

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Perancangan**

Pengertian desain grafis menurut Landa (2011) adalah sebagai sebuah bentuk penyampaian komunikasi visual yang digunakan untuk memberikan pesan atau informasi kepada masyarakat.

##### **2.1.1. Elemen Visual Desain**

Terdapat beberapa elemen visual desain pada rancangan dua dimensi, yaitu, garis, bidang/bentuk, tekstur, serta warna (Landa, 2011).

##### **1. Garis**

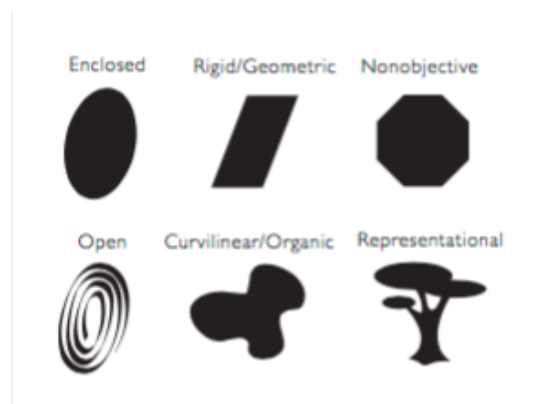
Komponen terkecil pembentuk garis adalah titik, ketika titik berjumlah dua atau lebih yang berjarak dihubungkan dapat membentuk sebuah garis. Tingkat ketebalan dan kestabilan garis berbeda-beda, sehingga garis dapat berbentuk putus-putus, tegas, ataupun tajam. Garis memiliki banyak peranan penting dalam mengatur komposisi dan menyampaikan informasi. Salah satu peranan garis dalam sebuah rancangan yaitu, untuk mengarahkan mata pembaca.

Fungsi dasar yang dimiliki garis, yaitu :

- a. Mempertegas sebuah bentuk, membentuk huruf; gambar; ataupun menciptakan sebuah pola.
- b. Membantu menyusun komposisi dalam sebuah rancangan.
- c. Membantu menciptakan garis pandang.
- d. Mendukung penonjolan ekspresi dalam rancangan.

## 2. Bentuk/Bidang

Bidang yaitu, sebagian atau keseluruhan yang terusun dari gabungan garis tertutup. Sebuah bidang pada dasarnya datar, atau disebut juga sebagai dua dimensi, sehingga diukur berdasarkan panjang dan lebar yang terbentuk. Tiga bentuk dasar bidang, yaitu: segitiga, kotak, dan lingkaran. Dari bentuk-bentuk dasar tersebut sebuah bidang dapat dikembangkan lagi.



Gambar 2.1. Bentuk-bentuk yang dapat dihasilkan bidang  
(Landa ,2011)

Bentuk-bentuk yang dapat dihasilkan dalam sebuah bidang yaitu;

- a. Bentuk geometris, merupakan bentuk yang tercipta dari gabungan ujung-ujung garis lurus yang presisi dan dapat diukur.
- b. *Organic, biomorphic*, atau *curvilinear shape*, merupakan bentuk yang dapat tercipta dari garis, didominasi oleh lengkungan yang natural.
- c. Bentuk tidak representatif, merupakan bentuk yang tercipta dari bentuk dasar murni bukan melihat dari bentuk aslinya di dunia nyata
- d. Bentuk representatif, merupakan bentuk yang terasa familiar dan mengingatkan audiens akan objek aslinya yang ada di dunia nyata.

### 3. Tekstur

Tekstur merupakan suatu permukaan yang dapat dirasakan dengan indera peraba secara nyata atau hanya perwakilan dari perasaan tersebut. Tekstur visual dibagi menjadi dua, yaitu tekstur raba dan tekstur visual. Tekstur raba memiliki karakteristik nyata akan sesuatu yang dapat dirasakan secara nyata oleh indera peraba dengan adanya benda fisik yang mewakilinya. Sedangkan definisi tekstur visual yaitu tekstur yang diciptakan dengan tangan, atau dipindai dari tekstur yang sudah ada sebelumnya melalui teknik fotografi atau menggambar. Contoh nyata tekstur juga dapat dilihat dari berbagai kertas yang digunakan perancang.

Pola merupakan pengulangan konsisten dari sebuah elemen visual yang memiliki arah pergerakan repetisi yang tidak berubah-ubah. Struktur pola bergantung pada 3 bentuk dasar yaitu, titik-titik ataupun garis.



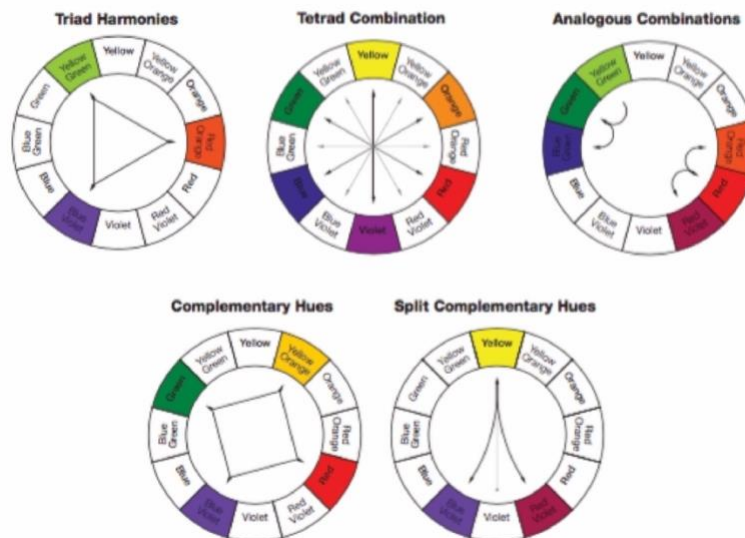
Gambar 2.2. Jenis-jenis Tekstur  
(Landa, 2011)

### 4. Warna

Warna adalah elemen visual yang dapat menarik perhatian serta memberikan kesan pada audiens, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi

yang terkandung dalam sebuah rancangan secara tepat dan efektif. Peranan lain dari warna yaitu sebagai instrumen penyeimbang.

Rancangan dapat dinilai efektif jika penyaluran pesan serta pemberian informasi yang telah ditentukan didasari dengan proses memilah dan menggabungkan warna yang tepat. Gabungan pemilihan warna yang tepat dapat dicapai dengan menggunakan hubungan antar warna yang terdapat pada color wheel, diantaranya yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, komplementer, split complementary, kombinasi analogus, tetrad, serta triad. Untuk mendapatkan kombinasi warna yang variatif juga dapat menggunakan ketidaksamaan tint yaitu dengan menambahkan putih, atau shade dengan menambahkan hitam (Sherin, 2012).



Gambar 2.3. Kombinasi warna pada color wheel (Sherin, 2012)

### 2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip yang harus ada dalam dalam sebuah rancangan terutama bagi yang baru memulai desain yaitu, keseimbangan, hierarki visual, penekanan, dan ritme.

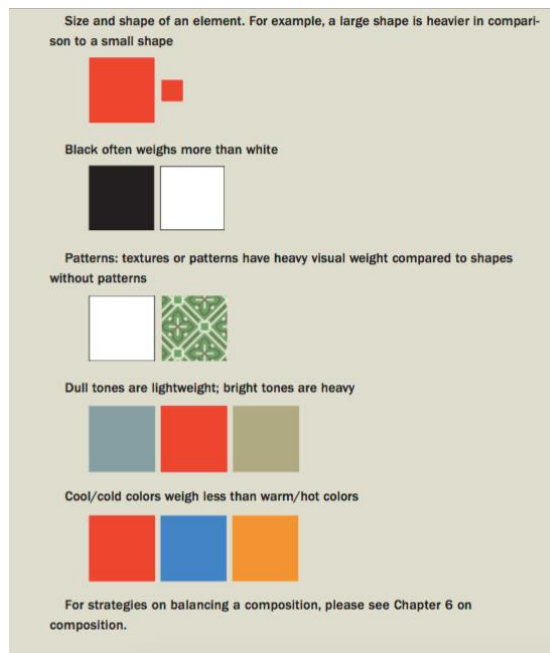
(Landa. 2011)

#### 1. Keseimbangan

Definisi keseimbangan yaitu, stabilitas yang tercipta karena pembagian beban visual yang merata pada setiap sisi dan juga pada titik pusat, distribusi beban desain juga akan merata pada diantara semua elemen komposisi. Desain yang seimbang akan cenderung menyelaraskan dengan apa yang dirasakan oleh target audience. Keseimbangan merupakan salah satu prinsip dalam komposisi yang perlu pengerjaanya perlu disesuaikan dengan prinsip lain. Untuk dapat memahami keseimbangan lebih dalam, posisi, cara penyusunan, dan beban visual benar-benar perlu diperhatikan.

Aspek-aspek yang mempengaruhi beban visual :

- a. Perbedaan posisi atau ukuran elemen visual.
- b. Arah pengelihatan.
- c. Perbedaan warna : hue, saturation, dan temperature.
- d. Pengelompokkan, suatu kelompok elemen visual dengan ukuran kecil akan memiliki beban visual yang lebih berat jika dibandingkan dengan satu elemen visual yang besar.



Gambar 2.4. Aspek-aspek yang mempengaruhi beban visual (Landa, 2011)

## 2. Kedudukan Visual

Prinsip kedudukan visual memiliki kekuatan yang sangat berpengaruh, terutama dalam merangkai informasi dan memperjelas proses penyampaian komunikasi. Kedudukan visual dapat menjadi bantuan dalam membimbing target audience, jika perancang menggunakan kedudukan visual, dan menyusun berbagai elemen visual sesuai dengan apa yang ingin ditonjolkan. Perancang harus menyusun agar alur pengelihatannya pembaca sesuai dengan apa yang ingin ditonjolkan terlebih dahulu, kedua, ketiga dan seterusnya.

## 3. Penekanan

Untuk mencapai kedudukan visual yang tepat perancang perlu menentukan elemen visual yang sangat penting dan yang tidak benar-benar diperlukan. Hal

ini juga agar dapat membentuk alur penyampaian informasi yang mudah dibaca oleh target.

Beberapa metode untuk menggunakan penekanan dengan efektif yaitu:

- a. Penekanan berdasarkan pengasingan, dengan mengasingkan sebuah bentuk akan dapat menonjolkan perhatian lebih pada bentuk tersebut. Yang dimaksudkan mengasingkan yaitu dengan memberikan beban visual yang lebih besar pada bentuk yang diasingkan.
- b. Penekanan berdasarkan penempatan, dengan meletakkan elemen visual pada posisi tertentu dalam sebuah susunan komposisi contohnya pojok kiri atas atau kanan atas (menyesuaikan dengan arah baca target audience).
- c. Penekanan berdasarkan ukuran, Peranan ukuran dan derajat sebuah objek elemen visual sangat penting, karena dapat menimbulkan ilusi akan ada tidaknya kesan kedalaman.
- d. Penekanan melalui pengaturan kontras, dengan menggunakan perbedaan yang benar-benar kuat diantara kedua elemen visual, dapat dilakukan dengan cara membedakan terang gelap keduanya, berdasarkan tekstur, dan tingkatan kekusaman warna.
- e. Penekanan berdasarkan arah penunjuk, dengan menggunakan elemen visual seperti tanda panah yang menunjukkan ke mana arah pandangan target audiens harus menuju selanjutnya.

#### 4. Ritme

Kunci untuk mempertahankan dan mencapai ritme yang efektif dalam sebuah rancangan adalah dengan menggunakan metode pengulangan yang konsisten,

dan memiliki variasi yang berbeda tetapi tidak jauh dari konsep utama karena dapat menimbulkan kesan ketidaksatuan.

Repetisi terjadi ketika perancang mengulang sebuah elemen visual dengan arah yang telah disusun dan direncanakan sehingga repetisi tetap teratur dan tidak berantakan.

## 5. Kesatuan

Berdasarkan pendapat Landa (2011), kesatuan dapat tercapai ketika setiap komponen dalam rancangan saling mendukung satu dengan yang lainnya. Beberapa metode berikut dapat dilakukan untuk memperoleh kesatuan dalam proses perancangan.

- a. Kecerupaan, pengklasifikasian komponen yang didasari oleh kesamaan bentuk, warna, tekstur, arah yang dimiliki.
- b. Kerapatan, pengklasifikasian komponen yang dilihat dari kedekatan jarak yang dimiliki.
- c. Kesenambungan, pengklasifikasian komponen yang didasari oleh arah setiap komponen hingga menciptakan sebuah pergerakan.
- d. Penutup, menyatukan dua atau lebih komponen lewat kemampuan berpikir serta apa yang telah dialami audiens sebelumnya terhadap visual tersebut.

### **2.1.3. *Layout***

*Layout* adalah proses menyusun elemen visual seperti, gambar dan tulisan pada media cetak serta media *digital*. *Layout* yang efektif ditentukan dari susunan komponen yang saling mendukung. (Landa, 2011)



### 2.1.3.1. Grid

Berdasarkan pemikiran Landa (2011) *grid* merupakan petunjuk bantuan untuk menata komposisi gambar dan tulisan, dengan menggunakan garis vertikal dan horizontal yang terbagi menjadi *margins* dan kolom.

1. Seperti yang dinyatakan dalam bukunya Tondreau (2009), *grid* terdiri atas elemen-elemen berikut :
  - a. Kolom, berupa penampang vertikal yang berfungsi sebagai wadah tulisan dan gambar. Kuantitas dan ukuran kolom disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian konten.
  - b. Modul, yaitu masing-masing bagian yang disusun berulang dan memiliki jarak yang konsisten antara satu bagian dengan bagian lainnya. Beberapa modul yang dipadukan dapat membentuk kolom dan baris yang memiliki ukuran yang berbeda.
  - c. Batas pinggiran, berupa zona penopang yang menjadi pembatas antara garis potong kertas dengan konten yang terdapat di halaman. Fungsi *margin* yaitu, sebagai tempat penyampaian informasi sekunder, berupa catatan atau judul halaman
  - d. Area spasial, disusun dari beberapa modul atau kolom hingga menciptakan wilayah khusus untuk meletakkan informasi seperti, gambar iklan, dsb.
  - e. *Flowline*, berupa garis horizontal yang tidak kasat mata, berfungsi untuk mengarahkan alur membaca dalam sebuah halaman.

- f. Penanda, berupa panduan navigasi yang membantu pembaca pada dokumen. Contoh umumnya yaitu, nomor halaman atau ikon.
2. Menurut Tondreau (2019), terdapat beberapa rangkaian dasar sebuah grid yaitu;
    - a. Grid dengan satu kolom

Penggunaan paling umum dapat terlihat pada konten bacaan yang bersifat terus-menerus, meliputi laporan, esai, atau buku. Ciri khas yang dimiliki grid ini dapat terlihat dari penuhnya halaman yang terisi dengan tulisan
    - b. Grid dengan dua kolom

Digunakan ketika merangkai konten yang memiliki tingkat kandungan tulisan yang tinggi atau ketika menyampaikan informasi yang bervariasi. *Grid* dapat dibuat dengan membagi kedua kolom, dengan ukuran yang tidak harus sama besarnya. Saat ukuran ke dua kolom berbeda, kolom paling besar terdiri dari gabungan dua kolom yang kecil.
    - c. *Grid* dengan kolom lebih dari dua

Jika dibandingkan dengan dua jenis grid sebelumnya, sifatnya lebih adaptif. Ukuran kolomnya berbeda-beda, sehingga penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam merangkai konten
    - d. *Modular Grid*

Disebutkan sebagai *grid* yang tepat untuk penyusunan konten yang informasinya variatif, sehingga umumnya digunakan pada koran,

kalender, serta diagram dan tabel. Struktur *grid* ini dibangun dari kotak-kotak kecil yang disusun pada kolom *vertikal* dan *horizontal*.

e. *Grid* dengan susunan bertingkat

Susunannya dibangun atas halaman yang terbagi beberapa kolom mendatar sehingga menjadi beberapa wilayah untuk merangkai konten. Penggunaannya untuk membantu pembacaan konten yang konsisten mengarah ke bawah dengan lebih mudah, sehingga sesuai untuk media seperti website.

#### **2.1.4. Tipografi**

Menurut pernyataan Ambrose & Harris *Typeface* terbentuk dari setiap karakter, huruf, simbol, angka dan tanda baca yang memiliki rancangan yang sama sehingga membangun sebuah kesatuan.

##### 1. Klasifikasi *typeface*

Empat kategori dasar huruf berdasarkan karakter yang dimiliki, yaitu:

a. *Block*

Tingkat ketebalan garis maksimal, memiliki bentuk yang rumit sehingga sulit dibaca. Oleh karena itu, penggunaan utamanya yaitu sebagai dekorasi.

Peranan lain yang dimiliki yaitu sebagai huruf awalan pada sebuah paragraf yang diperbesar.

b. *Roman*

Jenis huruf ini umumnya digunakan pada *bodytext*, karena membentuk alur yang mengarahkan mata untuk membaca huruf demi huruf.

c. *Gothic*

Termasuk ke dalam kategori huruf yang tidak memiliki serif atau kait. Umumnya digunakan pada teks pendek, judul, dan sebagai dekorasi. Kesan yang timbul saat menggunakan *typeface* yaitu sederhana dan bersih.

d. *Script*

Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga sulit dibaca jika menggunakan garis bergoresan tebal.

## **2.2. User Interface**

*User Interface* (UI) merupakan tampilan grafis yang menjadi jembatan interaksi antara pengguna dengan sistem. UI berfungsi untuk memudahkan pengguna mengoperasikan sistem komputer. Istilah lain dari UI yang lebih sering digunakan untuk media berbasis pada layar yaitu *graphical user interface* atau GUI. GUI membangun *visual affordance* melalui desain grafis untuk mengkomunikasikan navigasi, interaksi dan konten yang terdapat pada *interface* melalui *visual metaphor*. (Wood, 2014).

### **2.2.1. Elemen UI**

Berikut merupakan elemen-elemen pada UI namun tidak sebatas:

1. Pengendalian *Input (Input Control)* memungkinkan pengguna untuk memasukkan informasi pada sistem. Salah satu contohnya yaitu ketika mengumpulkan informasi mengenai lokasi pengguna berada.

a. *Checkboxes*

Memungkinkan pengguna untuk memilih satu atau lebih dari pilihan yang tersedia. Umumnya tampilan paling nyaman untuk *checkboxes* adalah dalam bentuk daftar memanjang ke bawah.

b. *Radio buttons*

Penggunaan tombol radio yaitu untuk membuat user memilih pilihan satu per satu.

c. *Dropdown lists*

Seperti *radio button*, memungkinkan pengguna untuk memilih satu demi satu pilihan, namun dalam susunan yang lebih padat sehingga menyisakan ruang lebih banyak.

d. *List Boxes*

Seperti *checkboxes*, memungkinkan pengguna untuk memilih beberapa pilihan satu per satu, namun dalam disusun dengan lebih padat agar dapat menunjang daftar yang lebih panjang jika diperlukan.

e. *Buttons*

Sebuah tombol menunjukkan reaksi saat disentuh dan umumnya diberi label menggunakan teks, *icon*, atau keduanya

f. *Toggles*

Tombol *toggle* memungkinkan pengguna untuk mengubah tata cara antara dua keadaan. Penggunaan *toggle* akan sangat efektif jika keadaan pada saat diaktifkan dan sangat terlihat perbedaannya

g. *Text fields*

Memungkinkan pengguna untuk memasukkan teks yang susunannya dapat berupa satu atau beberapa baris teks.

2. Komponen navigasi membantu pengguna bergerak dan berpindah-pindah dalam aplikasi.

a. *Breadcrumb*

Memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi lokasinya pada halaman saat ini di dalam sistem dengan menyediakan tombol jejak halaman yang dilalui pengguna. Peletakkan breadcrumb yang paling umum yaitu pada bagian atas sebuah halaman. Pengguna dapat menekan tombol jejak untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya.

b. *Search field*

Kotak pencarian memungkinkan pengguna untuk memasukkan kata kunci atau ungkapan pertanyaan untuk diajukan dalam indeks pencarian dengan tujuan untuk mendapatkan hasil paling relevan. Umumnya bidang pencarian berupa satu baris kotak teks yang ditemani dengan tombol cari.

c. *Pagination*

Membagi konten berdasarkan halaman dan memungkinkan pengguna untuk melewati halaman atau membuka halaman konten secara berurutan.

d. *Slider*

Membantu pengguna dalam mengatur atau menyesuaikan ukuran sebuah nilai. Tidak mengubah *format* dari *interface* atau informasi lain pada layar.

e. *Tags*

*Tag* atau tanda membantu pengguna dalam menemukan konten dalam kategori yang sama. Beberapa sistem penandaan memungkinkan pengguna untuk menambahkan *tag* mereka sendiri pada konten dengan memasukkannya dalam sistem.

f. *Icons*

*Icon* merupakan penyederhanaan dari gambar yang berfungsi sebagai simbol intuitif yang membantu pengguna menjalankan sistem.

3. Komponen informasi berfungsi membagikan informasi dengan pengguna.

a. *Tooltips*

*Icon* merupakan penyederhanaan dari gambar yang berfungsi sebagai simbol intuitif yang membantu pengguna menjalankan sistem.

b. *Progress bar*

Menunjukkan posisi pengguna dalam langkah yang dilalui dalam sebuah proses. Umumnya, kotak proses tidak bisa ditekan.

c. *Notification*

Merupakan sebuah pesan yang mengumumkan sesuatu yang baru untuk dilihat oleh pengguna. Umumnya digunakan pada saat pengguna berhasil melakukan sebuah tugas atau ketika terdapat kesalahan dalam bentuk pesan peringatan.

d. *Message Boxes*

Merupakan sebuah tampilan layar kecil yang menyediakan informasi bagi pengguna dan membutuhkan tindakan dari pengguna sebelum dapat maju ke tahapan selanjutnya.

e. *Modal windows (pop up)*

Jendela yang muncul di atas halaman interface yang membutuhkan interaksi dari pengguna sebelum dapat kembali pada sistem.

4. Containers berfungsi untuk menampung konten yang saling berhubungan.

a. *Accordion*

Merupakan susunan daftar memanjang kebawah yang berisikan objek, memanfaatkan fungsi sembunyikan atau tampilkan. Ketika sebuah label kategori ditekan, maka bagian label akan meluas ke bawah menampilkan konten yang terdapat di dalamnya. Label dapat memuat lebih dari satu tampilan objek.