**Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

**Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

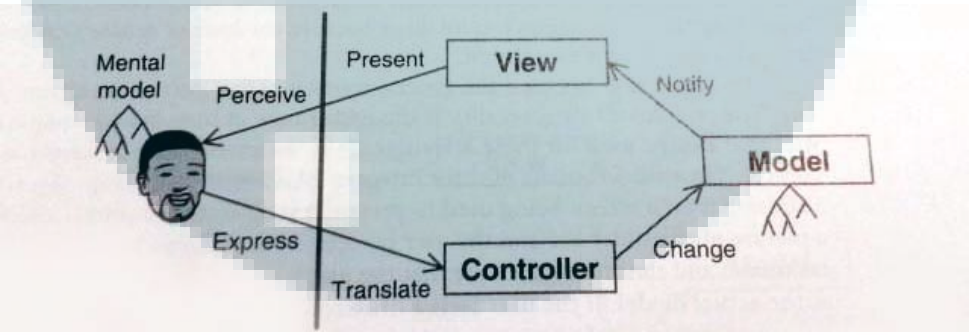
Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB II

# TELAAH LITERATUR

## 2.1. Interaktif

Menurut Galitski (2005) dalam artikelnya *Derivation of Genetic Interaction Networks from Quantitative Phenotype Data*, interaksi adalah perilaku yang membutuhkan dua objek atau lebih yang saling memberikan efek. Dua objek ini adalah manusia dan media interaktif itu sendiri.




Gambar 2.1. *Architecture of Interactive System*
(Building Interactive System: Principles for Human-Computer Interaction, 2010)

Olsen (2010) menjelaskan dalam bukunya *Building Interactive System: Principles for Human-Computer Interaction* bahwa interaktif memiliki arsitektur. Arsitektur interaktif dimulai dengan *model* sebagai informasi yang disajikan untuk berbagai keperluan seperti diagram, dokumen, gambar, musik dan sebagainya. Informasi yang disajikan harus memiliki informasi terkini dan ini disebut *View*.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Informasi yang disajikan (*present*) saat itu harus dapat dilihat oleh manusia. Manusia sebagai *mental model*, memiliki akal untuk menyerap informasi yang disajikan. Manusia kemudian memutuskan untuk mengambil tindakan selanjutnya dan mengekspresikan keinginan akan aplikasi yang ia gunakan. Mengekspresikan keinginan bisa berupa gerakan menekan tombol mouse. Selanjutnya, manusia dapat memilih informasi berikut yang ingin ia lihat dan untuk mencapai itu diperlukan *Controller* berupa bahasa komputer. *Controller* harus menterjemahkan (*translate*) input yang dilakukan oleh manusia untuk memperlihatkan pergantian (*change*) model atau informasi yang ditampilkan. *Translate-change-notify-present* merupakan fase yang fundamental dalam interaksi.

Proses interaktif juga mencakup dua kemampuan utama yaitu memahami makna kata dan kemampuan berpikir secara visual. Beberapa prinsip metode interaktif menurut Tarigan (1986) adalah:

1.) Prinsip Motivasi

Adanya daya dorongan yang berasal dari dalam suatu pribadi seseorang untuk melakukan sesuatu.

2.) Prinsip Konteks

Pengguna memiliki dorongan untuk mempelajari hal baru baik secara langsung atau tidak langsung. Penulis perlu menyelidiki keinginan dan pengalaman yang dialami oleh pengguna dan hasilnya dapat digunakan untuk menyusun koten yang hendak ditampilkan kepada pengguna.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

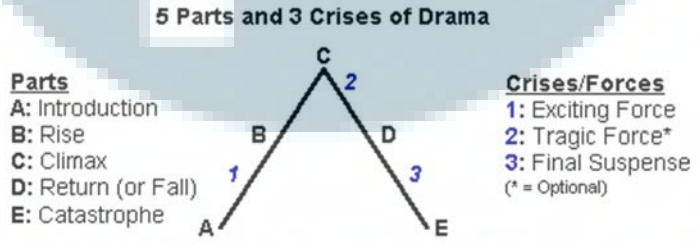
3.) Prinsip Fokus Tertentu

Konten yang ditampilkan sebaiknya terbentuk dalam suatu pola yang saling terkait setiap bagian-bagiannya.

4.) Prinsip Menemukan

Dalam pembuatan media interaktif, tidak semua informasi harus dimasukkan ke dalam program interaktifnya. Setiap pengguna pada hakikatnya memiliki potensi untuk menemukan informasi. Pembuat media interaktif dapat memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menemukan suatu informasi.

Menurut Binsted (2005), sebuah aplikasi interatif juga memiliki alur bersifat narasi, pengisahan suatu cerita atau kejadian, yang ada dalam novel atau film. Alur ini berguna untuk menentukan pilihan berikutnya.




Gambar 2.2. *Narrative*
(Binsted, 2005)

Dari diagram di atas, terjadi suatu alur naik dan turun sehingga pengguna aplikasi interaktif mengalami kedekatan emosional karena adanya alur yang naik dan turun. Alur naik dan turun ini tdak selalu harus ada dalam aplikasi interaktif. Tetapi, beberapa elemen harus ada dalam aplikasi interaktif seperti:



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

1.) *Introduction*

Pengenalan terhadap latar belakang kegunaan aplikasi beserta fitur yang telah disediakan untuk pengguna.

2.) *Exciting Force*

Menampilkan suatu poin yang menarik sehingga pengguna merasa ingin melanjutkan menggunakan aplikasi.

3.) *Rising Movement*

Setelah pengenalan fitur, tampilkan informasi yang akan menambah wawasan pengguna.

4.) *Climax*

Adanya informasi unik yang dapat diterima dan disadari oleh pengguna.

5.) *Tragic Force*

Tidak selalu harus ada karena tidak berbeda jauh dengan *Climax*.

6.) *Falling Movement*

Menjaga rasa tertarik dari pengguna tanpa menambahkan suatu elemen baru.

7.) *Force of Final Suspense*

Pengguna dapat mengambil suatu kesimpulan yang mungkin berbeda-beda dari informasi yang telah disajikan.

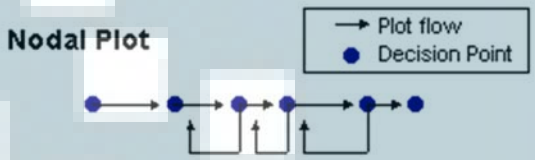
8.) *Catastrophe*



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

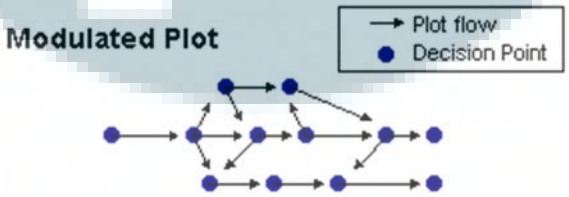
Bagian akhir dari aplikasi yang mampu membuat pengguna merasa senang atau kecewa dengan hasil yang didapatkan.

Sedangkan pola Interaktif menurut Tomaszewski (2005) terbagi dalam 3 pola. Pola tersebut adalah *Nodal Plot*, *Modulated Plot* dan *Open Plot.*




Gambar 2.3. Nodal Plot
(http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/nodal.gif)

*Nodal Plot* adalah saat pengguna aplikasi mendapatkan informasi dengan alur maju teratur dan hanya dapat kembali ke informasi pada poin sebelumnya.



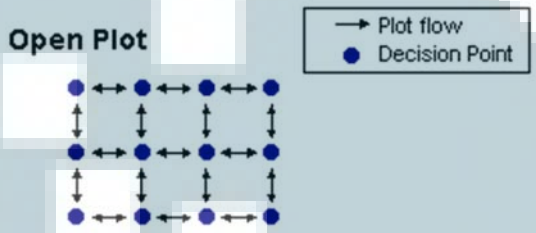

Gambar 2.4. Modulated Plot
(http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/modulated.gif)

*Modulated Plot* menyediakan beberapa pilihan informasi dan menyediakan beberapa opsi dengan hasil akhir yang berbeda. Modulated Plot berasal dari kata Modulasi yang berarti suatu gelombang yang mampu membawa satu informasi. Terdapat batasan-batasan yang dibentuk dalam penyajian informasi. Informasi yang



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

disajikan juga lebih spesifik sesuai ketentuan yang telah dipilih penguna. Bentuk ini membiarkan pengguna untuk memilih pilihan poin dengan tidak tergesa-gesa dan meningkatkan interaksi serta partisipasi dalam menggunakan aplikasi.




Gambar 2.5. Open Plot
(http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/open.gif/)

*Open Plot* menyerupai peta jalan. Bentuk ini tidak punya titik mulai yang spesifik. Plot ini dapat dijumpai di situs atau permainan komputer (*The Sims* atau *Age of Empires*). Pengguna dapat mengeksplorasi seluruh informasi secara acak. Dalam *Open Plot*, pengguna bebas untuk memulai dari titik yang dapat dipilih secara acak tanpa ada batasan spesifik.

## 2.2. Definisi Multimedia

Barfield (2004) menjelaskan dalam bukunya *Design For New Media*, multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi yang berarti lebih dari satu dan Media berarti sesuatu yang menyampaikan informasi atau data. Jadi, multimedia adalah sesuatu yang dibuat lebih dari satu medium seperti kombinasi gambar dan suara.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Chapman (2009) dalam bukunya Digital Multimedia juga menegaskan bahwa multimedia adalah paduan dari teks, gambar, suara, video dan animasi. Keseluruhan multimedia tidak selalu membutuhkan komputer. Contohnya: Teater musikal yang menggunakan properti, kostum, suara yang berasal dari dialog dan musik, juga rekaman efek suara.

**2.3. Definisi New Media**

New Media adalah suatu produk yang tidak memiliki bentuk fisik menurut Barfield (2004) dalam bukunya *Design for New Media*. New media merupakan produk yang keberadaannya ada dalam komputer yang digunakan. Software, situs, game merupakan salah satu contoh dari New Media.

Multimedia merupakan satu komponen dari New Media, tetapi New Media tidaklah sama dengan multimedia. New Media diakses melalui berbagai alat elektronik yang dapat digunakan dimana saja. New Media tidak termasuk seperti acara televisi dan majalah. Salah satu aspek dari New Media ialah adanya interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna. Desain Interaktif merupakan salah satu aspek yang ada dalam New Media.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

## 2.4. Media Komputer

Morley (2009) berpendapat bahwa komputer dan media teknologi lain seperti *gadget* telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Penggunaan komputer dapat terlihat pada perkantoran, pertokoan dan juga restoran. Komputer saat ini digunakan untuk mencari informasi, hiburan atau membeli produk tertentu. Bentuk media komputer, laptop dan *gadget* memiliki beragam bentuk dan ukuran yang memudahkan pengguna untuk dapat terus berkomunikasi dan mengakses informasi di saat yang dibutuhkan.

Steve Greenberg (2008) menjelaskan dalam bukunya, *The Gadget Nation*, saat ini hampir 60% dari masyarakat telah menggunakan media komputer atau gadget sebagai kebutuhan. Perkembangan teknologi ini juga menjadi acuan terhadap penemuan yang menarik rasa ingin tahu akan suatu informasi. Perkembangan media komputer dan gadget membantu pengolahan dan penyampaian data bagi pengguna. Proses tersebut disebabkan oleh awal fungsi media untuk memasukkan data, memprosesnya dan menyajikan data kepada pengguna masing-masing.

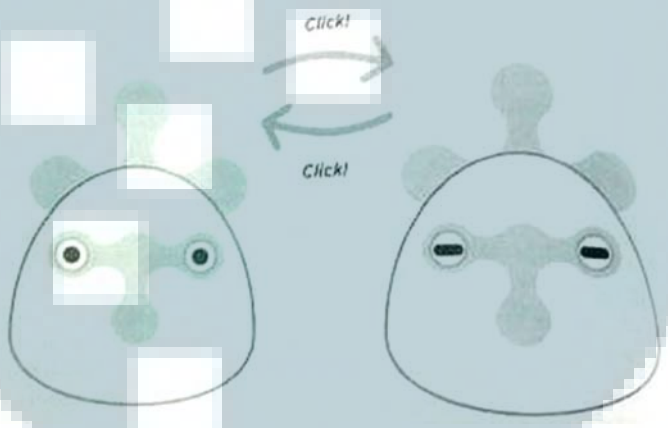
## 2.5. Desain Interaktif

Barfield (2004) menjelaskan bahwa desain interaktif memiliki fokus dalam fungsinya. Fungsi yang dimaksud adalah efektif, efisiensi dan kepuasan dari pengguna yang ingin menemukan informasi yang mereka butuhkan. Ia juga memberikan contoh desain interaktif menggunakan gambar: *Alarm* Jam berbentuk ayam.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Masih menurut Barfield (2004) yang memiliki sebuah jam *alarm* berbentuk seperti ayam dalam film kartun. Jam *alarm* ini memiliki hubungan dengan desain interaktif adalah bagaimana sebab akibat yang dihasilkan ketika Barfield mematikan dan mengaktifkan jam alarm tersebut. Ketika jambul ayam tersebut di tekan, mata ayam akan terbuka kemudian jika jambul ayam ditekan lagi, mata ayam akan tertutup.




Gambar 2.6. Jam *Alarm* Ayam
(Design for New Media, 2004)

Yvonne Rogers, Helen Sharp dan Jenny Preec (2011) dalam bukunya *Interaction Design: Beyon Human* memberikan pengertian lain mengenai Desain interaktif adalah suatu produk atau sistem yang mendukung pengguna untuk berinteraksi dengan mudah dan mendukung pekerjaan mereka.

Salah satu cara untuk memahami Desain Interaktif ialah melalui *ergonomic*. Banham (1960) menjabarkan bahwa *ergonomic* adalah istilah hubungan manusia dengan alat yang ia gunakan. Alat tersebut bisa merupakan peralatan



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

tradisional atau simbol seperti ikon dalam komputer. *Ergonomic* mulai digunakan untuk mengurangi rasa tidak nyaman akan suatu alat.

*Ergonomic* Fisik adalah desain dengan aspek fisik yang memanfaatkan fisik manusia secara maksimal. Contohnya, tombol untuk menyalakan lampu rumah yang ada pada tembok. Tombol tersebut biasanya tidak berada di atas ketinggian 2 meter karena akan sulit digunakan. Ketinggian di bawah dua meter didesain untuk digunakan oleh manusia dengan rata-rata tinggi tubuh pada umumnya.

*Ergonomic* Mental tidak memiliki ukuran yang pasti. Ergonomic mental berhubungan dengan apa yang pengguna inginkan, bagaimana cara berkomunikasi, apa yang orang lihat, hal apa yang harus dilakukan dan bagaimana mereka mengorganisir suatu informasi.

*Ergonomic* Spiritual lebih sulit dipahami daripada *Ergonomic* Mental. Ergonomic Spiritual berhubungan dengan aspek kemanusiaan seperti bagaimana pengguna merasa nyaman dengan desain, humor, dan rasa takut.

Pintu darurat dalam pesawat terbang merupakan contoh desain yang memiliki ketiga *Ergonomic* yang disebutkan di atas. *Ergonomic* fisik dapat terlihat dari bentuk pintu yang dapt dilalui oleh orang bertubuh kecil dan besar. *Egonomic* Mental tersampaikan dari kesadaran pengguna bahwa pintu tersebut ada dan dapat digunakan. Sedangkan *Ergonomic* Spiritual menyadarkan fitur keamanan ada dan pintu tersebut dibuat untuk keadaan darurat.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Kesimpulan dari tiga contoh teori tersebut adalah desain interaktif yang baik dinilai dari sejauh mana efektifnya memberikan solusi dan mengarahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi. Kunci dari desain interaktif sendiri adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan produk yang membatu mereka melakukan kegiatan dengan efektif dan lebih mudah menurut Yvonne Rogers, Helen Sharp dan Jenny Preece (2011).

Setelah memahami pengertian dari desain interaktif, selanjutnya adalah pemahaman konsep semiotik dengan fokus pad *screen-based media*. Semiotik bukan hanya bahasa yang diucapkan, melainkan isyarat nonbahasa dalam komunikasi yang terjadi antar manusia. Semiotik ini merupakan salah satu isyarat untuk menyampaikan ilmu yang bermakna menurut Parera (2004) dalam bukunya Teori Semantik. *Screen-based* media dikenal juga dikenal dengan televisi dan komputer. Kedua hal tersebut umumnya merupakan media yang sering berinteraksi dengan individu di perkotaan. Penggunaan komputer banyak digunakan untuk *browsing*, mencari data dan mengerjakan tugas.

Shaleph O' Neill (2008) dalam bukunya *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction* menjelaskan adanya elemen-elemen yang termasuk dalam desain interaktif adalah layout, bentuk, teks, dan warna. Elemen pendukung lainnya seperti ikon, simbol dan didukung dengan perangkat seperti mouse atau keyboard. Tujuan dari elemen-elemen ini adalah mendukung pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah sistem.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

## 2.6. Elemen Desain Interaktif

### 2.6.1. Prinsip Desain

Desain yang baik memiliki prinsip dasar meskipun prinsip-prinsip tersebut bukanlah hal yang mutlak.

**1.) Keseimbangan**

Keseimbangan adalah adanya kesan kuat dan seimbang antara visual yang saling berhadapan. Terdapat dua prinsip keseimbangan, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan visual yang sempurna, resmi dan kokoh. Sedangkan keseimbangan informal memberikan kesan visual yang tidak kaku atau dinamis (Rustan, 2009). Keseimbangan formal biasanya memiliki komposisi yang statis, sedangkan keseimbangan informal lebih variatif dan dinamis.

**2.) Kesatuan**

Kesatuan memberikan pesan akan kesinambungan sehingga menarik rasa tertarik dari pengguna. Kesatuan sangat penting agar suatu karya tidak terlihat kacau atau tidak dapat dinikmati secara visual. Kesatuan juga didukung oleh adanya konsistensi dari suatu komposisi menurut Vincensius Sitepu (2012) dalam bukunya Panduan Mengenal Desain Grafis.

**3.) Repetisi dan Irama**

Repetisi adalah pengulangan gerak secara terus menerus sehingga menghasilkan suatu irama. Contoh dari repetisi adalah ombak dan motif daun kelapa. Repetisi dan Irama diterapkan untuk menyampaikan suatu pesan dalam alur yang baik.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

**4.) Kontras**

Kontras mengarahkan pengguna kepada suatu daerah tertentu. Kontras memberikan kesempatan kepada mata manusia untuk mendapatkan informasi pada suatu area yang lebih fokus. Penggunaan kontras untuk meningkatkan penyampaian pesan kepada pengguna.

**5.) Penekanan**

Penekanan merupakan prinsip dasar untuk menarik pusat perhatian pertama (*focal point*) dari keseluruhan informasi yang disajikan. Elemen yang digunakan sebagai penekanan ini biasanya menggunakan ketebalan, bentuk yang lebih besar atau warna yang lebih cerah.

### 2.6.2. Teks

Secara umum, huruf dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu serif dan san serif. Menurut Adi Kusrianto dalam bukunya Pengantar Desain Komunikasi Visual, huruf san serif adalah huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Selain itu huruf tersebut cenderung kurang formal. Sedangkan huruf serif adalah huruf berkait yang memiliki ketebalan, terkesan anggun dan elegan.

### 2.6.3. Warna

Pada masa prasejarah, manusia menggunakan biji buah-buahan, tanah dan darah binatang sebagai bahan untuk mewarnai gua mereka. Kemudian warna digunakan



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

untuk penyembuhan oleh orang Mesir. Mereka memuja matahari karena mengetahui tanpa adanya cahaya, tidak akan ada kehidupan. Mereka menjadikan warna sebagai aspek kehidupan. Warna hijau digunakan untuk warna lantai, warna biru sebagai representasi dari sungai dan juga langit-langit pada kuil. Studi berlanjut dan Aristotle menemukan percampuran dua warna akan menghasilkan warna ketiga seperti yang tertulis pada *Colour Theraphy Healing* (2013).

Berikut ini adalah beberapa teori warna yang digunakan dalam bidang desain.

**1.) RYB**

Merupakan sebuah teori yang dikembangkan dengan menggabungkan pigmen warna merah, kuning dan biru. Ketiga warna yang digabungkan ini akan menghasilkan warna hitam.

Gambar 2.7. RYB
(The Complete Color Harmony,2004)

**2.) RGB**

Penggabungan tiga cahaya monokromatik yaitu merah,hijau dan biru. Ketiga cahaya tersebut dapat menciptakan warna lain ketika ditumpuk. Warna RGB yang digabungkan akan menghasilkan warna putih.

Gambar 2.8. RGB
(The Complete Color Harmony,2004)



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

**3.) CMYK**

Teori ini digunakan dalam media cetak. Didasari oleh teori RYB yang kemudian ditambahkan warna keempat, yaitu hitam. Warna hitam dihasilkan untuk menghemat tinta dalam proses cetak.

Gambar 2.9. CMYK
(The Complete Color Harmony,2004)

Perkembangan selanjutnya adalah warna dapat menjadi kombinasi untuk mengekspresikan ide dan emosi menurut Sutton dan Whelan dalam bukunya yang berjudul *The Complete Color Harmony*. Warna memiliki kombinasi yang dapat menciptakan harmoni satu sama lain. Warna dapat memberikan efek yang berbeda bagi seseorang. Arti warna berbeda-beda bagi setiap orang dengan latar belakang yang berbeda.

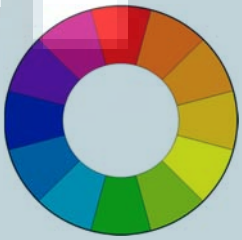
**1.) Color Wheel**

Pertama kali dibuat oleh Isaac Newton pada tahun 1666 dan menjadi basic dari pemilihan warna hingga saat ini. Alan Lathwell menulis dalam sebuah situs Tiger Color, pemenang penghargaan atas program interaktif dalam mendesain harmoni warna, menjelaskan bahwa Color Wheel didesain untuk memudahkan memilih warna agar terlihat harmonis.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

12 Segmen warna ini termasuk warna primer, warna sekunder dan warna tertier. Dengan warna merah berada di bagian paling atas, Color Wheel mengidentifikasi tiga warna primer seperti merah, kuning dan biru. Tiga warna primer ini membentuk segitiga sama sisi dalam lingkaran tersebut. Tiga warna sekunder adalah jingga, violet dan hijau yang terletak diantara warna primer. Sedangkan sisanya adalah perpaduan dari warna primer dan warna sekunder yang dikenal dengan warna tertier.



Gambar 2.10. Color Wheel
(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/images/color-wheel-300.gif)

**2.) Warna Primer**

Merupakan warna yang menjadi dasar segala warna yang apabila dikombinasikan menjadi sebuah warna baru.

Gambar 2.11. Warna Primer
(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

**3.) Warna Sekunder**

Merupakan warna yang yang dihasilkan dari kombinasi warna primer.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

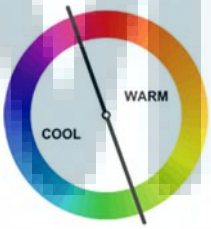
Gambar 2.12. Warna Sekunder
(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

**4.) Warna Tertier**

Merupakan warna yang yang dihasilkan dari kombinasi warna primer.

Gambar 2.13. Warna Tertier
(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm#Primary_colors)

Color Wheel dapat memberikan dua efek suasana yang berbeda dari perpaduan warnanya. Kedua warna itu adalah *Warm Color* (warna hangat) dan *Cool Color* (warna dingin). *Warm Color* memberikan kesan ramah dan menyambut kedatangan sedangkan *Cool Color* memberikan kesan fresh. Sedangkan warna hitam, abu-abu dan putih merupakan warna netral.




Gambar 2.14. *Warm Color* dan *Cool Color*
(http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/images/warm-cool.gif)

Pendalaman lebih lanjut dari *Warm Color* dan *Cool Color* memberikan beberapa efek atau suasana. Beberapa perpaduan itu menghasilkan *Hot Color, Warm Color, Dark Color,* dan *Cool Color*.

**1.) *Hot Color***

Warna yang memberikan psikologis rasa panas didominasi oleh warna merah. Warna merah dapat menarik perhatian, oleh karena itu sering digunakan dalam desain.

Gambar 2.15. *Hot Color*
(The Complete Color Harmony, 2004)

**2.) *Warm Color***

Warna yang memberikan rasa hangat adalah warna yang menggunakan perpaduan warna merah dan kuning. Penggunaan warna untuk warna hangat adalah merah-jingga, jingga, kuning-jingga. Warna hangat ini memberikan efek rasa nyaman dan ramah.

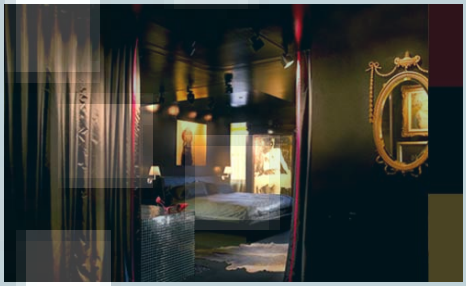
Gambar 2.16. *Warm Color*
(The Complete Color Harmony, 2004)



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

**3.) *Dark Color***

Warna gelap adalah warna yang memiliki perpaduan dengan warna hitam. Warna hitam memberikan efek ruang yang membuat benda dengan warna lain memiliki kesan ukuran lebih kecil. Warna yang digunakan bisa seperti coklat tua, merah tua dan hijau tua.



Gambar 2.17. *Dark Color*
(The Complete Color Harmony,2004)

**4.) Cool Color**

Warna gelap adalah warna yang memiliki perpaduan dengan warna hitam. Warna hitam memberikan efek ruang yang membuat benda dengan warna lain memiliki kesan ukuran lebih kecil. Warna yang digunakan bisa seperti coklat tua, merah tua dan hijau tua.

Gambar 2.18. *Cool Color*
(The Complete Color Harmony,2004)



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

### 2.5.4. Skema Warna

Warna yang menggunakan perpaduan hitam, putih dan abu-abu disebut *Achromatic Scheme*.

Gambar 2.19. Achromatic Scheme
(The Complete Color Harmony, 2004)

Warna yang menggunakan tiga warna yang bersebelahan dalam Color Wheel disebut juga Analogous Scheme. Warna ini memberikan kesan harmonis.

Gambar 2.20. Analogous Scheme
(The Complete Color Harmony, 2004)

Sedangkan penggunaan warna yang letaknya berlawanan dalam Color Wheel akan memberikan kesan hidup. Penggunaan warna ini disebut Complementary Scheme.

Gambar 2.21. Complementary Scheme
(The Complete Color Harmony, 2004)

### 2.5.5. Pengaruh Warna

Warna dapat menciptakan suasana hati. Warna mempengaruhi perasaan dan juga tingkah laku. Warna terang dapat membuat seseorang merasa senang, warna air biru



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

membuat seseorang merasa segar. Dalam *The Complete Color Harmony* (2004), warna dapat dipengaruhi oleh 3 hal:

**1.) Umur**

Remaja saat ini dapat melihat berbagai macam gambar melalui internet dan game. Remaja juga lebih optimis dan memiliki jiwa petualang. Mereka menerima perpaduan bebagai macam warna. Sedangkan orang yang lebih tua lebih memilih warna yang terang dan bersih. Menurut *Computer Measurement Group* (CMG) sebagai konsultan yang bergerak dibidang telekomunikasi dan komputer di London, kemampuan orang yang lebih tua (umur 65 tahun ke atas) untuk menyerap warna akan berkurang.

**2.) Gender**

Menurut Barbara Richardson, Direktur dari *marketing ICI Paints* yang sudah bekerja selama 23 tahun dalam penelitian warna, laki-laki pada umumnya menyukai warna yang simpel, monokromatik (terutama biru dan warna tanah) sementara perempuan menyukai warna yang memiliki lebih banyak kombinasi.

**3.) Etnik**

Untuk beberapa dekade,Eropa menjadi salah satu negara yang dianggap berpengalaman dalam bidang warna. Warna yang digunakan oleh orang Eropa terkesan mahal. Sedangkan orang Mexico menggunakan perpaduan warna yang kaya. Suatu warna dapat memiliki makna yang berbeda. Misalnya di Cina, warna kuning dianggap sebagai warna kematian.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Kombinasi warna  yang menarik dapat mengganti perspektif seseorang dalam melihat suatu hal dan membuat seseorang mengamati suatu warna dalam produk untuk beberapa saat. Sutton dan Whelan (2004) menuliskan beberapa contoh istilah warna yang dapat mempengaruhi suasana hati seseorang.

**1.) *Earthy***

Warna yang kaya dan menggunakan perpaduan warna gelap. Warna yang digunakan adalah warna gelap, merah tua dan jingga yang nantinya dikenal juga dengan terra-cotta. Terra-cotta menimbulkan kesan hangat. Warna *Earthy* memberikan suasana tenang dan merupakan bagian dari skema analogous.

**2.) *Friendly***

Skema warna yag digunakan biasanya adalah perpaduan warna jingga dan kuning. Warna ini memberikan energi dan pergerakan. Warna jingga juga bisa digunakan oleh rumah makan atau restoran. Warna ini menyampaikan kesan makanan yang sehat dan tidak mahal. Warna kuning yang terang juga digunakan secara internasional untuk menjauhkan dari area berbahaya.

**3.) *Welcoming***

Skema warna yang digunakan adalah jingga dan kuning, juga menggunakan perpaduan warna lain seperti merah atau putih. Meskipun jumlah pemakaiannya tidak sebanyak kuning dan jingga. Penggunaan warna ini bisa digunakan untuk menimbulkan kesan klasik.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

### 2.6.4. Layout

Rustan (2009) dalam bukunya yang berjudul Layout menjelaskan bahwa layout merupakan salah satu elemen desain terhadap suatu media tertentu untuk mendukung informasi yang dibawanya. Layout memiliki beberapa elemen penting yaitu:

Teks yang mudah dibaca dan ukuran teks yang menjadi pembeda untuk menarik perhatian. Setiap jenis huruf memberikan kesan masing-masing. Dukungan dari judul memancing pembaca untuk meneruskan keingintahuannya akan informasi.

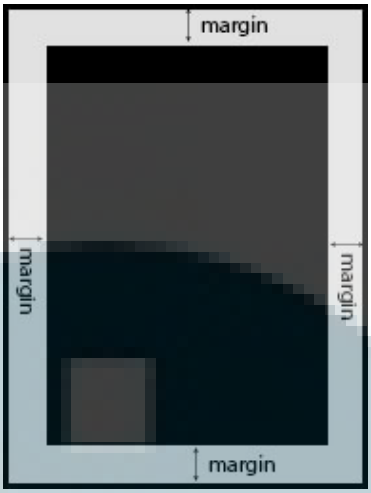
*Artworks* adalah elemen bukan teks yang terlihat dalam suatu layout. *Artworks* menyajikan informasi berupa gambar, maupun sketsa yang dapat dibuat secara manual atau menggunakan komputer.

Layout memiliki elemen yang tidak terlihat. Rustan (2009) menjelaskan bahwa elemen ini merupakan pondasi atau rangka penempatan elemen layout lainnya. Elemen ini adalah *Margin* dan *Grid*.

*Margin* menjadi jarak penentu antara tepi halaman yang akan ditempati oleh elemen layout yang terlihat. *Margin* digunakan agar tidak ada elemen lain yang keluar jauh dari tepi halaman karena akan mempengaruhi estetika atau informasi yang terpotong. Meskipun ada juga pemakaian diluar *Margin* yang sudah dipertimbangkan sebelumnya.

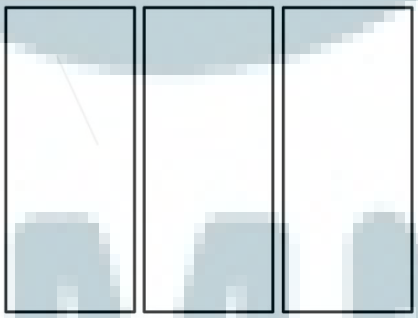


Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013




Gambar 2.22. Margin
(Rustan,2009)

*Grid* dalam layout mempermudahkan penentuan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dalam karya desain yang memiliki beberapa halaman. *Grid* dibagi menjadi dua kolom yaitu vertikal dan horisontal. Dalam pembuatan *Grid* terdapat faktor yang menjadi bahan pertimbangan seperti: ukuran bidang, konsep, style desain dan berapa banyak informasi yang akan dicantumkan.



Gambar 2.23. Sistem Grid Vertikal
(Rustan,2009)



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Gambar 2.24. Aplikasi Grid Vertikal

(Rustan,2009)

Urutan menjadi prinsip dasar layout. Desainer mengurutkan prioritas yang harus dibaca pertama sampai terakhir. Apabila tidak ada urutan dalam membaca, pembaca akan kesulitan mendapatkan informasi dari pesan yang disampaikan. Dengan adanya urutan, penekanan informasi akan lebih mudah didapatkan oleh pembaca. Penekanan ini dapat diciptakan melalui porsi ukuran elemen yang diberikan dalam suatu halaman, warna yang berbeda dari latar belakang, posisi yang menarik seperti umumnya kebiasaan orang untuk membaca dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan

Gambar 2.25. Urutan Membaca

(Barfield,2004)



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

## 2.7. *Interface*

Menurut Wilbert O. Galitz (2007) dalam bukunya *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, penemuan *Graphic User Interface* dimulai sejak adanya mesin ketik dengan seorang pengguna yang dapat berinteraksi dengan mesin melalui gerakan yang dihasilkan pengguna itu sendiri. *Graphic User Interface* (GUI) merupakan sistem terpenting komputer karena bertujuan mempermudah pekerjaan dan berinteraksi dengan komputer.

Galloway (2012) dalam bukunya *The Interface Effect* menekankan bahwa sebuah user interface menjadi penting karena menjadi tempat informasi. Interface merupakan suatu gesekan generatif antara format yang berbeda. Dalam ilmu komputer, user interface memiliki kode yang dapat berinteraksi dengan kode lain. Format yang berbeda juga dapat menjadi wadah untuk format lain yang menjadikan user interface dan multimedia saling berhubungan.

User interface sendiri terbagi menjadi dua jenis yaitu *text-based user interface* (TUI) dan *graphical user interface* (GUI). TUI diciptakan tidak lama setelah GUI ditemukan untuk memberikan perbedaan dari interface lain. Konsep TUI mengutamakan *output* dan sebuah TUI yang canggih biasanya menampilkan teks dalam area layar, simbol dan warna.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Gambar 2.26. *Text-based User Interface*
(http://thomasjensen.com/software/buchfink/buchfink.gif)

*Graphical User Interface* atau GUI menurut Manovich (2001) melibatkan input dan output dari perangkat komputer seperti monitor, keyboard an mouse. GUI menggunakan *windows, symbol, icon* dan menu untuk mengaktifkan sejumlah perintah untuk membuka data, menghapus data, memindahkan data.

Bainbridge (2004) menegaskan dalam bukunya *Berkshire Encycopedia of Human-Computer Interaction* bahwa tanpa GUI komputer pribadi tidak akan populer seperti saat ini. GUI dapat digunakan di perangkat elektronik seperti perangkat game dan kantor.

Gambar 2.27. *Graphical User Interface*
(http://www.techfuels.com/attachments/everything-else/1125d1206608017-graphical-user-interface-graphical-user-interface.jpg)

Sedangkan menurut Baer (2008) dalam bukunya *Information Design Workbook*, GUI adalah tampilan yang menggunakan komponen untuk melakukan kegiatan interaktif. GUI dikembangkan pada tahun 70-an oleh peneliti di Xerox Palo Alto Research Center (PARC) dengan tujuan pengguna dapat berinteraksi dengan perangkat komputer dan lebih mudah mengoperasikan sistem.

Proses pembuatan *Graphical User Interface* (GUI) berhubungan dengan teori Desain Komunikasi Visual. Teori yang dapat diterapkan ada dua yaitu teori persepsi dan teori Gestalt. Teori persepsi menurut Yongky Sanafayong (2006) dalam bukunya Desain Komunikasi Visual Terpadu adah gambaran ciri struktural luar dari objek yang dapat mempengaruhi indera. Objek persepsi sendiri adalah apa saja yang hadir dalam kesadaran, gambar, ilusi, ide dan konsep.

Beberapa elemen dasar yang wajib berada dalam GUI menurut Mike Gunderloy, yaitu:

**1.) Window Frame**

Merupakan layar utama yang memiliki beberapa elemen lain di dalamnya. Layar ini merupakan layar utama pada GUI. Window Frame umumnya berbentuk kotak yang warnanya dapat diubah oleh pengguna jika diperlukan.

**2.) Title Bar**

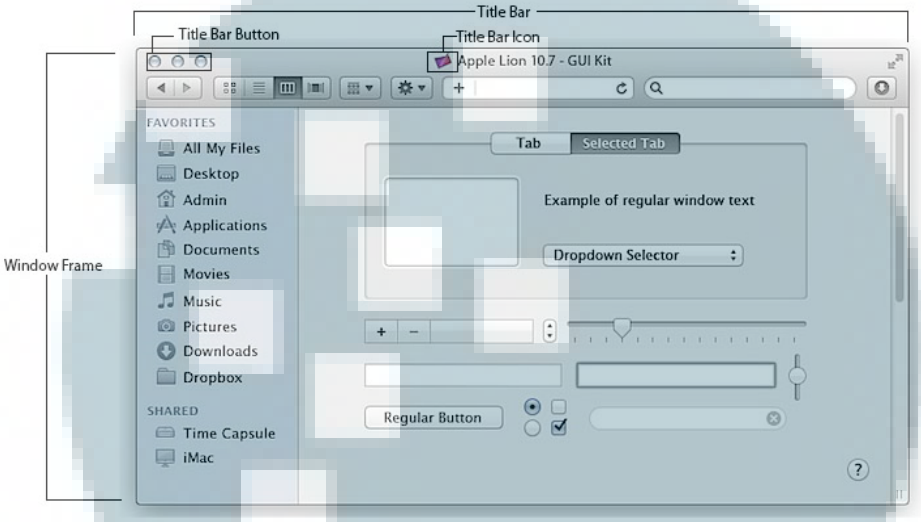
Bagian yang terletak pada bagian atas interface. Bagian ini memiliki teks yang mengidentifikasi aplikasi apa yang sedang dijalankan oleh pengguna. Selain itu terdapat *Title Bar Button.*



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

### 3.) Title Bar Icon

Terletak sejajar dengan Title Bar dan melengkapi keterangan judul suatu interface sesuai dengan fungsi dan tujuan suatu aplikasi.




Gambar 2.28. Elemen Graphical User Interface
(http://osxdaily.com/wp-content/uploads/2011/08/osx-lion-gui-psd.jpg)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, pengertian GUI adalah bagian dari sistem komputer yang dapat dilihat, didengar dan digerakkan menggunakan suatu *controller* oleh pengguna untuk bekerja dalam mencari solusi kebutuhan penggunanya.

Selanjutnya adalah teori Gestalt yang menurut Sanafayong (2006) melibatkan persepsi visal, memori, pengetahuan, psikologi. Dasar dari teori Gestalt adalah suatu pengalaman visual yang berbeda membuktikan kecenderungan manusia utuk mengingat bentuk yang paling sederhana. Ketika mata dan otak mengalami pengalaman visual akan suatu objek atau lingkungan, manusia akan mendapat gambaran (*image*) dan pengelompokan informasi visual .



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Beberapa aturan dasar mengenai pengelompokan informasi visual:

1.) Kemiripan (*similarity*)

Objek yang memiliki kemiripan akan dilihat sebagai satu kesatuan.

2.) Kedekatan (*Proximity*)

Objek yang ditempatkan secara berdekatan akan memberikan kesan suatu bentuk.

3.) Penutupan (*Closure*)

Suatu bentuk akan memperlihatkan penutupan bila ada unsur yang terpisah.

4.) Kontinuitas (Continuity)

Kontinuitas terjadi apabila objek saling bersentuhan.

5.) Figure-latar (figure-ground)

Interpretasi visual membedakan latar belakang dan fokus objek.

Setelah memahami beberapa pengelompokan visual, terciptanya GUI juga didukung dengan beberapa prinsip seperti:

**1.) *Acessibilty***

Suatu GUI sebaiknya dapat digunakan oleh pengguna pada umumnya dengan modifikasi sesedikit mungkin. Sistem yang dibentuk harus dapat digunakan dan terlepas dari kemampuan fisik seseorang. Pengguna juga tidak kesulitan untuk memahami sistem dan sistem GUI sebaiknya meminimalkan terjadinya kesalahan.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

**2.) *Aesthetically Pleasing***

GUI memberikan daya tarik visual dengan adanya kontras, elemen yang selaras dan penggunaan warna yang sesuai. Terdapat komposisi yang seimbang dan tidak membingungkan pengguna. Desain yang baik menurut Galitz (2007) adalah desain yang dapat menggabungkan fungsi dan kesederhanaan (*simplicity*) dan tampilan yang menyenangkan.

**3.) *Availability***

Terdapat pilihan dari sistem yang setiap saat siap digunakan oleh pengguna.

**4.) *Clarity***

GUI yang baik menampilkan visual, konsep dan susunan kata yang jelas. Elemen teks dalam GUI sebaiknya jelas, sederhana dan tidak memiliki makna yang dapat membingungkan pengguna.

**5.) *Consistency***

Pengguna cenderung berpikir bahwa desain pada bagian berikutnya akan serupa dengan desain pada bagian sebelumnya. Contohnya saja tombol untuk menuju halaman berikut berada pada posisi yang tidak berpindah.

**6.) *Direction***

GUI dapat mengarahkan pengguna secara langsung sesuai kebutuhan pengguna. Misalnya ada tombol 'X' yang berarti menutup aplikasi.

**7.) *Effieciency***



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Meminimalisir pergerakan mata dan tangan pengguna. Pembuatan transisi harus mudah dan cepat. Pergerakan yang berkali-kali dan berbeda dapat menurunkan rasa tertarik dari pengguna untuk melanjutkan penggunaan menurut Galitz (2007).

**8.) *Familiarty***

Menjaga tampilan agar terlihat natural dan memiliki kedekatan dengan kebiasaan pengguna. Tampilan yang dekat dengan dunia nyata juga membuat pengguna lebih mudah berinteraksi sehingga pengguna dapat dengan mudah menjalankan sistem.

**9.) *Flexibility***

Meningkatkan kemudahan pengguna dalam memakai aplikasi. Penyusunan GUI sebaiknya mudah diterima dan mencakup semua kebutuhan pengguna karena pengguna cenderung tidak mau melepaskan kebiasaannya untuk suatu pilihan tampilan baru.

## 2.8. Navigasi

Tombol navigasi dibutuhkan untuk memberikan akses menuju informasi, memberikan informasi mengenai aplikasi itu sendiri menurut James Kalbach dari bukunya *Designing Web Navigaton* (2007). Tombol navigasi harus berada di halaman yang bersih dan memudahkan seseorang untuk menemukan tombol tersebut. Tombol navigasi juga penting untuk memberikan gambaran mengenai informasi yang diinginkan. Untuk mendesain tombol navigasi, diperlukan beberapa pendekatan seperti:



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

1.) Mengapa penulis membuat suatu aplikasi?

Langkah pertama adalah memahami si konten yang disajikan.

2.) Siapa penggunanya?

Dibutuhkan User Researh untuk orang-orang yang akan menggunakan aplikasi.Dari data tersebut akan dihasilkan kebutuhan mereka.

3.) Apa informasi yang disajikan?

Pengguna menggunakan aplikasi untuk menemukan jawaban. Penulis harus memberikan konten yang sudah diputuskan sesuai tema.

4.) Bagaimana pengaturan Konten?

Adanya struktur informasi di dalam aplikasi.

5.) Bagaimana Pengguna menggunakan navigasi untuk mencapai informasi?

Layout halaman memberikan bentuk pada navigasi. Terdapat aspek seperti teks, warna dan Grid.

Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam navigasi menurut James Kalbach (2007) adalah:

1.) Daya guna

Seberapa banyak fitur dari suatu navigasi untuk memenuhi tujuan pengguna.

2.) Kegunaan

Seberapa baik pengguna dapat berinteraksi menggunakan navigasi tersebut.

3.) Keinginan

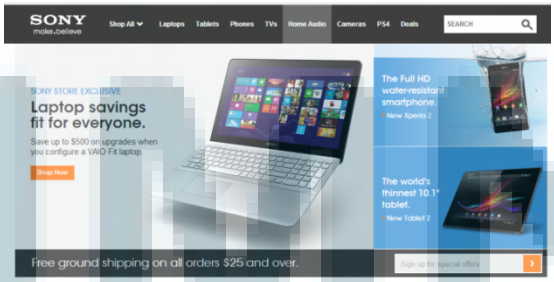


Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Pengalaman pengguna yang baik dalam menggunakan navigasi seharusnya memiliki ketiga poin ini.

Daniel Goleman (1995) dalam *Emotional Intelligence* menjelaskan bahwa emosi memainkan peran yang cukup penting dalam Desain Interaktif. Penelitian psikologi dan ilmu syaraf mengungkapkan adanya koneksi yang erat antara emosi dan pengetahuan. Emosi mengarahkan pada interaksi sosial, pengambilan keputusan, pemahaman, dan kontrol akan aksi fisik.

Kalbach (2007) menyampaikan bahwa navigasi tidak hanya mengarahkan pada satu halaman ke halaman lain. Saat menggunakan navigasi, pengguna harus tahu dimana keberadaan mereka, apa yang ada di dalam aplikasi, dan bagaimana menuju informasi yang ditampilkan. Konten memiliki peranan penting. Navigasi membantu hubungan kata-kata seperti judul, subjudul dan elemen lainnya. Navigasi menyampaikan penawaran, jenis konten dan informasi mengenai aplikasi itu sendiri (*aboutness*).




Gambar 2.29. Situs Sony
(Kalbach,2007)

Salah satu contoh adalah navigasi dalam situs Sony (http://store.sony.com). pengguna tahu dimana mereka dapat mencari informasi suatu produk dengan adanya



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

kategori seperti Tablet, Televisi dan Kamera. Navigasi berada di halaman dan sekitarnya bersih, tidak terganggu oleh gambar. pengguna juga dapat mengetahui bahwa Sony menyajikan berbagai peralatan elektronik.

Navigasi memberikan efek akan kredibilitas suatu aplikasi. Kredibilitas mengacu pada kepercayaan akan suatu aplikasi. Tujuan akhir dari pembuatan aplikasi akan membentuk kepercayaan pengguna.

Gambar 2.30. Navigasi yang Mengurangi Kredibilitas
(Kalbach,2007)

*India National Broadcaster* merupakan salah satu contoh pembuatan navigasi yang kurang baik. Kategori yang ditampilkan seperti bisnis, Informasi dan Lain-lain adalah informasi yang samar. Tidak semua Pengguna mengetahui arti dari PB (BCI) yang ternyata mengarah pada Pemasaran. Lowongan pekerjaan berada di bagian Bisnis, sementara Periklanan berada di bagian Informasi. Bagian 'kontak kami' membawa kepada halaman kosong dengan link untuk membuka Microsoft Excel dengan nama dan alamat di dalamnya.

Pembuatan navigasi yang kurang baik akan membuat pengguna tidak dapat menemukan informasi yang diinginkan, tenaga lebih untuk mencari informasi yang



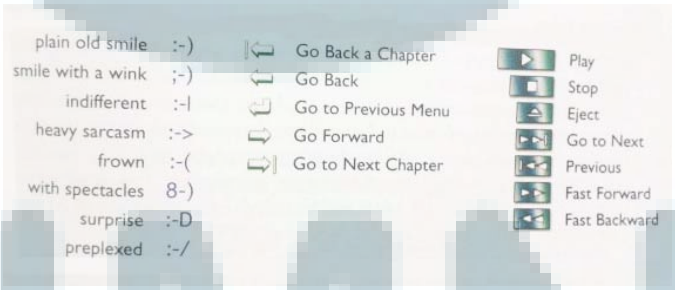
Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

banyak tapi tidak sesuai dengan tema, pengguna kehilangan rasa tertarik dan meninggalkan aplikasi yang digunakan dan memperburuk citra suatu aplikasi.

### 2.8.1. *Symbol* dan Ikon

Vaughan (2004) dalam *Multimedia: Making It Work* menjelaskan *Symbol* bisa merupakan teks atau gambar. Dalam Macintosh, gambar tempat sampah merupakan tempat untuk embuang file yang sudah tidak terpakai. Dalam Windows, jam pasir mengindikasi komputer sedang melakuka proses, Meskipun symbol merupakan bagian penting dalam graphic art, tetapi dalam media interaktif dapat diartikan sebagai huruf visual karena memiliki arti penting.

Symbol yang familiar disebut *Icon*. Icon merupakan representasi dari objek dan proses ang terjadi dalam GUI




Gambar 2.31. Symbol dan Icon
(Vaugham,2004)

## 2.9. Aspek Psikologis

Studi psikologis yaitu studi tentang aktivitas individu-individu (dalam arti tingkah laku yang tampak dan aktivitas pengalaman batin) dalam proses penyampaian informasi dengan pengguna sebagai pusatnya. Dalam penyampaian informasi



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

terdapat aspek psikologi yang bersangkutan dengan visual menurut Suryabrata (1984) dalam bukunya Psikologi Pendidikan.

Dalam melihat gambar, penglihatan sendiri dibagi menjadi tiga golongan yaitu:

**1.) Melihat bentuk**

Yang dimaksud dengan melihat bentuk adalah melihat objek dua dimensi. Baik dalam pengalaman sehari-hari atau eksperimen yang telah dilakukan oleh para ahli. Objek-objek yang dilihat tidak lepas satu daripada yang lain, melainkan kita lihat sebagai objek yang bersangkutan satu sama lain. Objek yang dekat dan yang jauh, objek pokok dan latar belakang yang terlihat oleh mata. Hubungan objek pokok dan latar belakang:

a.) objek pokok lebih berbentuk, latar belakang tidak terlalu menonjol seperti objek pokok.

b.) objek pokok di depan, latar belakang di belakang.

c.) latar belakang cenderung untuk meluas di belakang objek pokok.

d.) batas seperti kontur atau outline termasuk pada daerah objek pokok.

Selanjutnya hubungan antara objek pokok dan latar belakang dapat disifatkan sebagai hubungan fungsional; keduanya saling mengisi dan saling memberi arti.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Gambar 2.32. Objek Pokok dan Latar Belakang
(Suryabrata,1984)

Cara pengguna mencari informasi telah dibagi menjadi beberapa jenis. Tidak semua pengguna memiliki cara yang sama untuk mencari informasi. Pendekatan yang berbeda disebut *Modes of Information Seeking* oleh Gary . Marchionini (1995).

1.) *Directed Browsing*

Fokus pada objek yang spesifik dan topik yang diberikan tidak banyak. Informasi yang diberikan spesifik.

2.) *Undirected browsing*

Mencari informasi dengan sedikit fokus seperti membaca majalah. Rasa penasaran menjadi motivasi utama untuk mencari informasi.

3.) *Explotary seeking*

Saat pengguna berusaha mencari tahu sesuatu yang menurut mereka kurang jelas.

4.) *Known-item Search*

Pengguna sudah tahu informasi seperti apa yang dibutuhkan. Mereka dapat menjelaskan secara kata-kata dan tahu awal mencari informasi yang dinginkan.

Selanjutnya, emosi yang didapatkan melalui media interaktif merupakan pengalaman emosional. Bagi pengguna, mempelajari suatu hal yang baru menjadi



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

suatu hal yang menyenangkan. Carol Kuhlthau (1991), profesor dari Rutgers Unversity, menjelaskan proses pencarian Informasi terbagi menjadi 6 tahap (*Journal of the American Society for Information Science* yaitu,

1.) Permulaan

Pengguna menjadi sadar akan adanya celah dalam pengetahuan. Kemudian timbul rasa tidak yakin dan Pengguna mengakui kebutuhan akan informasi.

2.) Seleksi

Rasa tidak yakin memberikan perasaan optimis atau siap untuk mulai mencari informasi. Pengguna bertugas untuk melakukan seleksi pada suatu topik untuk mengetahui hasil.

3.) Eksplorasi

Adanya rasa bingung, ragu dan tidak dapat mengungkapkan secara tepat kebutuhan informasi. Menyebabkan adanya interaksi dengan sistem untuk mendapatkan informasi secara lebih.

4.) Formula

Rasa percaya diri meningkat setelah mendapatkan potongan-potongan informasi.

5.) Pengumpulan

Interaksi dengan informasi bisa menjadi efektif dan efisien.

6.) Presentasi



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Tujuan telah terpenuhi, timbul rasa lega bersamaan dengan rasa puas atau tidak puas (bila hasilnya tidak sesuai yang diharapkan).

## 2.10. Windows

Berdasarkan Vaughan (2004) dalam *Multimedia: Making It Work desain windows* yang banyak diakses oleh masyarakat adalah yang memiliki ukuran 800x600 pixel. Kemudian disesuaikan dengan ukuran untuk penggunaan dalam gadget masa kini seperti smartphone untuk pengembangan lebih lanjut yaitu 800x480 pixel sesuai fitur yang disediakan dalam Macromedia Flash.

| Display Hardware Resolution Statistic from thecounter.com | |
|---|---|
| 800x600 | 44% |
| 1024x768 | 42% |
| 1280x1024 | 4% |
| 1152x864 | 3% |
| 640x480 | 2% |

Gambar 2.33. Resolusi
(Vaughan, 2004)

## 2.11. Sejarah Media Interaktif

Barfield (2004) menganggap awal dari Media Interaktif adalah multimedia. Multimedia berasal dari jaman sebelum masehi ketika pemburu melukiskan peristwa perburuan binatang. Pemburu juga menceritakan dengan bantuan suara-suara yang



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

menyerupai binatang. Komunikasi ini didukung oleh lebih dari satu media (visual dan suara).

Gambar 2.34. Lukisan Goa
(http://www.brad.ac.uk/admin/pr/july2004/prints.jpg)

Barfield (2004) juga menjelaskan, Media Interaktif merupakan pengembangan dari multimedia yang pertama kali dicetuskan oleh Vanevaar Bush yang pada tahun 1940 memberikan konsep: klik huruf pada teks untuk melanjutkan pada halaman berikutnya. Kemudian Ted Nelson mengembangkan bukan hanya sekedar teks, melainkan gambar dan animasi.

Manovich (2001) dalam bukunya The Language of New Media menulis bahwa pada tahun 1990, internet berkembang dan semakin banyak digunakan. Internet mulai memuat informasi seni dan budaya. Kemudian Web Browser mulai menjadi alternatif untuk mendapatkan berita. Stephen Johnsons'dalam *Interface Culture* menyatakan situasi ini sebagai perkembangan signifikan dari User Interface.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013

Pada tahun 2010, Apple mengeluarkan produk iPad dengan tampilan interaktif. Dalam iPad, pengguna dapat mendengarkan musik, membaca E-book, dan bermain game. iPad hadir dengan beberapa aplikasi dan mendukung penggunaan media interaktif.



Perancangan Media..., Agnes Retno, FSD UMN, 2013