media.

Prater Script

from FontFont
Designed by Henning Wagenbreth and Steffen Sauersteig



Prater is a beer garden in Berlin whose graphic identity was handmade by artist-illustrator Henning Wagenbreth. Wagenbreth's lettering was the launching point for this playful type family, digitally reconstructed by Steffen Sauersteig. To approximate the irregularity of hand lettering, each weight comes in two versions.

Gambar 2.14.. *Font Display*
(Lupton, 2014)

3. *Decorative*

Jenis *typeface* ini biasanya digunakan untuk kebutuhan promosi atau periklanan. Tujuan utamanya untuk menarik perhatian, tanpa harus terbaca jelas.



Gambar 2.15. Contoh *Font Decorative*
(Lupton, 2014)

2.4.3. Tipografi dalam Website

Menurut Lupton (2014), pemilihan *font* harus sesuai dengan konten dan konteks dari proyek yang kemudian diolah sesuai komposisi agar pembaca mendapatkan pengalaman membaca yang menyenangkan. Dalam penyusunannya, tipografi dalam *website* perlu memperhatikan elemen berikut:

1. Ukuran layar

Ukuran dan resolusi layar perlu ditentukan sebelum memulai penyusunan web. Khoi Vin dalam Lupton, merekomendasikan ukuran 1024 x 768 pixel sebagai ukuran standar bagi desainer web karena resolusi tersebut cukup fleksibel di layar telepon genggam dan komputer.

2. Tipografi responsif

Tipografi pada *website* sebaiknya dapat beradaptasi sesuai dengan perangkat yang digunakan pengguna. Terdapat dua pendekatan dalam menciptakan desain responsif, yaitu *liquid* dan adaptif. Desain *liquid* berarti akan terus menyesuaikan sesuai ukuran atau lebar *browser* pengguna, sedangkan desain adaptif berarti desain dibuat sesuai dengan ukuran setiap perangkat seperti komputer, tablet, dan telepon genggam. Kedua pendekatan ini dapat digabungkan untuk meningkatkan keterbacaan pembaca.

3. Ukuran *font*

Desainer perlu menentukan ukuran *font* primer yang menjadi batasan. Terdapat empat satuan dalam ukuran *font*, yaitu *pixel*, *points*, persentase, dan *ems*. *Pixel* dan *points* tidak disarankan dalam web karena sifatnya yang absolut, sedangkan persentase dan *ems* karena sifatnya lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan ukuran browser tanpa merusak desain situs tersebut.

4. Paragraf

Lebar paragraf ditentukan atas beberapa faktor yaitu konten, pilihan *font*, ukuran *font*, *grid*, dan jarak antar pengguna dengan layar. Standar yang paling luas digunakan adalah 45 hingga 75 karakter per baris, namun perlu adanya percobaan langsung kepada pengguna untuk menentukan ukuran yang pas. Dalam penyusunan paragraf *website*, berikut elemen-elemen tipografi yang harus diperhatikan:

a. *Column alignment*

Teks dapat disejajarkan sesuai struktur *website* dan elemen kontennya, mulai dari *justified*, *centered*, dan *ragged*.

b. Jarak

Jarak dalam tipografi *website* terdiri atas jarak antar baris dan karakter. *Website* yang dirancang dengan baik memiliki keseimbangan antara ruang kosong dan konten yang ditampilkan.

c. Hirarki

Hirarki diperoleh dari penyesuaian ukuran, warna, *weight*, dan *icon* untuk membuat sistem yang terstruktur.

2.5. Logo

Menurut Landa (2014, hlm. 246), logo adalah simbol unik yang digunakan sebagai penanda yang mewakili atau melambangkan sebuah merek, grup, atau individu. Logo tidak hanya berfungsi sebagai label, tapi juga membawa pesan yang ingin dibawakan dalam *brand image* atau kualitas yang ditawarkannya.

2.5.1. Jenis Logo

Landa (2014, hlm. 247-251) membagi logo ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. *Logotype/ Wordmark*

Nama sebuah merek yang dijabarkan dalam tipografi atau *lettering* yang unik.



Gambar 2.16.. *Logotype*
(Landa, 2014)

2. *Lettermark*

Logo dibuat berdasarkan inisial dari merek itu sendiri.



Gambar 2.17. *Lettermark*
(Landa, 2014)

3. *Pictorial symbol*

Gambaran atau citra yang mewakili, menyerupai, atau mengacu pada sebuah individu, tempat, aktifitas, atau objek yang dapat dikenali.



Gambar 2.18. *Pictorial Symbol*
(Landa, 2014)

4. *Abstract symbol*

Penyusunan sederhana atau rumit yang merubah dari tampilan yang sesungguhnya untuk menampilkan sesuatu yang berbeda.



Gambar 2.19. *Abstract Symbol*
(Landa, 2014)

5. *Nonrepresentational* atau *nonobjective symbol*

Simbol yang dibuat tidak berhubungan dengan objek aslinya, dan tidak mewakili individu, tempat, atau sesuatu secara harfiah.



Gambar 2.20. *Nonobjective Symbol*
(Landa, 2014)

6. *Letterform symbol*

Simbol berupa huruf yang berpasangan dengan nama mereknya.



Gambar 2.21. *Letterform Symbol*
(Landa, 2014)

7. *Character icon*

Karakter yang membawa kepribadian sebuah merek guna memberi wajah pada sebuah produk, komoditas, jasa, atau grup.



Gambar 2.22. *Character Icon*
(Landa, 2014)

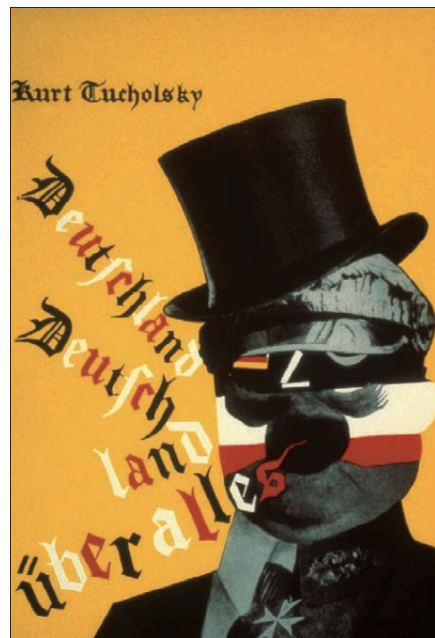
2.6. Ilustrasi

Menurut The National Museum of Illustration (seperti dikutip dalam Lawrence Zeegen, 2005), ilustrasi menggabungkan ekspresi pribadi dengan representasi visual dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau ide. Menurut Zeegen (2005), intisari dari ilustrasi adalah konsep dan ide yang menguatkan gambar untuk menyampaikan pesan dan berkomunikasi (hlm. 17).

2.6.1. Kolase

Menurut Hopkins (2006, hlm. 63), gerakan Dadaism dan Surealisme sering dikaitkan, hal ini disebabkan keduanya berdasar pada puisi, bahasa, dan semiotika. Kolase adalah teknik seni yang mulai terkenal pada era Dadaism, walaupun awalnya dimulai dari gerakan Cubism oleh Picasso dengan menggabungkan berbagai media ke dalam lukisannya hingga mendapat kesan abstrak. Mengutip dari Motherwell dalam Brockelman (2001, hlm. 1), kolase adalah teknik yang

menggabungkan berbagai potongan kertas dan menempelnya di atas kanvas atau bidang. Proses penggabungan dan penyusunan berkaitan erat dengan perasaan karena pembuatannya mengacuhkan kemiripan dengan realita, melainkan dari perasaan yang timbul saat membuatnya.



Gambar 2.23. *Photomontage*
(Meggs & Purvis, 2011)

Menurut Brockelman (2001, hlm. 12), dalam kolase, ada teknik yang disebut dengan *photomontage*. Menurut Landa (2014, hlm. 122), *photomontage* adalah komposisi visual yang terdiri dari sejumlah foto atau potongan foto untuk membentuk gambar yang unik.

2.6.2. Ilustrasi Historis

Menurut Male (2007), sejarah manusia memerlukan rekonstruksi visual secara mendalam dan lebih detail daripada fotografi. Dalam konteks sejarah, ilustrator

berperan untuk melakukan riset dan pengumpulan data sedalam-dalamnya, didokumentasikan, dan dipublikasikan dengan akurat. Male menambahkan, ilustrator harus punya empati yang kuat dan keinginan untuk terlibat langsung dengan subjeknya, misalnya pada pembuatan ilustrasi keadaan perang, perlu ada drama yang kuat dan sengit secara visual, sehingga iustrator harus menaruh perhatian kuat pada ketelitian mulai dari pakaian, senjata, lokasi, dan interaksi antar figurnya.

2.7. Fotografi

Dalam bukunya, Ingledeew (2013) mengungkapkan bahwa fotografi adalah gambar tajam yang terbentuk dari cahaya. Fotografi membutuhkan elemen cahaya, fokus, warna, kontras, kualitas, dan apa yang bisa dilihat dengan jelas untuk dapat membuat gambar berkualitas (hlm. 6).

2.7.1. Fungsi Fotografi

Menurut Ingledeew (2013), fotografi dapat memuat rangkaian cerita yang panjang dalam satu buah foto. Fotografi memiliki fungsi yang luas dalam berbagai aspek, misalnya dalam desain, periklanan, koran, majalah, dan internet (hlm. 6). Fotografi merekam dan menyimpan hal yang terjadi di masa lalu, membuat kita mengingat sesuatu yang hampir tidak bisa kita lihat di masa sekarang. Fotografi punya kekuatan untuk membangkitkan dan menginspirasi (hlm. 8).

2.7.2. Komposisi dalam Fotografi

Menurut Ang (2018), komposisi fotografi bisa berhasil bila subjek elemen dalam gambar dapat menyampaikan pesan kepada pembaca. Selain mengatur bagaimana

membangkai sebuah foto, fotografer harus tahu mengatur depth of field, fokus membawa perhatian pembaca, dan menggunakan cahaya atau bayangan untuk membentuk gambar. Berikut adalah beberapa komposisi dalam fotografi menurut Ang (2018):

1. *Symmetry*

Komposisi simetris efektif untuk gambar yang memiliki detail rumit, namun juga dapat bekerja baik dalam subjek yang sederhana seperti potret dengan latar belakang polos.

2. *Radial*

Komposisi radial digunakan ketika elemen kuncinya menyebar dari tengah ke luar.

3. *Diagonal*

Komposisi diagonal membawa arah mata dari suatu bagian gambar ke bagian lainnya.

4. *Overlapping*

Subjek yang saling menumpuk menunjukkan kedalaman dan dimensi.

5. *Golden spiral dan golden section*

Komposisi menggunakan golden section, dimana grid dibagi berdasarkan rasio phi menghasilkan proporsi yang harmonis.

6. *Framing*

Komposisi ini memfokuskan perhatian pembaca kepada elemen yang dibingkai.

2.8. Media Informasi

Menurut penjelasan Joseph Turow (2014, hlm. 2), media adalah alat yang dikembangkan untuk membuat dan mengirim pesan. Menurut Turow (2014, hlm. 71-72), informasi adalah materi bersifat fakta yang mengungkapkan kebenaran kepada dunia. Kumpulan informasi dapat menghasilkan sebuah kesimpulan tentang seseorang, suatu tempat, atau suatu kejadian. Berdasarkan pernyataan tersebut, media informasi adalah alat yang dibuat untuk menyampaikan pesan berupa informasi faktual dari pihak pengirim pesan kepada penerima pesan.

2.8.1. Tujuan Media Informasi

Menurut Turow (2014, hlm. 14), media memiliki 4 fungsi yang dibagi berdasarkan kebutuhan penggunanya, yaitu:

1. Media sebagai hiburan

Media berfungsi untuk menghibur dan memberi kepuasan pada manusia yang menggunakannya. Media bahkan menjadi mata uang sosial yang bisa digunakan sebagai bahan diskusi antar sesama manusia dalam bentuk sosialisasi. Misalnya, mendiskusikan sesuatu yang telah dilihat dari Facebook kemarin malam.

2. Media sebagai pertemanan

Media bisa menjadi sahabat bagi orang yang merasa kesepian atau sendirian. Misalnya, menonton TV disaat sedang berada di rumah sakit.

3. Media sebagai bahan pengamatan

Media digunakan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di sekitar kita setiap harinya tanpa kita sadari. Misalnya, mendengar radio untuk mengetahui kondisi cuaca pada hari itu.

4. Media sebagai penafsiran

Media digunakan untuk mengetahui mengapa banyak hal terjadi di sekitar kita, mulai dari apa hingga siapa yang menjadi penyebabnya, dan aksi apa yang harus dilakukan atas kejadian atau kondisi tersebut. Misalnya, mengetahui konflik politik apa yang sedang terjadi pada bidang suatu negara.

5. Media dengan banyak kegunaan

Media yang memiliki gabungan dari beberapa fungsi di atas, mulai dari hiburan, pertemanan, pengamatan, hingga penafsiran yang bisa didapat langsung dari 1 media saja. Misalnya, saat menonton acara di TV, kita mendapatkan kesenangan saat melihat wajah familiar dari pembawa acara, kemudian pengamatan didapat dari informasi atau berita yang dibawakan, dan penafsiran didapatkan dari komentar narasumber dalam acara tersebut.

2.8.2. Desain Informasi

Menurut Baer & Vacarra (2008), desain informasi adalah penyusunan data atau informasi yang ditafsirkan secara visual agar menjadi lebih berarti. Informasi desain dapat menyederhanakan informasi yang sangat rumit menjadi terlihat mudah dimengerti. Menurut Baer & Vacarra (2008), berikut adalah elemen yang diperhatikan untuk menciptakan informasi desain yang baik:

1. Fokus pada konten

Desainer paham tujuan dari sebuah informasi untuk bisa menggali pesan yang sebenarnya.

2. *User-centric*

Desainer mengerti kebutuhan pengguna mulai dari apa yang mereka mau dan butuhkan, kemudian mendasarkan kebutuhan itu pada desain yang dibuat. Desainer harus bertanya langsung kepada pengguna agar benar-benar tahu apa yang mereka butuhkan.

3. *Tools of the trade*

Desainer harus menghasilkan hasil akhir desain informasi berdasarkan prinsip-prinsip desain.

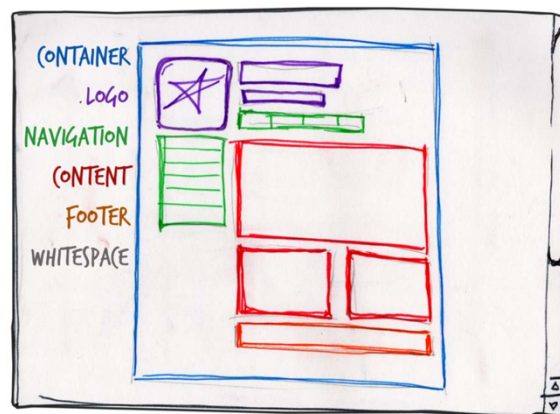
2.9. Website

Menurut Beaird (2010), *website* bukan hanya fokus pada fungsionalitas atau estetikanya saja, melainkan pada komunikasinya. Desain *website* yang baik harus berperan sebagai penyalur antara informasi dengan penggunanya. *Website* juga harus memiliki navigasi yang baik untuk bisa mengindikasikan halaman pada *website* dan *user* bisa mengetahui mereka sedang berada di halaman mana, serta

halaman mana yang ingin mereka buka selanjutnya. Selain itu, *layout* pada *website* juga harus memiliki gaya atau konsep yang saling menyatu antar halamannya, sehingga meskipun *user* berpindah halaman, mereka tetap tahu bahwa mereka sedang berada di sebuah *website* yang sama.

2.9.1. Anatomi Website

Berikut adalah anatomi *website* menurut Beard (2010, hlm. 8-10):



Gambar 2.24. Anatomi Website
(Beard, 2010)

1. *Containing block*

Setiap *website* memiliki *container* yang berguna sebagai *artboard* untuk meletakkan seluruh elemen konten. Lebar dari *container* ini bisa bervariasi mengikuti ukuran dari browser atau layar yang digunakan.

2. Logo

Logo berguna sebagai identitas dari sebuah *website*, biasanya diletakan pada bagian atas halaman. Logo berguna untuk menandakan kepada *user* bahwa halaman yang mereka sedang lihat adalah bagian dari satu *website*.

3. Navigasi

Sistem navigasi pada halaman *web* harus mudah ditemukan dan digunakan karena akan berguna bagi *user* dalam perpindahan halaman *website* dan memberitahu apa yang sedang mereka lihat. Biasanya, navigasi bisa berupa menu *vertical* yang ada di samping halaman, atau horizontal di atas halaman.

4. Konten

Ketika *user* tidak bisa menemukan apa yang mereka butuhkan, mereka akan keluar dari *website*, menuju *website* lain. Sehingga, konten sangat penting dijadikan titik fokus dalam mendesain agar *user* bisa memindai informasi yang mereka butuhkan.

5. Footer

Footer berguna sebagai indikator bahwa *user* telah berada di bagian terbawah dari *website*. *Footer* biasanya memuat *copyright*, kontak, dan informasi legal, sekaligus terdapat *link* yang menghubungkan dengan halaman utama pada *website*.

6. Whitespace

Ruang negatif atau ruang kosong, tanpa elemen apapun, untuk memberi napas pada desain agar tidak terlalu penuh, sekaligus mengantar mata *user* kepada konten yang ingin disampaikan. Ruang negatif juga membantu menciptakan keseimbangan dan kesatuan.

2.9.2. Metode Perancangan *Website*

Menurut Boulton (2009, hlm. 44), proses perancangan *website* hampir sama saja dengan proses perancangan desain tradisional pada umumnya, hanya saja proses

yang digunakan kali ini lebih fokus pada riset, pengembangan ide, dan pengulangan. Proses perancangan pada *web* adalah tahap yang berulang yang tergabung dalam proses linear. Boulton (2009, hlm. 45-49), membagi tahapan perancangan ke dalam 5 tahapan, yaitu:

1. *The brief*

Dalam tahapan ini, desainer harus paham dengan masalah yang terjadi dan harus diselesaikan. *Brief* berguna untuk menjelaskan proyek yang akan dilakukan secara rinci.

2. *Research & insights*

Dalam *website*, ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk melakukan *insights*, yaitu:

- *Page impressions*

Permintaan untuk membuka sebuah halaman *website* dari sebuah situs.

- *Unique users*

Jumlah *user* yang masuk ke dalam sebuah *website* dalam sebuah periode waktu, biasanya sebulan.

- *User flows*

Diagram yang menunjukkan perjalanan *user* untuk menunjukkan *user experience*.

- *Personas*

Karakter fiktif yang dibuat untuk mewakili tipe *user* dengan target demografis yang mungkin akan menggunakan produk atau situs.

- *Use cases*

Deskripsi dari sifat sebuah sistem yang merespon pada permintaan yang berasal dari luar sistem.

Riset dilakukan untuk mengumpulkan berbagai jenis data dan alat, agar desainer dapat memulai projek dengan pengetahuan yang luas. Riset dengan pencarian data yang lengkap dapat berbuah pada solusi desain yang berhasil.

Riset dapat diraih dengan berbagai cara antara lain:

- *One-on-one*

Wawancara antar individu dengan pertanyaan spesifik yang ditanya oleh penanya untuk mendapat pemahaman akan tingkah laku *user*.

- *Focus groups*

Bentuk riset kualitatif dimana sebuah grup diberi daftar pertanyaan mengenai sebuah produk, jasa, atau konsep.

- *SWOT analysis*

Alat perencanaan strategis yang digunakan untuk evaluasi *strengths*, *weakness*, *opportunities*, dan *threats* yang ada dalam sebuah projek.

- *Questionnaires*

Instrumen berisi rangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari responden.

- *Market segmentation*

Kumpulan orang dalam sebuah grup atau organisasi yang memiliki satu atau lebih karakteristik yang membuat mereka punya kebutuhan

produk yang mirip atau sama. Contohnya, lokasi, usia, jenis kelamin, dan status ekonomi.

3. *Ideas generation*

Idea untuk desain *web* dapat dihasilkan dengan berbagai cara, misalnya melalui *moodboard*, mind map, sketsa, atau *ideas sessions*. *Idea* dapat digunakan sebagai batu loncatan untuk melahirkan ide-ide baru lainnya, dimana berlaku sebagai titik tengah dari referensi sehingga konsep yang nanti dihasilkan dapat berjalan sesuai dengan ide yang sudah ditetapkan.

4. *Solution*

Hasil dari tahap ideas bersama dengan hasil riset dan brief digabungkan untuk menghasilkan direksi desain yang jelas. Berikut adalah tahapan awal perancangan website:

- *Lo Fi*

Lo Fi atau *low fidelity* dapat berupa sketsa berupa halaman *web*, *wireframes*, atau *prototype HTML*. Tujuannya adalah untuk mendapatkan sketsa yang komplit sebelum memulai pemecahan masalah dengan cara yang cepat dan murah.

- *Test and iterate*

Setelah hasil didapatkan, mulai dengan menguji coba hasilnya. Uji coba dapat dilakukan pada teman atau keluarga, gunanya untuk menguji *prototype* ini pada orang sungguhan agar dapat memvalidasi masalah yang dijumpai.

- *Design comps*

Desainer memulai perancangan desain visual yang fokus pada elemen *brand*, warna, dan tipografi berdasarkan *low fidelity* yang sudah dibuat.

5. *Production*

Pada tahap sebelumnya, *template* desain sudah dibuat visualnya. Memasuki tahap dimana *website* dibuat dalam bentuk akhirnya, visual yang dirancang harus didesain semirip mungkin dengan *prototype*-nya. Selama tahap *design comps* hingga *production*, desainer harus bekerja sama terutama dengan *developer* agar segala proses yang terjadi dapat dijalankan oleh tiap orang sesuai ranahnya masing-masing.

2.9.3. *Prototype*

Menurut McKay (2013, hlm. 271), *prototype* adalah maket yang mempresentasikan bagaimana sebuah program atau fitur akan terlihat atau berjalan. *Prototype* dilakukan agar proses produksi desain *website* lebih efisien. Tujuan dari merancang *prototype* sebelum membuat *website* antara lain:

1. Mengkomunikasikan dan memvisualisasikan ide desain
2. Mengevaluasi, membandingkan, mendapatkan *feedback*, dan memperbaiki ide desain.
3. Uji kegunaan desain yang spesifik.

2.9.3.1. *Fidelity level dalam Prototype*

Menurut McKay (2013, hlm. 271), *prototype* memiliki *level* (tingkat) yang dibedakan berdasarkan visual dan fungsinya:

1. *Low fidelity*

Sketsa atau *wireframe* sederhana yang tidak menunjukkan seluruh fungsi dan bisa menunjukkan alur *website*. *Low fidelity* memungkinkan kita untuk mendesain dengan lebih cepat, lebih rendah komitmen, memfokuskan kita pada masalah besar daripada detail kecilnya, dan dapat diganti dengan mudah. Tingkat *fidelity* ini juga berguna untuk menentukan alur, *layout* kasar, dan interaksi dasar.

2. *Medium fidelity*

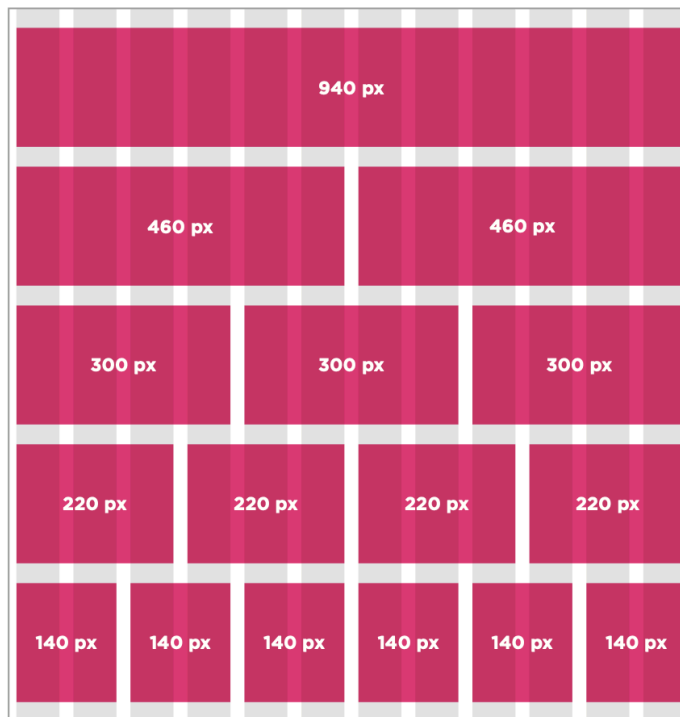
Wireframe dibuat sederhana dan hampir mirip aslinya, bisa menunjukkan alur dari *website* dan fungsi yang sifatnya masih minim.

3. *High fidelity*

Wireframe yang dibuat terlihat seperti program aslinya, bisa bersifat interaktif atau mendemonstrasikan beberapa fungsi.

2.9.4. Grid dalam *Website*

Menurut Duckett (2014, hlm. 387), desainer web menggunakan *grid* untuk membantu mereka menyusun elemen dalam sebuah halaman. Grid menyusun proporsi yang konsisten dan jarak antar elemen yang membantu *website* terlihat lebih profesional. Selain itu, *grid* juga membantu menciptakan *continuity* antara satu halaman *web* dengan halaman lainnya, membantu user memperkirakan dimana mereka akan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, mempermudah menambah konten baru, dan mempermudah kolaborasi antara desainer untuk mendesain sebuah *web* secara konsisten.



Gambar 2.25.. 960 Grid System
(Duckett, 2014)

Berdasarkan Beard (2010, hlm. 13), sebuah sistem grid bernama 960 Grid System yang ditemukan oleh Nathan Smith ini sangat ideal untuk *grid* pada *website*. Fondasi pada sistem *grid* ini dibagi kedalam 3 macam layout, yaitu 12 kolom, 16 kolom, dan 24 kolom. Beard (2010) menyatakan bahwa membagi ke dalam 12 kolom adalah yang paling mudah digunakan dan populer digunakan saat ini, karena pembagian halaman bisa dengan mudah dan fleksibel dibagi menjadi 4 kolom, 3 kolom, dan 2 kolom.

2.10. Pariwisata

Mengutip dari Undang Undang Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.

2.10.1. Pariwisata di Jakarta

Mengutip dari Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta Nomor 6 Tahun 2015 tentang Kepariwisataaan yang bertujuan untuk pembangunan kepariwisataan Jakarta, diharapkan adanya peningkatan inovasi dan kreativitas pembangunan kepariwisataan daerah yang dinamis dan berkelanjutan sesuai karakter dan kapabilitas daerah. Menurut Stevianus (2015), Jakarta sebagai ibu kota merupakan salah satu tujuan wisata andalan di Indonesia yang terus dikembangkan, salah satunya wisata sejarahnya. Sehingga, perlu adanya pengembangan usaha destinasi pariwisata yang inovatif untuk mendukung pariwisata Jakarta.

2.10.2. Dark Tourism

Menurut Sharpley & Stone (2009), *dark tourism* didefinisikan sebagai perjalanan wisata ke lokasi yang diasosiasikan dengan kematian, penderitaan, dan yang terlihat mengerikan. Wisata *dark tourism* sudah ada sejak dahulu dan semakin berkembang saat ini karena tingginya rasa penasaran pengunjung akan tragedi, bencana, dan kematian (hlm. 10).

2.10.2.1. Kategori *Dark Tourism*

Menurut Sharpley & Stone (2009, hlm. 11), berikut adalah kategori *dark tourism*:

1. *Perilious places*

Tempat yang berbahaya dari jaman dulu dan sekarang.

2. *House of Horror*

Bangunan yang diasosiasikan dengan kematian dan *horror*, secara aktual atau hanya dilambangkan.

3. *Fields of fatality*

Area yang mengenang kematian, ketakutan, atau kekejian.

4. *Tours of torment*

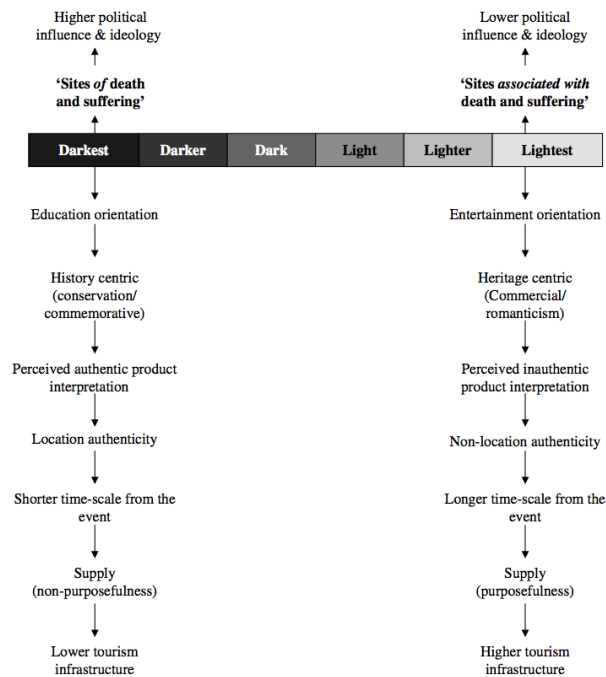
Kunjungan ke objek wisata yang terkait dengan kematian, pembunuhan, dan kekacauan.

5. *Themed thanatos*

Museum yang bertema kematian dan penderitaan.

2.10.2.2. Spektrum *Dark Tourism*

Keragaman dari objek wisata yang ditawarkan dark tourism membuat istilah '*dark*' tidak lagi berlaku sama rata untuk seluruh lokasi, tergantung pada karakteristik, persepsi, dan tampilan produk (Sharpley & Stone, 2009, hlm. 20).



Gambar 2.26. Spektrum *Dark Tourism*

(The Darker Side of Travel/Richard Sharpley & Philip R. Stone, 2009)

Sharpley & Stone (2009, hlm 21) kemudian membuat studi tentang spektrum *dark tourism* yang membagi tingkatan lokasi wisata dari *lightest* hingga *darkest*, salah satu indikatornya yaitu dengan membedakan *sites of death and suffering* (tempat kejadian) dengan *sites associated with death and suffering* (tempat yang berhubungan dengan kejadian).

2.11. Sejarah Kota Jakarta

Jakarta memiliki rangkaian peristiwa kelam di masa lalu yang kini menjadi sejarah kelam atau *dark history*. Dalam bukunya, Blackburn (2011), menguraikan banyak peristiwa bersejarah yang pernah terjadi selama kota Jakarta berdiri, antara lain pelaksanaan hukuman mati dan pembantaian 10.000 orang tionghoa di Batavia. Selain itu, penulis juga mencari data tentang peristiwa pemberontakan Pieter

Erberveld, gerakan 30 September tahun 1965, asal-usul Taman Arkeologi Onrust, dan tragedi Trisakti tahun 1998. Setelah mengumpulkan data, penulis mendapatkan 6 situs destinasi di Jakarta terindikasi memiliki potensi *dark tourism* berdasarkan sejarah kelam dari abad 17 hingga 20 dan atraksi atau koleksi (*dark symbol*) yang ditampilkannya.

1. Pelaksanaan hukuman mati di Batavia

Dalam bukunya, Blackburn (2011, hlm. 27) menjelaskan pada abad 17 hingga 18, pemerintah Belanda melaksanakan kegiatan hukuman keras bahkan hukuman mati. Balai kota yang kini menjadi Museum Sejarah Jakarta, dulunya dijadikan tempat pemasungan terdakwa yang dinyatakan bersalah. Pada tahun 1676, pernah ada seorang Eropa yang mencatat di buku hariannya, menyaksikan 4 orang dipenggal, 6 orang disiksa di atas roda, 1 orang digantung, dan 8 orang dicambuk dalam 1 hari. Menurut Tim Institute for Criminal Justice Reform (2017, hlm. 54), pelaksanaan hukuman mati dilaksanakan di tiang gantungan, *guillotine*, atau pedang yang dieksekusikan di depan serambi Balai Kota. Seorang sejarawan bernama Hans Bonke pernah menulis data tentang perbandingan hukuman mati di Batavia dan di Belanda pada masa itu, bahwa pelaksanaan hukuman mati bisa dua kali lipat lebih banyak di Batavia daripada di Amsterdam per tahunnya.

2. Pemberontakan Pieter Erberveld

Menurut Horton (2003), Pieter Erberveld dijelaskan sebagai seorang campuran Jawa-Jerman yang memiliki dendam terhadap pemerintah

Belanda. Beliau merencanakan pemberontakan untuk membunuh orang Eropa Bersama dengan bangsawan Jawa bernama Raden Cartadrie, namun rencana sampai ke telinga pemerintah Belanda karena Pieter dikhianati oleh budaknya sendiri. Pada tanggal 22 April 1722, tantara bawahan VOC menerobos rumah Pieter dan melakukan penangkapan. Pieter dijatuhi hukuman paling menakutkan yang pernah ada sepanjang sejarah Hindia Belanda di Batavia. Kedua tangannya dan kakinya diikat pada kuda yang saling lari berlawanan arah, menyebabkan bagian tubuhnya saling tertarik dan kulitnya pecah. Pieter juga sering dikenal dengan sebutan Pangeran Pecah Kulit karena hal tersebut. Setelah eksekusi, kepala Pieter dipenggal dan tengkoraknya ditancapkan diatas monumen peringatan yang dibuat Belanda sebagai simbol ancaman bagi orang lain yang ingin memberontak dan melawan pemerintah Belanda.

3. Pembantaian 10.000 orang Tionghoa di Batavia

Berdasarkan Blackburn (2011, hlm. 32-39), sekitar pada tahun 1739 terjadi kedatangan orang Cina dalam jumlah besar yang menyebabkan populasi orang Cina di Batavia saat itu meningkat pesat. Kekhawatiran Belanda akan hal ini membuat mereka mengeluarkan peraturan produksi gula yang menyebabkan banyaknya pekerja Cina yang menjadi pengangguran. Pengangguran besar-besaran ini menyebabkan banyaknya kasus pencurian dan tindakan kriminal lainnya yang menyebabkan pemerintah Belanda berniat mengirim kuli keluar dari Batavia, yaitu ke Ceylon. Namun, tersebar isu bahwa para kuli akan dibuang ke laut saat perjalanan yang berakhir pada

pemberontakan kuli Cina pada orang Eropa dan Indonesia. Pemerintah Belanda tidak tinggal diam, mereka melakukan pembakaran dan penjarahan terhadap 6000-7000 rumah orang Cina di Batavia. Belanda juga mengeluarkan 500 orang Cina di penjara dan membunuhnya satu per satu. Pembantaian ras ini berlangsung selama lebih dari 1 minggu dan memakan lebih dari 10.000 korban, tidak terkecuali perempuan, ibu hamil, dan bayi. Kejadian ini terjadi di sekitar Glodok, yang menyebabkan sungai menjadi bewarna merah akibat darah. Sungai ini sekarang dikenal dengan Sungai Angke.

4. Gerakan 30 September 1965

Tragedi berdarah tahun 1965 yang menewaskan 7 perwira Angkatan Darat ini dimemorialisasikan dalam bentuk museum dan monumen. Berdasarkan Wirayudha (n.d.), tragedi berdarah tahun 1965 ini memiliki banyak versi pelaku dari berbagai penelitian yang ada, dan pelakunya tidak tunggal seperti yang saat ini dikenal masyarakat, yaitu PKI, melainkan meliputi banyak pihak. Menurut Hanggoro (n.d.), dialog terbuka mengenai tragedi 1965 ini baru mulai terjadi saat masa reformasi, dimana puluhan tahun negara kita dihantui kebencian yang memakan banyak korban jiwa akibat peristiwa satu malam tersebut.

5. Tragedi Penembakan Trisakti 12 Mei 1998

Peristiwa yang menewaskan 4 mahasiswa Universitas Trisakti yang ditembak oleh aparat negara saat sedang melaksanakan demonstrasi mahasiswa yang menuntut reformasi saat itu. Berdasarkan Humas Trisakti

(n.d.) dalam *website*-nya, krisis ekonomi tahun 1998 adalah awal dari peristiwa yang membuat mahasiswa melakukan aksi demonstrasi untuk menuntut Presiden Soeharto turun dari jabatannya. Namun, aparat polisi dan militer turun ke jalanan dan mulai menembakan peluru ke arah mahasiswa. Banyak korban luka-luka dan 4 mahasiswa meninggal, mereka adalah Elang Mulia Lesmana, Heri Hertanto, Hafidin Royan, dan Hendriawan Sie yang meninggal akibat peluru tajam yang menembus kepala, tenggorokan, dan dada mereka. Menurut Sajali & Azhar (2019) dalam *podcast* MudahMudaHam, belum ada pertanggungjawaban dari negara atas peristiwa tersebut.