

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Desain

Menurut Robin Landa (2011) di dalam buku yang berjudul “*Graphic Design Solution*”. Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pengguna. Bentuk ini adalah representasi visual dari ide yang bergantung pada pembuatan, pemilihan, dan keselarasan menurut elemen visual.

2.1.1. Pengertian Desain

Desain adalah berasal dari bahasa Inggris yaitu “*design*” yang artinya menciptakan atau merancang. Kata “*design*” sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*designare*” yang memiliki arti memberi tanpa ada batasan. Menurut Landa, dasar dari sebuah desain adalah elemen dan prinsip desain.

2.1.2. Elemen Desain

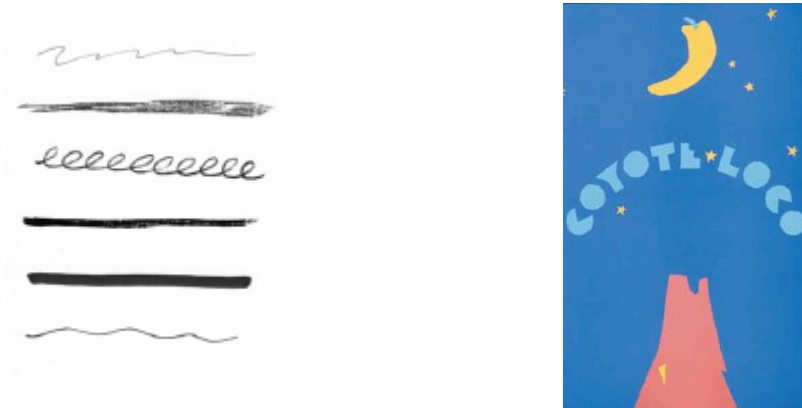
Mempelajari elemen desain dapat membawa potensi dari elemen tersebut dan dapat menggunakannya untuk menyampaikan informasi sebaik-baiknya.

1. Point

Titik merupakan satuan terkecil dari sebuah garis. Dapat digambarkan oleh banyak alat seperti pensil, kuas, secara digital, dan lainnya. dan elemen ini biasanya dilihat sebagai sesuatu yang bundar. Garis juga bisa dibuat dari susunan titik dan bisa berkombinasi membentuk garis miring, putus-putus.

2. Line

Garis merupakan titik memanjang, dan dianggap sebagai jalur bergerak dari titik. Berbagai alat dapat menggambar garis seperti pensil, kuas. Garis berupa banyak bentuk, tidak hanya lurus. Garis dapat menjadi manfaat elemen dalam desain karena dapat memberikan kesan gerak, Kesan yang ditimbulkan akan memberikan kesan psikologis. Garis dibagi menjadi 4 bagian yaitu *solid line*, *implied line*, *edges*, dan *line of vision*. *Solid line* adalah garis yang terbentuk dari tanda yang digambarkan pada sebuah permukaan. *Implied line* adalah garis yang tercipta oleh mata yang membuat mata kita melihat secara kontinu, padahal sebenarnya tidak. *Edges* adalah titik pertemuan garis antar bentuk. *Line of vision* adalah pergerakan mata yang secara tidak sadar sehingga membentuk komposisi dan disebut sebagai garis dari pergerakan.

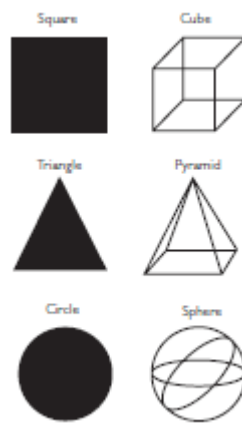


Gambar 2.1 Garis

(Landa, 2010)

3. Bentuk

Garis besar umum dari sesuatu adalah bentuk. Bentuk didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup. Bentuk merupakan suatu area yang dibuat dari sebagian garis, pada umumnya bentuk adalah merupakan sebuah bidang 2 dimensi yang memiliki lebar dan tinggi. Persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk pada dasarnya datar, dan sebuah bidang 2 dimensi yang memiliki lebar dan tinggi.

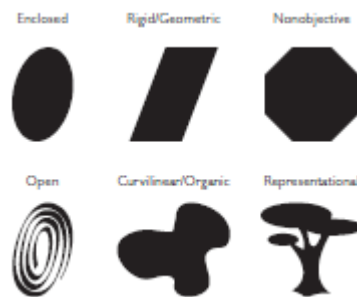


Gambar 2.2 Bentuk Dasar

(Landa, 2010)

Bentuk terbagi menjadi beberapa bagian yaitu bentuk geometris dibuat dengan tepi lurus, dapat diukur sudut, atau kurva yang tepat, Bentuk melengkung bentuk tidak teratur. Bentuk bujur sangkar terdiri dari garis lurus atau sudut. Bentuk nonobjektif atau non-representasi murni yang diciptakan tidak berasal dari apa pun serta dapat dirasakan secara visual. Bentuk abstrak mengacu pada kompleks, perubahan, penataan ulang sederhana atau distorsi representasi. Bentuk representasional adalah bentuk yang mempresentasikan suatu objek yang ada pada

kehidupan nyata dan dapat dikenali oleh semua orang, dan disebut juga sebagai bentuk figuratif.



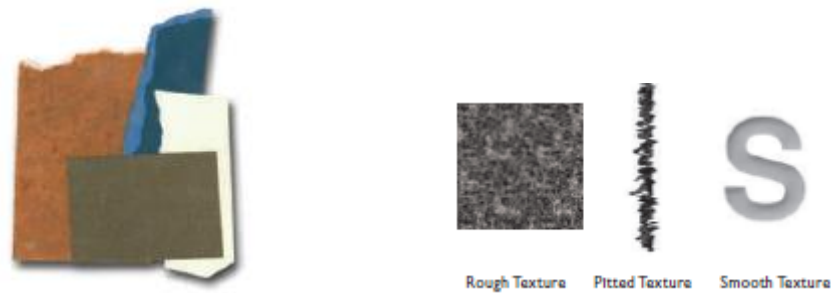
Gambar 2.3 Bentuk

(Landa, 2010)

Bentuk memiliki hubungan dengan *figure and ground* atau yang biasa dikenal dengan ruang positif dan negatif. *Figure* tidak selalu menjadi ruang positif dan *ground* tidak selalu menjadi ruang negatif, mereka saling berhubungan satu sama lain sehingga membentuk sebuah bentuk yang baru biasanya memberikan makna tersendiri.

4. Tekstur dan Pola

Tekstur adalah kualitas dari suatu permukaan objek, tekstur visual adalah tekstur yang dibuat secara sengaja menggunakan tangan. Pola adalah pengulangan dari sebuah satuan visual. Sebuah pengulangan pola dapat menciptakan tekstur, dan pola dapat tercipta dari titik dan bentuk, pengulangan pola dapat membuat elemen desain.



Gambar 2.4 Tekstur dan Pola

(Landa, 2010)

5. Warna

Warna adalah warna desain yang kuat dan provokatif. Warna yang sering kita lihat pada objek adalah dari pantulan cahaya pada objek tersebut yang disebut sebagai warna substraktif. Selain substraktif ada juga warna aditif yaitu warna yang berasal dari cahaya biasanya dihasilkan pada warna komputer. Elemen warna dibagi menjadi 3 *Hue* adalah nama warna, *value* yaitu terang gelapnya cahaya, dan *saturation* adalah cerah kusamnya sebuah warna. Hue biasanya warna yang dihasilkan dari layar komputer seperti biru, merah, hijau atau yang disering disebut *RGB*.



Gambar 2.5 Sistem Warna Aditif

(Landa, 2010)

Sistem warna aditif memiliki sub warna merah, kuning, dan biru, Berbeda dengan substraktif yang memiliki warna primer. Dan jika di percetakan memakai warna *cyan*, *magenta*, kuning (*yellow*), dan hitam (*black*). *Value* adalah terang gelapnya cahaya seperti biru gelap atau biru terang. *Value* percampuran antara warna hitam murni dengan putih, sehingga percampuran warna hitam murni akan menghasilkan warna yang lebih gelap (*shade*),



Gambar 2.6 Sistem Warna Subtraktif

(Landa, 2010)

sedangkan pencampuran *hue* dengan warna putih akan menghasilkan warna lebih terang atau muda. *Saturation* adalah cerah dan kusamnya sebuah warna/*hue*. Sehingga tidak perlu percampuran dengan warna putih dan warna hitam, penambahan warna abu-abu akan membuat warna menjadi kusam, semakin saturasi meningkat warna yang dihasilkan akan semakin cerah dan kelihatan. Menurut Morton (1997), warna memiliki arti psikologi masing-masing, dan membagi arti warna menjadi:

1. Merah
Kehangatan, aktivitas, kekuatan, dominas, gairah, cinta, amarah, energi dan keberanian
2. Biru
Ketenangan, sejuk, kepuasan, teknologi, melankolis, rasa puas, depresi, bersih, pasif, kepercayaan, kebenaran.
3. Ungu
Misteri, imajinasi, iman, sihir, spiritual, keajaiban, kreativitas, inspirasi, duka, royal, rohani, martabat.
4. Hijau
Alam, kesegaran, pembaharuan, kedamaian, sejuk, muda, bertumbuh, keberhasilan, kesehatan, harapan.
5. Kuning
Cerah, ceria, optimis, spiritual, harapan, semangat, suka cita, komunikasi, kehidupan, cahaya, kebohongan.
6. Oranye
Kehangatan, sederhana, aktif, energi, kekuatan, gembira.
7. Coklat
Rasa nyaman, natural, alami, nyata, kehangatan.
8. Hitam
Kuasa, kehampaan, kosong, sesuatu yang kelam, kematian, kegagalan, kesedihan, depresi, duka.

9. Putih

Kesucian, rohani, spiritual, kebenaran, kebaikan, kebebasan, murni, pembaharuan, kematian, duka.

10. Abu-abu

Aman, netral, futuristik, teknologi, tenang, kesedihan, kehampaan.

2.1.3. Prinsip Desain

Prinsip dasar dari desain merupakan sesuatu yang saling bergantung. Prinsip desain terdiri dari format, keseimbangan, hierarki visual, penekanan (*emphasis*), dan ritme. Seiring berjalannya waktu prinsip desain dapat tertanam secara alami.

1. Format

Format merupakan tipe atau bidang berdasarkan pengaplikasian sebuah desain. Sebuah format dapat berupa bentuk dan menggunakan media yang berbeda-beda. Setiap komponen desain yang ingin diterapkan wajib memiliki hubungan menggunakan format yg ingin digunakan.

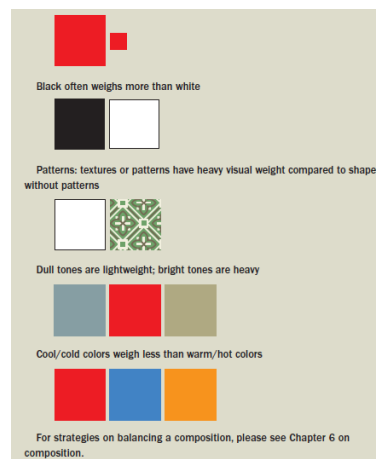


Gambar 2.7 Penempatan Desain pada Format

(Landa, 2010)

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang dihasilkan dari pembagian berat dari sebuah visual ke seluruh sisi. Sebuah desain yang seimbang akan memberikan harmonisasi kepada audiens. Berat yang dimaksudkan adalah berat visual, yg dapat berupa warna, ukuran, bentuk, nilai, & tekstur. Keseimbangan dapat berupa simetri, keseimbangan asimetri, dan keseimbangan radial. Keseimbangan simetri bisa dicermati dari samanya berat visual di setiap sisi dengan visual yang sama pula. Keseimbangan asimetri adalah keseimbangan yang didapatkan berdasarkan penyebaran berat visual ke semua sisi meskipun tidak pada bentuk yang sama. Keseimbangan radial adalah keseimbangan yang didapatkan dari penggabungan simetri horizontal & vertikal yang tersusun secara radial.



Gambar 2.8 Keseimbangan

(Landa,2010)

3. Hierarki Visual

Tujuan dari hierarki visual adalah untuk memperjelas pengorganisasian sebuah informasi yang ingin disampaikan melalui desain. Hierarki visual dapat

ditunjukkan dengan adanya penekanan (*emphasis*) *emphasis* sendiri disebut dengan focal point. Penggunaan *emphasis* akan memperlihatkan tingkat kepentingan berdasarkan sebuah elemen visual sehingga dapat membantu audiens mengetahui bagian terpenting menurut desain tersebut

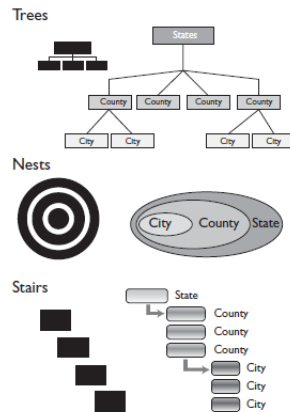


Gambar 2.9 Hierarki Visual

(Landa, 2010)

4. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan bisa dilakukan dengan melakukan isolasi, penempatan, melalui ukuran, melalui pengarah diagram. Penekanan menggunakan pengisolasian adalah hal yang ingin difokuskan dan memberikan perhatian yang lebih terhadap hal tersebut. Penempatan objek visual pada komposisi yang sempurna akan membantu pandangan audiens mengarah pada objek tersebut, sehingga dapat merasakan fokus secara alami. Besar kecilnya suatu objek bisa memberikan penekanan yang relatif jelas. Semakin besar sebuah objek, maka objek tersebut akan semakin mudah untuk menjadi perhatian. Akan tetapi, tidak berarti bahwa objek yg kecil tidak bisa sebagai penekanan, sebuah objek yang kecil bisa menjadi *emphasis* apabila terlihat kontras dengan banyak objek berukuran besar.

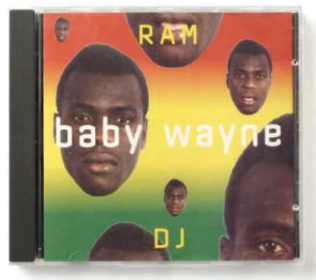


Gambar 2.10 Penekanan

(Landa, 2010)

5. Ritme

Ritmen adalah pengulangan yang konsisten yang berpola pada suatu elemen. Ritme dapat didapatkan dari warna, tekstur, hubungan *figure and ground*, penekanan, dan keseimbangan. Untuk menghasilkan sebuah ritme dibutuhkan pemahaman antara repetisi dan variasi. Variasi sendiri adalah modifikasi dari sebuah pola dengan mengubah elemen visual yang ada, Repetisi adalah pengulangan 1 atau lebih dari sebuah elemen visual.

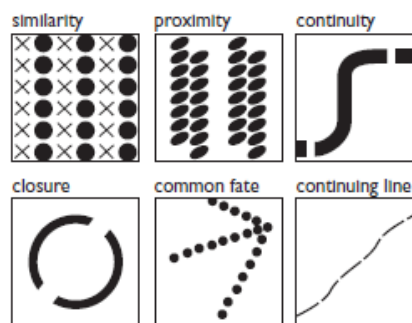


Gambar 2.11 Ritme

(Landa, 2010)

6. Kesatuan

Kesatuan sering disebut sebagai *unity*, kesatuan dalam desain dapat diterapkan dengan penerapan hukum perorganisasian perseptual (*laws of perceptual organization*), yaitu *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*. *Proximity* sendiri adalah peletakan elemen visual secara berdekatan sehingga elemen tersebut terlihat seperti satu kesatuan. *Continuity* adalah kesatuan yang tercipta dari adanya keberlanjutan dari setiap elemen visual, sehingga terciptanya impresi dan adanya gerakan. *Common fate* adalah kesatuan yang tercipta dari adanya arah pergerakan yang sama dari setiap elemennya. *Continuing line* adalah kesatuan yang tercipta dari garis yang tidak menyatu, meskipun garis tidak di gambarkan lurus akan tetapi mata manusia akan menangkapnya sebagai garis yang memanjang.



Gambar 2.12 Kesatuan

(Landa,2010)

2.1.4. Layout

1. Elemen dalam Sistem *Grid*

Menurut Graver & Jura didalam sistem *grid* terdapat 6 elemen, yaitu

- a. *Margin* adalah ruang negatif yang terletak diantara tepi halaman.
- b. *Flowlines* adalah standar garis horizontal yang membantu pembaca

mengarakan pandangan matanya melintasi halaman.

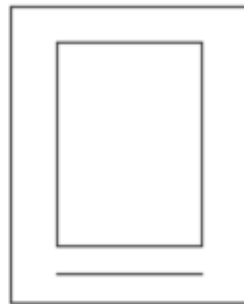
- c. *Columns* adalah sebuah tempat vertical yang ukurannya bervariasi, biasanya diletakan dielemen ini.
- d. *Modules* adalah ruang aktif individual, jika terjadi pengulangan maka seluruh halaman akan membentuk kolom dan baris.
- e. *Spatial Zone* terbentuk karena mengakibatkan penggabungan *Modules*.
- f. *Marker* adalah penanda untuk area informasi.

2. Struktur Dasar *Grid*

Menurut Graver & Jura (2012) struktur dasar *grid* dibagi menjadi 6, yaitu

a. *Single Coloumn*

Single Coloumn adalah bentuk *grid* yang paling sederhana karena didalam *grid* ini menggunakan kolom tunggal.

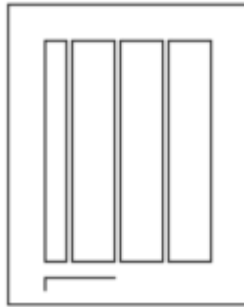


Gambar 2.13 *Single Coloumn*

(*Best Practices For Graphic Designer: Grid and Page Layout*,/2012)

b. *Multicoloum Grid*

Lebar kolom dapat bervariasi. *Grid* ini digunakan karena konten yang berada didalam *grid* ini memiliki bahan yang banyak.

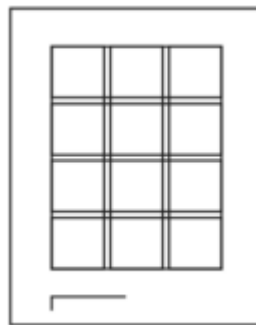


Gambar 2.14 *Multicoloumn Grid*

(*Best Practices For Graphic Designer: Grid and Page Layout*,/2012)

c. *Modular Grid*

Grid ini tergabung dari beberapa kolom dan baris. Hal ini membuat terbentuknya serangkaian konten kecil, biasanya *grid* seperti ini kita temukan di surat kabar.

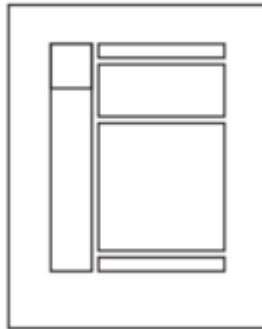


Gambar 2.15 *Modular Grid*

(*Best Practices For Graphic Designer: Grid and Page Layout*,/2012)

d. *Hirearchial Grid*

Grid ini biasanya digunakan pada *packaging*, poster, dan *website*, karena dapat membantu menavigasi *viewer* dalam menerima informasi.



Gambar 2.16 *Hierarchical Grid*

(*Best Practices For Graphic Designer: Grid and Page Layout*,/2012)

e. *Baseline Grid*

Baseline Grid adalah garis bantu yang membantu menyelaraskan elemen tipografi, agar elemen tipografi itu sendiri dapat digunakan sejajar dengan ukuran garis.

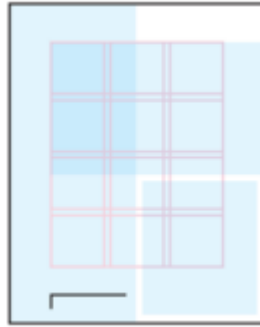


Gambar 2.17 *Baseline Grid*

(*Best Practices For Graphic Designer: Grid and Page Layout*,/2012)

f. *Compound Grid*

Grid ini terbentuk karena penggabungan beberapa *grid* yang terorganisir dan sistematis.



Gambar 2.18 *Compoun Grid*

(*Best Practices For Graphic Designer: Grid and Page Layout*,/2012)

2.1.5. Tipografi

Menurut Cullen, K. (2012), tipografi adalah makna lain dari sebuah proses, tipografi sendiri adalah kerajinan dari suatu bahasa yang membuat lebih terstruktur. *Typeface* yang dijelaskan terbagai menjadi serif dan sans serif. Serif merupakan huruf yang memiliki goresan pada setiap ujung hurufnya, dan sans serif adalah kebalikan dari huruf serif. *Typeface* san serif ini terlihat kaku dan tidak memiliki goresan apapun pada ujung huruf



Gambar 2.19. Anatomi Huruf

(Cullen, K, 2012)

2.1.5.1 Anatomi Tipografi

Menurut Sihombing (2011) setiap huruf memiliki bentuk yang berbeda, walaupun ada yang hampir sama dengan yang lainnya. Tetapi huruf dapat

dibedakan oleh anatomi yang sering digunakan untuk membuat huruf, berikut anatomi yang dapat membedakan dan digunakan untuk menyampaikan pesan dari huruf tersebut:

1. *Baseline*

Baseline adalah garis yang berada dibagian paling bawah, dan digunakan untuk penyangga dari setiap akhir huruf dan untuk batas akhir dari badan huruf.

2. *Capline*

Capline adalah garis yang ada dibagian bawah, berfungsi untuk menjadi batas paling atas huruf maupun kaki huruf yang memanjang keatas.

3. *Mealine*

Mealine adalah garis yang ada dibagian bawah *capline*, berfungsi untuk menjadi batas dari setiap huruf yang kecil.

4. *x-Height*

x-Height adalah garis yang menunjukkan jarak dan tinggi pada huruf, garis ini biasanya digunakan untuk badan huruf yang kecil.

5. *Ascender*

Ascender adalah bagian dari kaki huruf kecil yang memanjang keatas, berada diantara dua garis yaitu *mealine* dan *capline*.

6. *Descender*

Descender adalah bagian dari kaki huruf kecil yang memanjang kebawah, *descender* biasanya berada dibawah *baseline*



Gambar 2.20. Anatomi Huruf

(<https://tinyurl.com/4ukblzzg>)

2.1.5.2 Klasifikasi Tipografi

Menurut Sihombing (2011) klasifikasi huruf dapat dijabarkan dan membuat pesan tersendiri, yaitu:

1. Serif

Serif adalah jenis huruf yang memiliki sirip lancip pada kakinya yang berada di kiri, kanan, atau keduanya pada kaki masing-masing huruf. Serif sendiri dibagi menjadi empat jenis yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, dan *egyptian*.



Gambar 2.21. Serif

(<https://befonts.com/grafier-serif-font-family.html>, 2019)

2. Sans Serif

Sans Serif adalah jenis huruf yang merupakan kebalikan dari Serif, karena sans serif sendiri tidak memiliki sirip. Sans serif memiliki ketebalan huruf yang sama dengan yang lain, biasanya sans serif dipakai pada monitor dan layer digital agar memudahkan pembaca, jenis sans serif ini mengesankan huruf lebih sederhana dan modern. Jenis sans serif menjadi empat yaitu, Grotesque, Neo Grotesque, Humanist, dan Geometric.



Gambar 2.22. Sans Serif

(<https://unblast.com/wotfard-sans-serif-font/>)

3. Script

Script adalah huruf yang dihasilkan oleh tulisan tangan, biasanya huruf serif cenderung miring kesamping kanan dan mempunyai jarak antara huruf dekat dan menyambung. Orang-orang yang menulis huruf *script* biasanya menggunakan kuas, pena atau benda yang ujungnya lacip agar dapat membuat huruf menjadi elegan. *Script* dibagi menjadi dua yaitu *formal* dan *casual*.



Gambar 2.23. *Script*

(<https://unblast.com/sinthya-casual-script-font/>)

4. *Decorative*

Decorative adalah jenis huruf yang tidak memikirkan anatomi huruf. Huruf *decorative* biasanya menyampaikan kesan yang ekspresif, karena bersifat tidak teratur, maka dari itu huruf ini bagus dijadikan sebuah *headline* agar dapat mudah dibaca daripada digunakan pada *body text*.



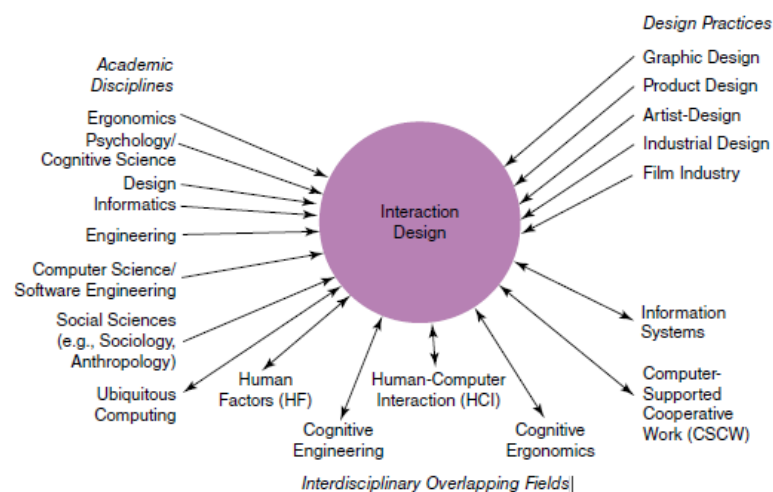
Gambar 2.24. *Decorative*

(<https://www.dafontfree.io/decorative-fonts/>)

2.2. **Interaction Design**

Menurut Rogers Sharp dan Preece (2019) dalam bukunya yang berjudul *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction 5th edition*, *Interaction Design* yang biasa disebut dengan interaktif desain adalah proses membuat produk desain yang bersifat interaktif bagi pengguna agar dapat mempermudah aktivitas

dan kinerja sehari-hari. *Interaction Design* sudah pasti berkaitan dengan *user interface*, *user experience*, *graphic design*, *computer science*, *human computer interaction*, dan lain-lain. Di dalam *interaction design* fokus utamanya adalah pengalaman pengguna dan cara mendesain untuk kebutuhan *user* dan mengerti setiap perbedaan *user* serta dapat berkomunikasi secara interaktif (hlm.11).



Gambar 2.25 *Interaction Design*

(Sumber: Sharp, 2019)

2.2.1. *User Interface dan User Experience*

Menurut Kumparan (2018) UX (User Experience) dan UI (User Interface) adalah dua hal yang saling berhubungan dengan tampilan sebuah website atau tampilan pada aplikasi. Tujuannya adalah untuk memudahkan user saat menggunakan website atau aplikasi dan platform lainnya.

2.2.2. *User Interface*

Menurut McKay (2013) *user interface* adalah koneksi dari pengguna dengan produk, yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penggunaannya. *User interface* tidak hanya desain yang baik dan estetik saja tetapi lebih kepada tujuan untuk

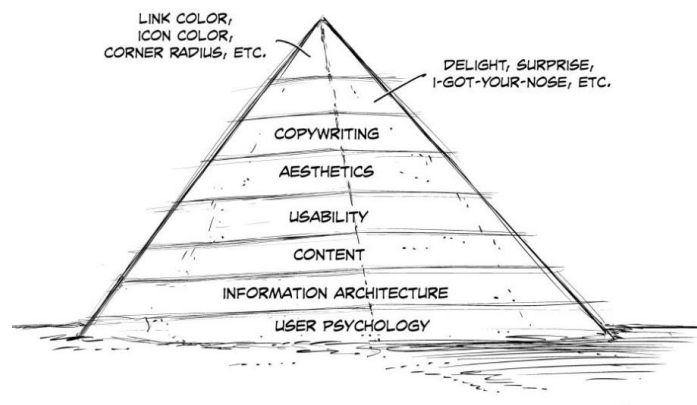
mengkomunikasikan pesan kepada pengguna. *User Interface* harus dapat mengkomunikasikan penggunaan secara efisien, natural dan *user friendly* serta mudah dimengerti. *User Interface* memperhatikan hal-hal seperti *control section*, desain ikon, *layout*, warna dan animasi.

2.2.3. User Experience

Menurut Marsh (2016), *user experience* adalah suatu proses yang tidak jauh dari penelitian. Desainer harus mencari dan mengerti target penggunanya dan mengembangkan desain untuk memecahkan pemasalah pengguna dari apa yang mereka butuhkan dan hasilnya benar-benar berhasil di dunia nyata. User Experience adalah sebuah proses, seorang desainer yang harus mengetahui lima komponen utama yang harus selalu diingat dalam proses mendesain untuk UX, sebagai berikut:

- a. *Psychology*, seseorang desainer harus mengabaikan psikologi mereka sendiri untuk menanggapi pemikiran dari pengguna. Desainer harus bekerja dengan subjektif agar dapat memenuhi kebutuhan *user*. Desainer harus mempertanyakan dirinya sendiri terlebih dahulu seperti apakah yang membuat pengguna nyaman?, apa yang pengguna ekspektasikan jika menggunakan navigasi seperti ini?, apa yang pengguna butuhkan?, dan lain-lain.
- b. *Usability*, desainer menggunakan kesadaran dan harus mengetahui hal apa yang menyebabkan *user* kebingungan. *Usability* sendiri bersifat untuk memudahkan pengguna sehingga orang yang kurang mengerti pun bisa menggunakannya

- c. *Design*, didalam UX seorang desainer harus bisa membedakan pemaknaa dari desain itu sendiri. Definisi *design* lebih banyak pemaknaan daripada dengan kesenian, dalam mendesain UX seorang desainer harus mengerti dan berfikir bagaimana desain harus bekerja.
- d. *Copywriting*, *UX Copy* tentang menyelsaikan sesuatu secara sederhana dan seperti apakah desain ini harus bertujuan, berfungsi dan *simple*
- e. *Analysis*, dengan adanya analisis seorang desainer dapat menjadi lebih bernilai dengan keahlian dari analisis tersebut.



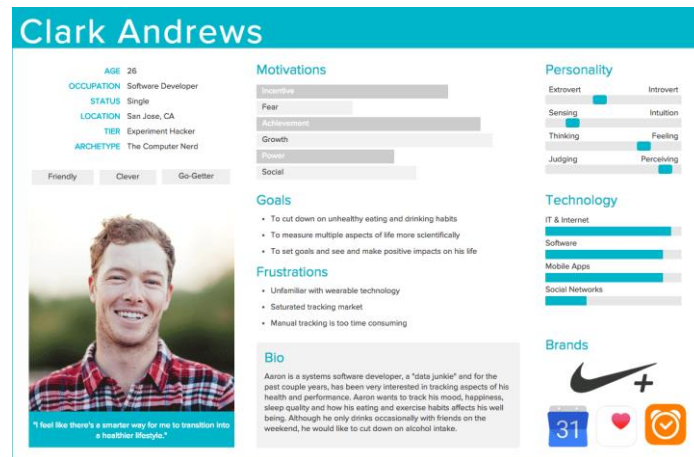
Gambar 2.26 *The Pyramid of UX Impact*

(Sumber: Marsh, 2016)

2.2.4. *Persona*

Menurut Caddick, R. & Cable, (2011, hal. 10), *Persona* adalah sebuah dokumen yang dibentuk dari tipe-tipe orang nyata yang akan memakai produk (digital) anda. Fungsi utama pada *persona* adalah untuk membagi tipe-tipe *user* yang akan dijadikan sebagai target *user* agar akurat. Dalam dokumen *persona* biasanya

meliputi nama *persona*, pepatah *persona* dan tujuan dari *persona* dalam memakai produk.



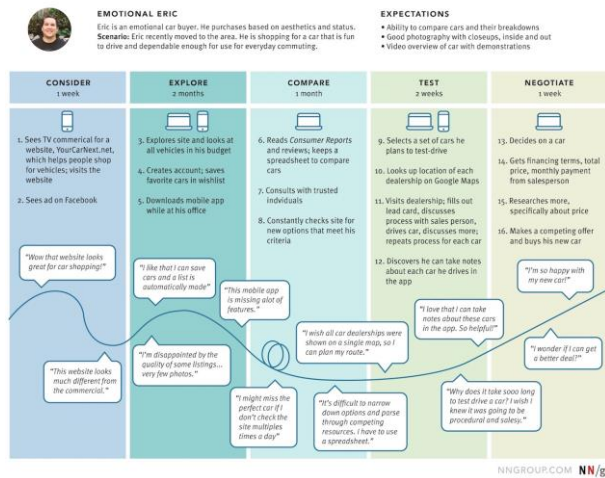
Gambar 2.27 Contoh Gambar *Persona*

(Sumber: <https://bit.ly/3n3uf9u>)

2.2.5. *User Journeys*

Menurut Caddick, R. & Cable, (2011, hal 77,) *user journey* sendiri adalah langkah-langkah yang harus diambil oleh *user* untuk memenuhi kebutuhannya pada suatu produk digital. Berbeda dengan *task model* langkah-langkahnya terpapar lebih umum.

CUSTOMER JOURNEY MAP Shopping for a New Car

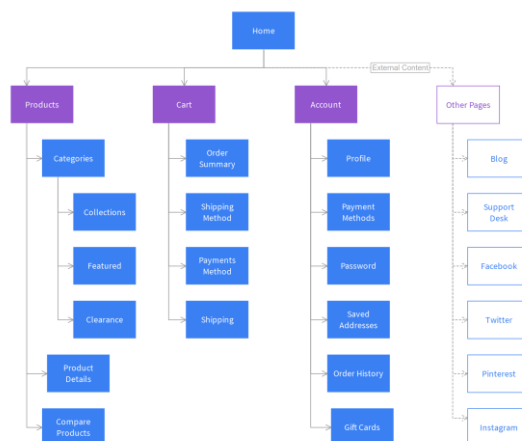


Gambar 2.28 Contoh User Journey

(Sumber: <https://bit.ly/3sCLrDN>)

2.2.6 Sitemaps

Menurut Caddick, R. & Cable, (2011, hal 125,) *Sitemap* adalah rangkaian alur atau struktur yang terdapat di dalam sebuah produk, bisa dikatakan *sitemap* sendiri adalah struktur navigasi pada suatu produk digital dan mempunyai persepektif yang jelas, teratur dan untuk melaju ke tahap selanjutnya



Gambar 2.29 Contoh Sitemaps

(Sumber: <https://bit.ly/32w1J71>)

2.2.7 *Wireframe*

Menurut Caddick, R. & Cable, S. (2011, hal. 160), *Wireframe* adalah suatu kerangka visual dari sebuah produk digital. Terdapat elemen-elemen sebuah *wireframe* yaitu:

1. Visi

Wireframe memberikan visi untuk situs yang akan dibuat. Dan menyampaikan persepsi visual dan menuju objektivitas.

2. *Layout*

Layout dapat mengatur struktur halaman dan mengubah tata letak elemen dan dapat menguji tata letak alternatif untuk melihat mana yang baik.

3. Konten dan Gambar

Dalam bagian ini berupa isi gambar dan informasi dari teks yang nantinya akan dimasukkan ke dalam produk tersebut.

4. Prioritas

Wireframe membantu mengidentifikasi apa yang harus menjadi prioritas atau elemen dari setiap halaman.

5. Navigasi

Bagaimana *user* akan berpindah-pindah dari satu halaman ke halaman yang lain.

6. Fungsionalitas

Wireframe membantu mengidentifikasi fungsionalitas halaman. Dan dapat mengetahui bagaimana *user* berinteraksi dengan satu halaman dengan halaman lainnya.

Menurut Caddick, R. & Cable, S. (2011, hal. 171), Adapula prinsip desain dalam pembuatan *wireframe*:

1. Struktur dan style

Proses menentukan *grid* sebuah halaman, *headings*, *subheadings*, *body copy*, dan *links*. Semua elemen interaktif harus dipastikan agar elemen interaktif ini sendiri dapat sesuai dengan fungsinya. Penggunaan nesting juga sangat membantu untuk mengelompokkan suatu barang (*item*).

2. Visual Heat

Visual heat adalah untuk memisah antara warna akromatik dan memisahkan antara *background*, *content*, *item*, dan elemen-elemen interaktif lainnya.

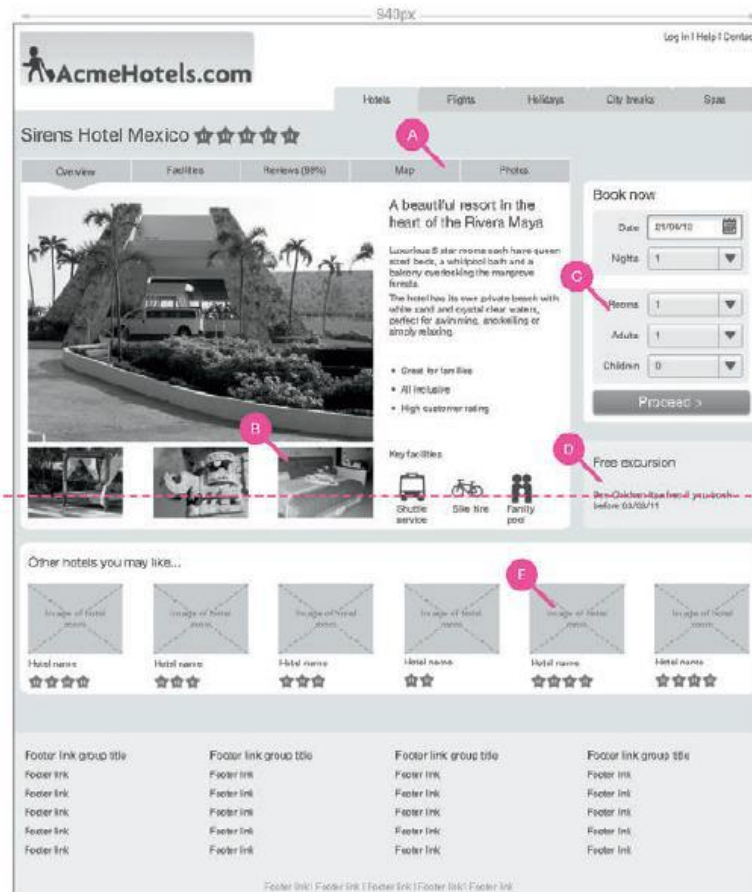
3. Color

Warna sendiri sangat penting dalam mengartikan sebuah *key interaction state*, seperti *error messaging*, *alerts*, *confirmations*, dan lain-lain.

4. Feel

Feel adalah sebuah gambaran umum yang didapatkan pada saat *user* berinteraksi dengan produk digital. Pada saat meng-klik suatu elemen bagaimana perasaan *user*?, dan biasanya pada saat meng-klik terdapat animasi-animasi ringan.

3 Product page



A. In page navigation

Split the relevant information down into manageable chunks.

B. Alternative images

These should include images of the room, the bathroom and other facilities within the hotel

Clicking on a thumbnail moves it into the main image area.

C. Booking form

Gets users to make initial decisions about the hotel stay before moving into the booking process.

Should reflect information inputted during search process e.g. if they searched 'hotel mexico 2 nights 2 people'

D. Relevant promotions in close proximity to CTA

These are given less visual weight but are close to the proceed button to help persuade users to move forward in the process.

E. Alternative hotels

These should be based on the users browsing behaviour. Hotels in a similar region, hotels of a similar standard but in a different region.

Gambar 2.30 Contoh Wireframes

(Sumber: Buku Caddick, R. & Cable, S)

2.3. Website

Menurut Ardhi (2013) *website* adalah kumpulan halaman-halaman web yang didalamnya mengandung berbagai informasi berupa gambar, tulisan, animasi, bahkan video dan web adalah sebuah layanan yang dapat diakses dengan menggunakan internet.

Menurut Kuryanti, SJ., dkk, (2018) *website* terbagi menjadi dua macam yaitu *website* dinamis dan *website* statis. *Website* dinamis didalamnya memiliki program yang bekerja disisi server karena konten yang berada didalam *website*

tersebut dapat berubah rentang waktu yang ditentukan. *Website* statis yang didalamnya terdapat konten-konten bersifat statis atau tidak dapat berubah. Bentuk dari *website* statis ini seperti brosur yang dicetak dan disebar. *Website* statis di host dan di akses melalui internet. Aplikasi dari *website* statis dapat kita temui pada *company profile*, *personal profile*, *website* penawaran produk, dan semua *website* yang bertujuan melakukan komunikasi.

Menurut Niagahoster (2018) *website* dibagi berdasarkan fungsi dan tujuan pembuatannya. Berikut adalah jenis-jenis *website*:

1. *Website* Pribadi atau Blog

Jurnal pribadi yang bisa dikelola secara *online*, biasanya *blogger* menggunakan blog untuk menuangkan ide dan ekspresi contohnya pengalaman pribadi atau kisah perjalanan.

2. *E-Commerce* atau Toko Online

E-Commerce adalah *website* yang memiliki fitur untuk melakukan jual beli produk secara online. *Website E-Commerce* memiliki fitur yang bisa menggantikan fungsi pada toko *offline* seperti pemesanan dan transaksi *online* pengecekan ketersediaan produk, menampilkan produk.

3. *Company Profile*

Website statis yang biasanya dibuat oleh perusahaan untuk menampilkan informasi bisnis seperti produk atau jasa, halaman kontak serta visi dan misi. *Website company profile* di desain lebih fokus ke tampilan *website* namun informasi yang dibutuhkan pengunjung tetap ditampilkan dengan jelas.

4. Organisasi atau Instansi Pemerintah

Website juga dimanfaatkan sebagai laman resmi milik pemerintah lokal, negara-negara, dan departemen pemerintah. Biasanya *website* ini digunakan masyarakat untuk mengakses informasi mengenai suatu daerah.

5. Media *Sharing* atau Sosial Media

Digunakan untuk berbagi gambar, file, musik hingga video. Dan *user* dapat mengunggah foto atau video ke situs tersebut dan dapat dilihat oleh *user* yang lain

6. Komunitas *Online*

Website dapat dimanfaatkan sebagai komunitas *online*. Biasanya suatu *website* komunitas *online* hanya membahas tentang satu topik tertentu. Di *website* ini *user* bisa mendapatkan informasi terbaru, tutorial serta tips dari beberapa topik tertentu. Contohnya *website* yang bernama *Female Daily*

7. *Website* Berita

Website yang dengan tujuan menyebarkan berita sehari-hari seperti berita yang populer dihari itu serta berita tentang pemerintah dan sebagainya.

8. *Search Engine*

Website ini adalah *website* yang bertujuan untuk mengumpulkan daftar *website* yang dapat *user* temukan di seluruh jaringan internet. Biasanya *website* yang dicari akan bisa muncul di halaman dengan menggunakan *keyword* atau kata kunci yang *user* gunakan.

2.4. Sejarah dari Keraton Surakarta Hadiningrat

Menurut Keraton Surakarta (2017) Pada waktu itu telah terjadi perebutan kekuasaan Karaton Kasunanan di Kartasura, perebutan kekuasaan itu terjadi didalam Keluarga Karaton. Yang menimbulkan kemarahan pada waktu itu juga adalah orang-orang cina yang telah ditindas oleh VOC Belanda di Jakarta mereka melarikan diri ke Jawa Tengah. Setelah menimbulkan kemarahan yang besar serta menimbulkan pemberontakan. Sunang Kuning atau biasa disebut Raden Mas Garendi pada tahun 1742 memimpin pemberontakan ini. Dan kepemimpinan ini mendapat dukungan dari Pangeran Sambernyawa yang biasa disebut Raden Mas Said. Karena Keraton Kartasura mengambil daerah Sukowati yang dahulu peninggalan dari ayah Raden Mas Said, Raden Mas Said sangat marah akan kebijakan Keraton Kartasura tersebut. Sementara itu pemberontakan orang-orang cina tersebut sudah menghancurkan dan menjarah Keraton Surakarta, karena pemberontakan semakin menjadi-jadi Adipati Bagus Suroto dari Kapiden Ponorogo merasa marah dan benci terhadap orang-orang cina yang memberontak serta menyebabkan Keraton Kartasura menjadi hancur, lalu Adipati Bagus Suroto menuruh prajuritnya untuk segera mengakhiri para pemberontak tersebut. Setelah pemberontakan selesai terdapat perintah dari Sri Susuhan Paku Buwana II untuk memerintahkan para Abdi Dalem serta petinggi Keraton yang terdiri dari Tumenggung Tirtowiguna, Tumenggung Honggowongso dan Pangerang Wijil untuk mencari lahan baru dikarenakan Keraton Kartasura yang sudah hancur lebur dan ingin membangun Keraton yang baru. Lalu bertemulah dengan Kyai Sala dan Kyai Sala bermimpi bahwa ada utusan dari Keraton untuk mencari tempat baru

dan untuk membangun Keraton yang baru. Pada akhirnya Sri Susuhan Paku Buwana II sangat setuju dengan lahan baru yang berada di desa Sala, lalu para bupati disuruh untuk menimbuni rawa dengan tanaman lumbu, agar air yang berada di rawa tersebut segera tersumbat. Setelah melakukan penimbunan rawa para bupati melaporkan kepada raja tentang bisikan gaib yang Kyai Sala telah bilang bahwa untuk menghentikan sumber air harus menggunakan gong merah delima, kepala penari serta menggunakan daun lumbu. Maka dapat diartikan bahwa Sri Susuhan adalah gong dan gong sendiri suara paling keras dan seru didalam karawitan dan Kyai Sala bermakna kepala dusun yang mempunyai tanah tersebut sedangkan kepala penari adalah yang terikat dengan wayang atau ringgit dan bisa disebut uang. Kyai Sala menghendaki uang, dan juga tanah tersebut adalah milik Kyai Sala. Lalu Sri Susuhan Paku Buwana II memberikan uang Kyai Sala sebanyak sepuluh ribu gulden belanda dan membeli tanah milik Kyai Sala yang nanti akan digunakan untuk membangun Keraton yang baru yang sekarang dikenal sebagai Keraton Surakarta.