



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada para audiens yang merupakan salah satu bentuk dari komunikasi visual. Desain dapat menjadi salah satu solusi yang sangat efektif yang dapat mempengaruhi perilaku. Membujuk, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, memberi merek, membangkitkan, menemukan, melibatkan dan membawa atau menyampaikan banyak tingkatan makna merupakan solusi dari desain grafis (Landa, 2014).

2.1.1 Elemen Desain

Seorang calon desainer maupun desainer sudah selayaknya memiliki pengetahuan mengenai elemen dan prinsip formal kosakata dan alat untuk membentuk visual. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi elemen formal dan prinsip desain untuk mengetahui fungsi dan kegunaan dari setiap elemen dan memanfaatkannya dengan maksimal untuk komunikasi dan ekspresi. Dari elemen formal desain dua dimensi ada empat kategori diantaranya garis, bentuk, warna dan tekstur (Landa, 2014).

2.1.1.1 Garis

Unit terkecil dari sebuah garis dan berbentuk seperti lingkaran disebut sebagai titik. Garis dapat menjadi beberapa bentuk berbeda bisa menjadi lurus, melengkung, ataupun bersudut. Garis dapat diubah menjadi seperti apa saja sesuai dengan keinginan dari pembuat garis tersebut. Saat garis menjadi elemen utama untuk menyatukan komposisi maka itu disebut sebagai gaya linier. Dalam dunia digital Fungsi dari sebuah garis adalah untuk memisahkan antar ruang dan memosisikan desain pada lokasi spesifik, menciptakan garis visi, dan menentukan gaya linier.



Gambar 2. 1 *Line*
 (<https://images.app.goo.gl/fdFHfWHwVAsEADiDA>)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah garis besar umum dari sesuatu atau bentuk dapat didefinisikan juga sebagai bentuk jalur tertutup. Bentuk dapat diukur dengan tinggi dan lebar karena pada dasarnya bentuk adalah dua dimensi. Sebuah bentuk dapat diturunkan menjadi tiga penggambaran dasar yaitu persegi, segitiga dan lingkaran. Masing - masing bentuk tersebut memiliki bentuk volumetrik yaitu kubus, limas, dan bola.



Gambar 2. 2 *Basic Shape*
 (<https://images.app.goo.gl/QdT3evsJxupzGuE86>)

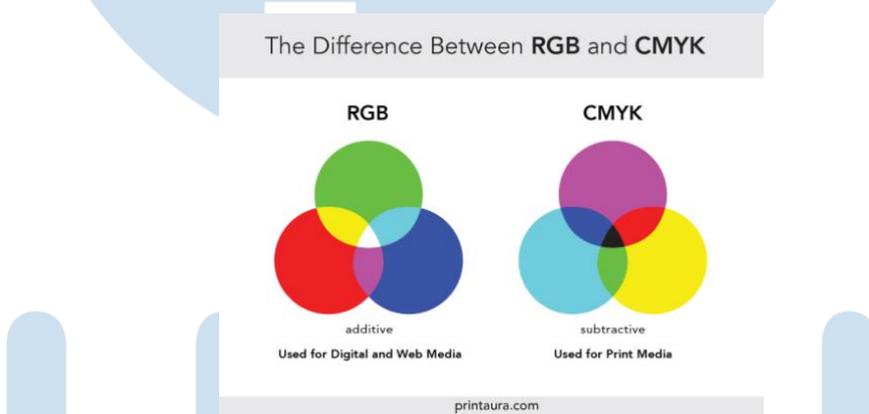
Selain bentuk dasar ada juga bentuk abstrak yang mengacu pada penataan yang kompleks atau perubahan dari penampilan alami yang digunakan untuk gaya dan tujuan komunikasi.



Gambar 2. 3 *Shape*
 (<https://images.app.goo.gl/xhRHLuoYcSCdURUBA>)

2.1.1.3 Warna

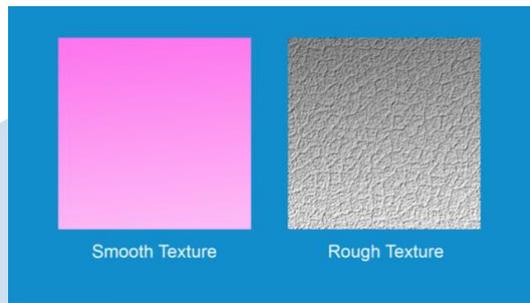
Warna adalah deskripsi energi cahaya yang merupakan elemen desain yang kuat dan sangat provokatif. Warna hanya dapat dilihat ketika terdapat cahaya. Warna pada permukaan objek yang dapat dilihat adalah pantulan dari sebuah cahaya. Warna yang dipantulkan dikenal juga sebagai warna subtraktif. Cahaya berinteraksi dengan zat kimia alami dalam suatu objek yang disebut dengan pigmen yang berfungsi sebagai penentu karakteristik warna yang diamati. Permukaan berpigmen yang diproduksi secara alami atau komersial dipandang sebagai cahaya yang dipantulkan. Selain warna alami ada juga yang disebut sebagai warna digital yang terlihat pada media berbasis layar dan disebut sebagai warna aditif pencampuran cahaya yang menciptakan berbagai warna.



Gambar 2. 4 *Subtractive Colour System*
(<https://images.app.goo.gl/7nA7y4ACg1gXUuHp8>)

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan representasi dari kualitas permukaan. Tekstur terbagi menjadi dua kategori yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil dapat disentuh dan dirasakan secara fisik sedangkan tekstur visual dapat dilihat dengan mata. Kesimpulannya tekstur dapat dirasakan dan dapat dilihat secara visual.



Gambar 2. 5 Tekstur
 (https://images.app.goo.gl/jtKdrPwfzKtawu6t5)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) Pada dasarnya prinsip desain saling bergantung satu dengan yang lainnya dan diantaranya yaitu sebagai berikut:

2.1.2.1 Format

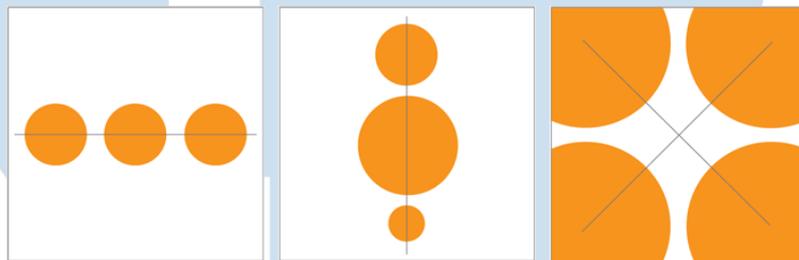
Format dapat diibaratkan sebagai lahan kerja pada sebuah media untuk seorang desainer menerapkan karya visualnya, atau dapat juga diartikan sebagai perimeter yang ditentukan. Selain itu, format mengacu dalam bidang atau substrat (selembar kertas, layar ponsel, *billboard* luar ruangan, dll.)



Gambar 2. 6 Format
 (https://images.app.goo.gl/UzqkYuT2WFETf3B5A)

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang lebih intuitif saat digunakan untuk menggerakkan tubuh seseorang. Contohnya saat seseorang melakukan yoga, seni bela diri ataupun senam. Olahraga tersebut adalah salah satu bentuk latihan penyeimbangan. Keseimbangan adalah mendistribusikan bobot visual secara merata di kedua sisi sumbu pusat dan mendistribusikan bobot secara merata pada semua elemen komposisi. Karya yang memiliki keseimbangan ini akan memberikan rasa tenang dan berikatan kuat dengan nilai artistik dari sebuah komposisi karya.



Symmetry Elements mirror from side to side along a common axis. Symmetry can be top to bottom, left to right, or both.

Gambar 2. 7 *Balance*
(<https://images.app.goo.gl/1pxq6Qm2DC4JGVne6>)

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip yang menyoroti elemen visual tertentu untuk memandu *viewer* dalam urutan membaca sekilas melalui penempatan elemen visual. Tujuannya adalah untuk mengkomunikasikan informasi. Pada dasarnya perancang yang memutuskan elemen grafis pertama, kedua, ketiga dan seterusnya yang akan ditampilkan ke penonton. Hal ini adalah prinsip untuk mengarahkan pandangan penonton pada bagian yang ingin disorot atau diutamakan.

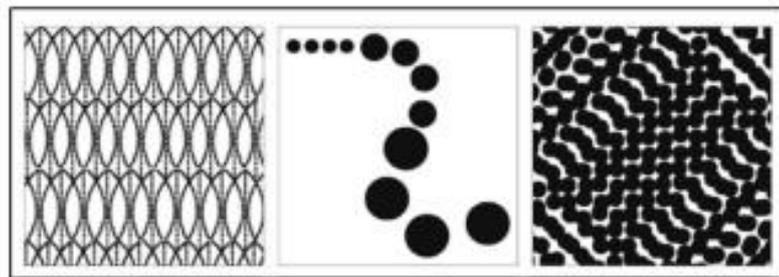
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 8 Hierarki dan Penekanan
(<https://bit.ly/3JXQJnt>)

2.1.2.4 Irama

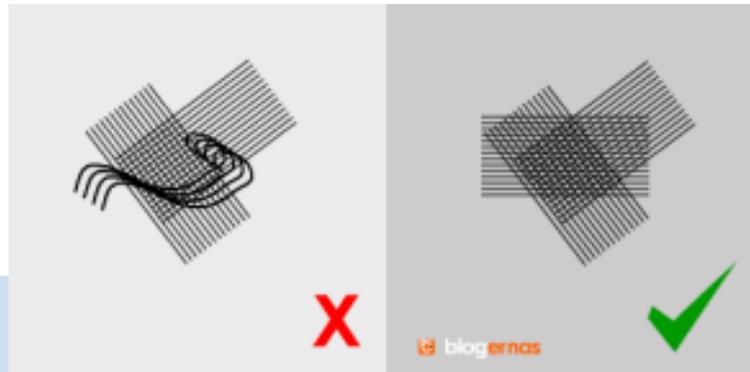
Irama dapat diartikan sebagai sebuah pergerakan atau perpindahan dari satu unsur ke unsur lainnya mengikuti alur suatu karya. Kunci dalam membangun sebuah ritme dalam desain adalah mengetahui terlebih dahulu perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan ritme ditekankan oleh transisi untuk ketertarikan visual.



Gambar 2. 9 Irama
(<https://www.behance.net/gallery/>)

2.1.2.5 Kesatuan

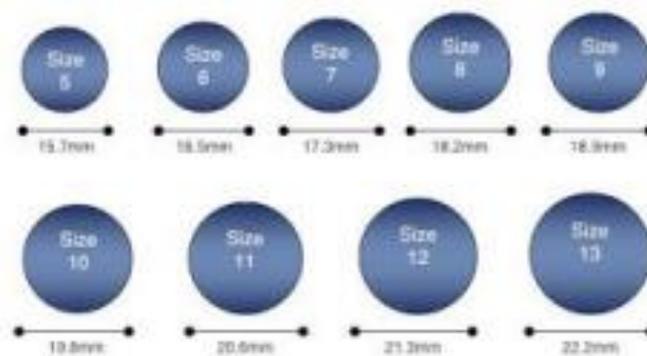
Kesatuan merupakan penggabungan elemen dengan elemen desain lainnya untuk membuatnya terlihat menyatu di seluruh media. Semua elemen grafis sebuah desain dihubungkan bersama dan membentuk unit yang lebih besar. Singkatnya untuk membuat semua gambar tampak cocok satu dengan yang lainnya.



Gambar 2. 10 Kesatuan
(<https://syr.us/A9B>)

2.1.2.4 Skala

Dalam desain, skala adalah ukuran visibilitas suatu elemen grafis dibandingkan dengan grafis lain pada tata letak. Rasio tersebut didasarkan pada hubungan proporsional antara bentuk. Skala dapat dikaitkan dengan pemahaman tentang ukuran relatif suatu objek nyata di lingkungan, seperti ukuran relatif apel dibandingkan dengan pohon.



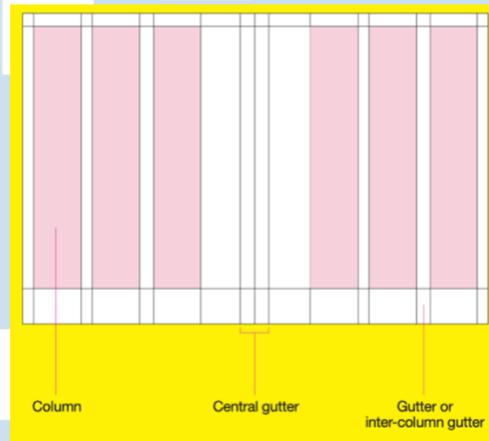
Gambar 2. 11 Skala
(<https://syr.us/F4Y>)

2.1.3 Layout

Ambrose dan Harris (2011) menyatakan bahwa tata letak adalah penempatan elemen untuk mencapai estetika desain secara keseluruhan. Tujuan dari *layout* adalah untuk menyajikan elemen desain dengan cara yang mudah disampaikan kepada pembaca. Selain itu tata letak yang tepat dapat memandu pembaca ke informasi yang mungkin sulit untuk ditemukan. Berikut beberapa elemen-elemen yang terdapat dalam *layout*:

1) *Columns and Gutter*

Columns adalah kotak yang ditempatkan secara vertikal yang berisi konten tipografi dan digunakan untuk menempatkan gambar. Celah-celah tersebut dipisahkan oleh ruang-ruang yang disebut *gutter*.



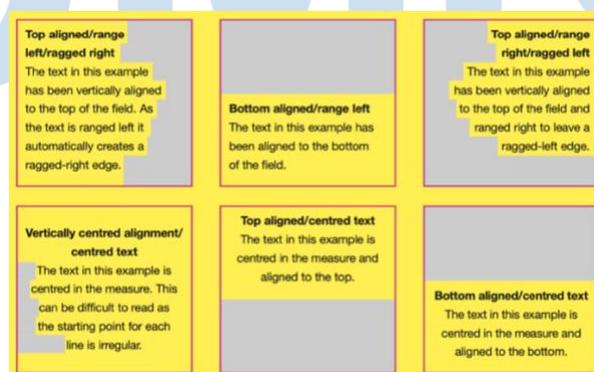
Gambar 2. 12 *Columns and Gutters*
(Harris & AMbrose, 2011)

2) *Images*

Images merupakan elemen yang memiliki peran sebagai fokus utama dari suatu halaman dalam menyampaikan suatu pesan.

3) *Alignment*

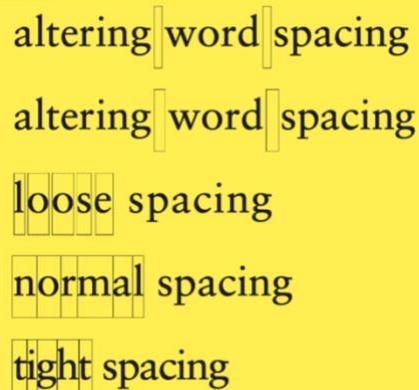
Alignment merupakan pengaturan posisi dari suatu teks di dalam suatu blok teks. *Alignment* terbagi menjadi dua jenis yaitu vertikal (atas, bawah, atau tengah) dan horizontal (rata kanan, rata kiri, atau *justified*).



Gambar 2. 13 *Alignment*
(Harris & AMbrose, 2011)

4) *Hyphenation and justification*

Hyphenation merupakan elemen yang memiliki peran sebagai pengatur tampilan teks di dalam suatu paragraf agar terlihat lebih rapi sehingga mudah untuk dibaca.



Gambar 2. 14 *Hyphenation and Justification*
(Harris & AMbrose, 2011)

5) *Hierarchy*

Hierarchy merupakan pedoma atau panduan bagi para pembaca untuk mengetahui tingkat kepentingan suatu informasi melalui alur yang telah dibuat.

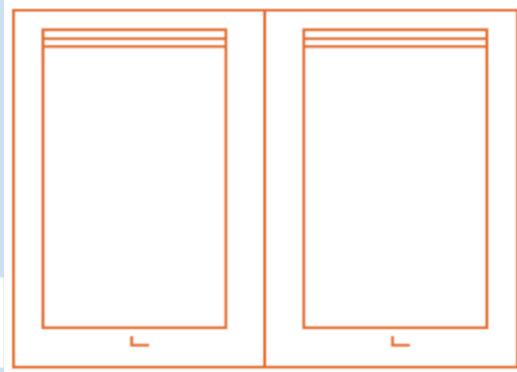
2.1.4 *Grid*

Grid adalah susunan elemen desain yang memudahkan pengaturan peletakan elemen desain. Dengan menggunakan *grid*, penempatan elemen akan lebih akurat sesuai dengan persyaratan rasio area desain (Ambros & Harris, 2011). Selain itu *grid* juga memiliki banyak variasi, tergantung pada tingkat kerumitannya, akan tetapi penggunaannya dapat mengurangi kreativitas dan imajinasi (hal. 26). Salah satu jenis *grid* yaitu *symmetrical grid* dan terbagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

1) *Single-column Grid*

Grid ini biasanya digunakan untuk penggunaan yang menggunakan jumlah teks yang banyak, akan tetapi kekurangannya adalah membuat teks sulit

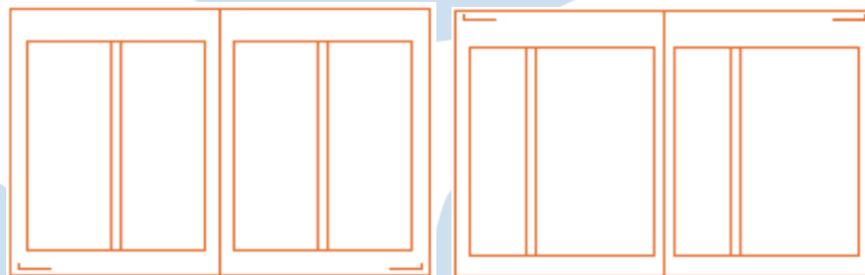
untuk ternavigasi. Pada umumnya dalam satu baris terdapat 60 karakter. Dan dibawah merupakan contoh *single-column grid*.



Gambar 2. 15 *Single-column Grid*
(Tondreau, 2019)

2) *Two-column Grid*

Dibandingkan dengan *single-column grid*, *grid* ini memiliki kolom yang lebih lebar yang biasa digunakan untuk *body text*. Berikut contoh gambar dari *two-column grid*.

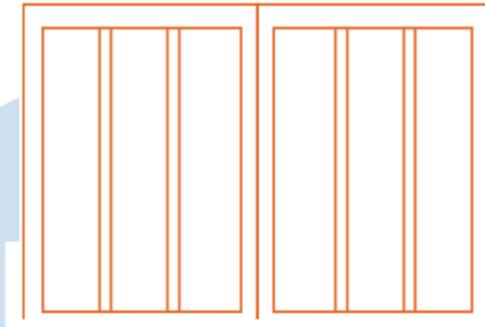


Gambar 2. 16 *Two-column Grid*
(Tondreau, 2019)

3) *Multicolumn Grid*

Dibandingkan dengan *grid* dua kolom jenis *grid* ini lebih menghasilkan fleksibilitas dan jenis *grid* ini biasanya sering digunakan pada *website* dan majalah.

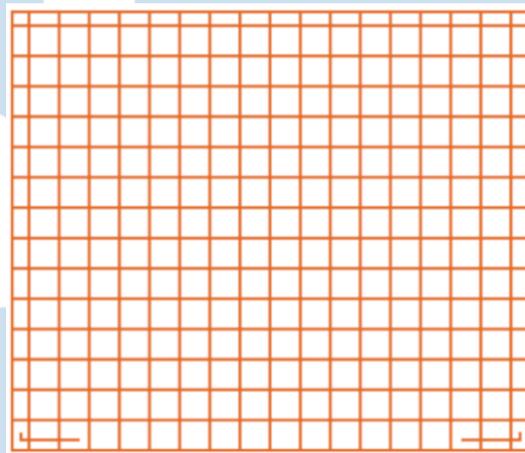
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 17 *Multicolumn Grid*
(Tondreau, 2019)

4) *Modular Grid*

Grid ini adalah *grid* yang menggabungkan dua kolom yaitu kolom vertikal dan horizontal yang menghasilkan suatu susunan yang lebih kecil. Jenis *grid* ini dapat digunakan pada teks yang bersifat kompleks karena memiliki banyak kolom.

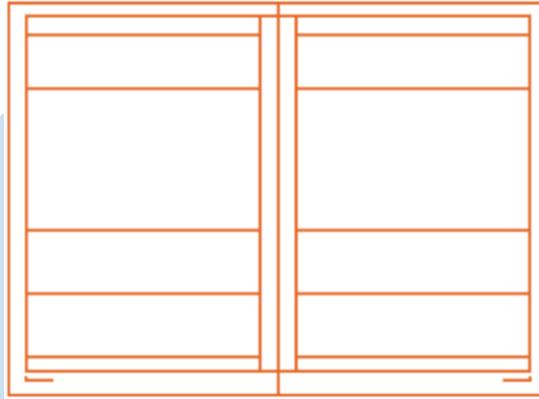


Gambar 2. 18 *Modular Grid*
(Tondreau, 2019)

5) *Hierarchical Grid*

Grid ini pada halaman dibagi menjadi beberapa hirarki dengan susunan horizontal. Berikut contoh dari *hierarchical grid*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 19 *Hierarchical Grid*
(Tondreau, 2019)

2.2 Ilustrasi

Menurut Arntson (2012), ilustrasi adalah salah satu disiplin seni yang menggunakan gambar representational atau ekspresionis dalam ekspresi visual. Ilustrasi dapat digunakan untuk tujuan komersial dalam bentuk cetakan, animasi dan video pada media seperti *website*. Pada prinsipnya ilustrasi digunakan untuk mengungkapkan hal-hal yang tidak dapat disampaikan dalam foto, seperti fotosintesis tumbuhan. Selain itu Arntson (2012) juga menjelaskan bahwa ilustrasi detail dapat menyampaikan hal-hal tertentu dengan lebih jelas daripada foto. Visual ilustrasi dapat disesuaikan dengan visual yang ingin digambarkan seseorang dengan menampilkan detail yang dibutuhkan ataupun dengan menghapus detail yang sulit dipahami.

2.2.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2017) ilustrasi memiliki lima fungsi diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Dokumentasi, Refrensi, dan Instruksi

Ilustrasi berperan dalam mendokumentasikan kebutuhan akan referensi, penjelasan informasi, edukasi, dan pengajaran dalam konteks multitopik. Mengirim informasi ilustrasi informasional dalam hal ini dapat menggunakan epresi verbatim, foto, solusi konseptual dan diagram.

Dokumen ini juga telah digunakan dalam bidang kurikulum nasional, sejarah, ilmu pengetahuan, kedokteran dan teknologi.

2) Komentar

Ilustrasi berfungsi juga sebagai tempat untuk berkomentar. Ilustrasi dianggap lebih representatif daripada fotografi, sehingga banyak ditemukan di bidang jurnalistik seperti surat kabar. Selain itu ilustrasi juga berfungsi untuk menyampaikan informasi dari bidang politik dan gaya hidup.

3) Mendongeng

Fungsi lain dari ilustrasi adalah untuk menceritakan sebuah cerita fiktif dengan gambar. Ilustrasi dalam hal ini telah lama digunakan untuk menceritakan kisah religi kekristenan, terutama pada mural, lukisan dan patung. Ilustrasi sendiri terus berkembang hingga saat ini dan dapat ditemukan di banyak buku anak, novel, komik dan cerita fantasi.

4) Persuasi

Ilustrasi sangat populer di dunia periklanan. Penggunaan ilustrasi dalam periklanan mengutamakan kelompok sasaran yang dituju oleh pemilik produk.

5) Identitas

Dalam hal ini ilustrasi memainkan peran penting dalam memperkenalkan suatu merek dari perusahaan. Hal ini dapat ditemukan pada media seperti paket produk, yang merupakan wadah untuk mengekspresikan identitas perusahaan. Selain itu ilustrasi juga dapat menggambarkan identitas pada suatu buku ataupun musik.

2.2.2 Jenis Ilustrasi

Selain fungsi ilustrasi juga terbagi menjadi beberapa jenis gaya, setiap ilustrasi memiliki ciri khas dan gaya visual yang berbeda dan terbagi menjadi beberapa kategori diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) *Conceptual imagery and Surrealism*

Conceptual imagery berupa metafora visual dengan imajinasi dan ekspresi non-literal. Konten ilustrasi berisi berbagai ide dan metode komunikasi, ilustrasi, simbol, dan ekspresi. *Surrealism*, *ekspresionisme abstrak*, dan *kubisme* memungkinkan ilustrator tidak terbatas dalam kreativitasnya. Ilustrator dapat membuat perubahan yang tidak terkait dengan gambar bentuk. Distorsi ini dicapai dengan menggunakan warna dan bentuk yang menggabungkan elemen realisme dan abstrak. Distorsi dalam seni surealis dibentuk untuk menciptakan ilustrasi seperti interpretasi mimpi dan untuk menghadirkan ide, promosi dan komentar yang menarik dan misterius. Ilustrasi konsep memiliki tujuan ganda untuk memberi anotasi pada publikasi dan memberi kepribadian visual. Ilustrasi tidak didukung dalam bentuk objek yang sebenarnya. Diagram konseptual meragukan definisi dan ekspresi yang ada. Diagram konseptual dapat tumbuh dan terus berkembang sesuai dengan keinginan dan perkembangan masyarakat.



Gambar 2. 20 Ilustrasi Surealisme
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

2) Diagrams

Diagram mengilustrasikan sifat-sifat suatu objek, sistem, elemen buatan, atau proses organik karena paparan objek yang jauh. Bahasa visual dapat berupa grafik atau representasi simbolik. Diagram bahasa visual tidak bergantung pada konteks kecuali informasi atau pesan dikomunikasikan dengan jelas. Bagan sering dikaitkan dengan buku teks seperti garis hitam-

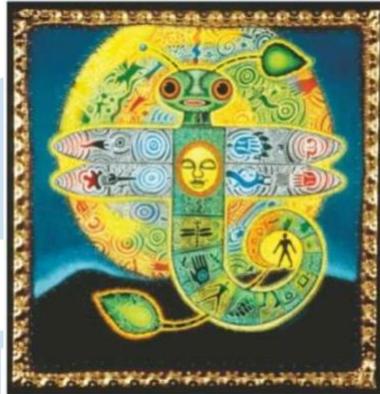
putih dan catatan singkat dalam literatur akademis. Namun, grafik penuh warna dan inovatif, dan dapat mewakili jauh lebih baik daripada informasi grafik rata-rata. Diagram adalah metafora visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Diagram melalui proses yang kompleks ketika dibuat. Ada banyak kombinasi sistem, data ilmiah atau rekayasa, struktur, sifat fisik, instruksi, dan deskripsi yang mewakili pendekatan konseptual untuk membuat diagram. Namun, tergantung pada sifat beberapa grafik, grafik mungkin tidak realistis. Bagan dapat berupa bagan, grafik, tabel, dan peta.



Gambar 2. 21 Ilustrasi Diagram
(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

3) *Abstraction*

Ilustrasi abstrak adalah hasil penemuan kombinasi warna dan bentuk yang tidak ada hubungannya dengan objek atau kenyataan aslinya. Ilustrasi abstrak berupa poster, sampul buku, barang penjualan, paket dan barang promosi memiliki citra dekoratif dan ekspresif serta pendekatan yang merespon suasana yang disampaikan. Pada umumnya ilustrasi abstrak memiliki font yang merupakan bagian dari ilustrasi. Ilustrasi abstrak sering dibuat menggunakan teknik kolase, dan konsep keseluruhannya adalah warna datar dengan tekstur halus atau jelas, bentuk informal dan geometris, dan elemen bebas dan informal dalam realitas visual. Ilustrasi abstrak tidak dapat diprediksi, sulit diakses, dan tidak memiliki penggambaran sesuatu.



Gambar 2. 22 Ilustrasi Abstrak
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

2.3 Copywriting

Copywriting adalah penulisan naskah dalam periklanan yang fungsinya untuk mempertegas dan memperkuat pesan yang ditampilkan secara visual. Copywriting bisa dalam bentuk tulisan atau juga narasi yang dibacakan announcer atau bahkan dalam bentuk jingle yang berupa lirik lagu. Copywriting seringkali juga disebut sebagai Ad Copy (Bartlett, 2015). Berikut beberapa teknik copywriting yang digunakan dalam pemasaran terbaru yaitu:

1) *Less Formal, More Conversational*

Saat ini, pemasar menghilangkan pola penulisan formal dan telah beradaptasi dengan bentuk alternatif yang santai. Hal ini karena ingin lebih terhubung dengan pembaca dan meningkatnya jumlah konsumen muda. Kembali pada hari itu, copywriter berpikir itu suatu keharusan untuk menulis secara formal, tetapi pedoman ini tidak lagi berlaku. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Forester Research, tren saat ini adalah pemasaran interaktif melalui email, SEO, iklan video online, dan pemasaran sosial.

2) *Focus on Benefits vs. Features*

Untuk menarik perhatian pembaca, seorang copywriter harus menunjukkan dalam dua detik pertama “apa untungnya bagi saya [pembaca].” WIIFM adalah bahan salinan terpenting saat ini. Setelah Anda dapat terhubung ke pelanggan,

Anda akan menarik perhatian penuh pembaca, cukup untuk membuat target membaca tentang produk yang Anda tawarkan.

3) *Include Proof and Validation*

Perusahaan harus selalu melihat testimonial, jaminan, atau penghargaan yang diperoleh sebagai salinan yang harus dimiliki. Pelanggan mewaspadaai penipuan, bisnis terbang-demi-malam, dan skandal. Jika Anda memilikinya, tunjukkanlah karena mungkin cukup untuk memberikan bukti yang dicari pembaca bahwa Anda bukan sekadar artis penipu.

2.4 Media Informasi

Media saat ini merupakan hal yang penting karena saat ini media sangat berguna untuk mengeksplorasi penelitian ilmiah yang memungkinkan orang untuk mendapatkan sebuah informasi, bertukar pikiran, dan berkomunikasi. Media informasi merupakan akses perantara sebagai sarana komunikasi informasi antara sumber dan penerima (Heinich, 1982) sedangkan menurut Critikos, 1996 informasi secara umum dipahami sebagai informasi seperti televisi, film, fotografi, radio, rekaman, audio, proyeksi, bahan cetak, dll. Secara umum pengertian dari informasi sendiri adalah kumpulan data yang telah dirangkum dalam bentuk yang berbeda yang dapat digunakan untuk sebuah pengetahuan baru baik saat ini dan masa depan (Gordon B. Davis 1990; 11). Dengan demikian, informasi dapat dipahami sebagai sarana untuk mengumpulkan dan mengolah kembali sebuah informasi dengan cara baru dan berbeda sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerima informasi (Sobur, 2006).

2.4.1 Jenis-jenis Media Informasi

Media informasi terbagi menjadi beberapa unsur antara lain audio, gambar/grafik, teks, animasi dan video (Suyanto, 2005).

1) Teks

Teks merupakan data yang paling praktis untuk disimpan dan dikontrol. Teks merupakan sesuatu yang paling dekat dengan kita dan paling sering dijumpai.

2) Suara

Suara merupakan hal yang dapat didengar oleh indra pendengaran dan menghasilkan sebuah nada atau gelombang tertentu. Suara wajarnya sesuatu dapat didengar oleh telinga manusia.

3) Gambar

Gambar dan grafik sering digunakan dalam presentasi dan publikasi multimedia karena lebih mudah dibaca daripada teks dan tidak membuat mata lelah saat melihatnya sehingga orang jadi tidak mudah bosan saat melihatnya.

4) Animasi

Penggunaan animasi pada komputer dimulai sejak ditemukannya program komputer yang dapat digunakan untuk membuat gambar pada komputer.

5) Video

Tampilan sebuah gambar atau tulisan bergerak yang terlihat lebih indah sehingga lebih menarik perhatian untuk dilihat ataupun dinikmati.

2.4.2 Manfaat Media Informasi

Kemampuan verbal atau sebutan seseorang yang tidak mengetahui atau memahami arti sebenarnya ketika informasi atau pesan disajikan. Oleh karena itu, media harus benar-benar memahami pesan yang disajikan. Oleh karena itu, media harus benar-benar dapat dipahami dan disampaikan secara baik kepada para pembaca sehingga tujuan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan (Susilana dan Rihanna, 2015). Berikut adalah kelebihan dari konten informasi

- 1) Transparansi pesan atau informasi
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi
- 3) Sistem pembelajaran yang lebih menarik
- 4) Mengirim pesan dengan sajian yang berbeda

2.5 Website

Dalam bukunya Landa (2014), *website* adalah kumpulan halaman dan file yang saling terhubung di World Wide Web dan biasanya dijalankan oleh perusahaan, pemerintah, organisasi, bahkan individu. Selain itu, Landa (2014) menyatakan bahwa desain situs web memerlukan pengetahuan khusus dan dasar tentang pengembangan strategis, perencanaan, dan kreativitas. Landa (2014) menulis bahwa ketika mengembangkan sebuah situs web, ada beberapa kriteria penting yang perlu dipertimbangkan, seperti konten, struktur dan navigasi, desain visual, fitur, interaktivitas, dan pengalaman keseluruhan. Sebagai seorang desainer, perlu mempertimbangkan konsep dan desain visual dari website itu sendiri, yang dijelaskan sebagai berikut:

2.5.1 Konsep

Konsep adalah tulang punggung untuk merencanakan konten, strategi, tujuan, dan instruksi dari solusi interaktif yang dirancang. Mengidentifikasi topik sama pentingnya ketika mengembangkan konsep desain. Mengutip Curtis (Landa, 2014), "Jika Anda dapat mengidentifikasi topik terbaik untuk grup atau cerita merek Anda, Anda dapat mendorong aliran desain Anda dengan elemen desain yang konsisten secara keseluruhan" (hlm. 336).

2.5.2 Desain Visual

Proses visualisasi membutuhkan situs web yang konsisten dan sesuai dengan ide yang diinginkan untuk menciptakan pengalaman yang menduplikasi visual yang diminta oleh desainer. Desain visual tidak hanya menggambarkan dampak visual dan masalah estetika, tetapi juga pengalaman pengguna dan cara kerja situs web saat digunakan (hal.336). Ada beberapa pertimbangan saat merancang situs web visual diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Gambar

Tampilan layer pada sebuah *website* biasanya meliputi foto, ilustrasi, ikon dan simbol, tekstur dan pola, grafik/diagram, serta animasi dan grafik bergerak. Visual ini biasanya dibuat oleh seorang desainer atau fotografer,

dan desainer lain seperti animator dan desainer ikon. Atau, dapat juga menggunakan gambar berlisensi atau file pribadi yang dimiliki oleh klien atau desainer itu sendiri. Desainer harus secara khusus mempertimbangkan hal berikut saat menyiapkan gambar visual web.

2) Tipografi

Pada perancangan *website* dasar dalam tipografi harus tetap dipakai dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a. *Legibility*

Font yang digunakan harus memperhatikan x-height dan bentuk karakter yang sederhana. Hindari font garis tipis dan pilih font yang mudah dibaca, seperti font serif.

b. *Readability*

Saat mendesain *website*, perlu diperhatikan kontras warna antara latar belakang dan elemen desain yang digunakan untuk menciptakan pengalaman membaca yang baik. Perhatikan juga bahwa menggunakan warna-warna cerah akan mengurangi keterbacaan. Berhati-hatilah untuk tidak membuat teks terlalu panjang, dan cenderung lebih membuat paragraf pendek, jadi batasi hingga sekitar 12 kata. Hindari memilih font yang jaraknya berdekatan, karena ini akan mempengaruhi keterbacaan teks.

c. *Voice and Branding*

Pastikan bahwa font yang dipilih sesuai dengan identitas merek atau tema, perhatikan kecocok tampilan font yang digunakan di layar. Font yang digunakan tidak boleh menutupi logo yang digunakan. Kemudian gunakan batas putih dan area karantina yang perlu dipertimbangkan juga di sekitar logo.

d. Kontras

Saat membuat *website*, penggunaan dan peningkatan untuk mengurutkan konten dari yang paling penting hingga yang paling tidak penting. Untuk *website* yang menampilkan banyak informasi, hierarki visual dinamis juga dapat menciptakan pengalaman para pengguna *website*.

2.5.3 Anatomi Grid

Landa (2014) menulis bahwa penggunaan *grid* dalam desain *website* memudahkan untuk pembagian halaman, menentukan spasi dan margin, serta elemen visual yang akan digunakan. Dengan kisi-kisi, tidak hanya dapat menerapkan satu jenis, tetapi juga menyesuaikannya dengan konten atau aplikasi. Grid biasanya ditentukan oleh komposisi teks dan penempatan setiap elemen seperti judul, gambar, dan grafik. Menggunakan *grid* yang benar akan membuat navigasi pengguna lebih mudah dan lancar saat menggunakan *website*. Saat menentukan *grid*, perlu mempertimbangkan bagaimana tampilan akan terlihat pada perangkat yang berbeda. *Non-desainer* biasanya menggunakan template berlisensi sebagai gantinya.

2.5.4 Psikologi Warna dalam Website

Semua warna memiliki makna emosional. Hubungan ini telah lama dieksplorasi dalam bidang psikologi. Lois B. Wexner menganalisa hubungan antara warna dan suasana hati pada tahun 1954. Bahkan studi dilakukan pada tahun 1996 oleh psikolog Amerika Frank H. Manke memimpin studi eksperimental tentang hubungan antara warna dan emosi. Berikut adalah beberapa arti psikologi dari beberapa warna:

1) Biru

Biru diartikan sebagai penakluk insomnia, kecemasan, migrain, dan tekanan darah berlebihan. Sedangkan dalam bisnis, warna biru mampu memberikan kesan profesionalisme, diterima sebagai kebenaran dan citra kekuatan. Biru juga dipercaya dapat menyampaikan potensi bicara dan ekspresi kreatif. Nuansa biru juga bisa menggambarkan seseorang yang melankolis. Biru tua

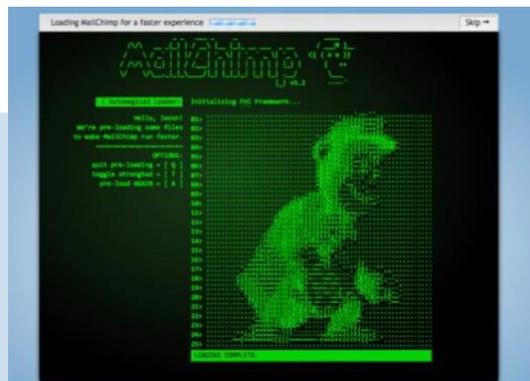
diartikan juga sebagai warna tenang, semarak cerah digunakan untuk menerapkan hari-hari kosong, dan merupakan cerminan dari keheningan.



Gambar 2. 23 Warna Biru
(Beaird & George, 2014)

2) Hijau

Hijau biasanya merupakan warna yang mewakili alam, dan warna yang muncul adalah simbol pertumbuhan, kesegaran, dan harapan. Selain itu, warna ini dapat digunakan untuk mewakili kekayaan, dan nilai pendidikan. Menggabungkan hijau dan hitam, biasanya digunakan dalam bidang teknologi.



Gambar 2. 24 Warna Hijau
(Beaird & George, 2014)

3) Cokelat

Warna coklat menggambarkan bumi atau unsur bumi. Warna coklat memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Dari segi psikologis, Brown memiliki makna yang kuat dan kredibel serta membentuk fondasi dan

vitalitas. Dengan menggunakan warna coklat, mendekati emas, memberikan tampilan yang modern dan mahal.



Gambar 2. 25 Cokelat
(<https://bit.ly/3GFv1BV>)

4) Hitam

Hitam memiliki makna, kekayaan, kecanggihan dan penuh dengan rahasia. Siapa pun yang akrab dengan hitam berani, fokus, tenang, dominan, kuat, dan rentan terhadap gangguan.



Gambar 2. 26 Warna Hitam
(Beaird & George, 2014)

5) Putih

Warna putih berarti kebersihan yang suci. Putih memiliki arti kebebasan. Dalam dunia kesehatan, cat putih memberikan kesan steril atau unmixed. Putih juga dapat digunakan untuk meredakan nyeri, sakit kepala, dan ketegangan mata.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 27 Warna Putih
(Beaird & George, 2014)

2.5.5 Point Penting dalam Mendesain Website

Dalam merancang atau membuat suatu *website*, Landa (2014) menjabarkan beberapa hal penting yang harus diperhatikan diantaranya yaitu sebagai berikut:

- Informasi dan juga konten yang akan disajikan di dalam *website* harus mudah untuk ditemukan, dibaca, dicetak maupun di *download*.
- Halaman pada *website* harus memuat secara cepat.
- Tampilan visual *website* disajikan semenarik mungkin dan jelas melalui hirarki visual.
- Menggabungkan desain *website* dengan identitas warna *colour palette* dan elemen grafis.
- Sebelum menjalankan *website* perhatikan prototype dan lakukan uji tes.

Memperhatikan tampilan *website* saat ditampilkan di perangkat yang berbeda.

2.6 Kafein

Kafein merupakan senyawa stimulan sistem saraf pusat yang sering kali dikonsumsi di kalangan masyarakat. Kafein ditemukan pada tahun 1819 oleh ahli kimia Jerman Friedrich Ferdinand Mountains. Dia menggunakan istilah “kafein” untuk merujuk pada struktur kimia kopi. Kisaran 60 jenis tanaman seperti teh, kopi, minuman kaleng dan coklat mengandung kafein (Prasetio, 2020). Nama lain dari

kandungan ini sendiri adalah trimethylxanthine yaitu senyawa yang memiliki rasa pahit dan berbentuk serbuk kristal halus berwarna putih. Kafein sendiri merupakan jenis senyawa yang sulit larut dalam air, etanol dan eter. Kafein dapat mudah larut jika dicampurkan dengan kloroform dan asam encer (Soraya, 2008). Dosis mengkonsumsi kafein sendiri batas maksimum yang diizinkan dalam sehari adalah 100-200mg (Liska, 2004).

2.6.1 Sumber Kafein

Kafein umumnya ditemukan pada tanaman kopi dan teh digunakan dan diolah menjadi minuman. Seperti Amerika Serikat, kopi adalah sumber utama kafein. 75% dari populasi dunia mengkonsumsi kopi dan Amerika Latin adalah satu negara penghasil kopi yang kaya rasa (Weiberg dan Bealer 2002, p.47). Selain itu kafein juga biasa digunakan dalam minuman berkarbonasi, seperti cola, yang terbuat dari cola gandum. Minuman biasanya mengandung 10-5- mg kafein. Cokelat juga terbuat dari kakao dengan sedikit kafein. Efek stimulan ringan dari coklat adalah kombinasi teobromin dan teofilin dalam bentuk kafein (Castel dkk., 2000).

2.6.2 Dampak Positif Kafein Untuk Kesehatan

Berikut merupakan beberapa dampak positif kafein untuk kesehatan tubuh:

1) Menurunkan bobot badan

Kafein bersifat menekan rasa nafsu makan dan menstimulasi terjadinya *thermogenesis* yaitu suatu mekanisme di tubuh yang cara kerjanya mengubah panas dan energi. Walaupun belum terdapat terbukti secara sepenuhnya tentang kafein yang dapat menurunkan berat badan secara jangka panjang, banyak produk pelangsing yang dijual terdapat kafein dalam kandungan komponennya.

2) Meningkatkan aktivitas olahraga

Mengkonsumsi kafein setelah mengkonsumsi karbohidrat setelah melakukan aktivitas olahraga dapat membantu mengembalikan kadar glikogen dalam otot lebih cepat. Kafein juga dapat meredakan rasa sakit

pada otot sebesar 48%, walaupun berdasarkan penelitian hal ini sudah terbukti namun tetap saja kafein hanya berefek dalam jangka pendek.

3) Mencegah penurunan fungsi otak

Penelitian membuktikan bahwa kafein dapat membantu memperlambat proses penurunan fungsi otak pada orang lanjut usia. Konsumsi kafein dihubungkan dengan menurunnya resiko terkena penyakit Alzheimer dan Parkinson.

4) Sumber antioksidan

Kafein merupakan sumber antioksidan yang baik untuk tubuh, tidak perlu dikonsumsi dengan cara meminum kafein melainkan cukup dengan menghirup aromanya saja, menghirup aroma kafein setara dengan antioksidan tiga buah jeruk.

5) Efektif mengatasi stress

Aroma dari kafein dapat memicu rasa tenang karena hal ini lah kafein dapat menjadi salah satu metode untuk mengatasi rasa stres. Terutama pada minuman kopi dan teh yang memiliki aroma yang cukup khas dan kuat. Terutama untuk para wanita meminum minuman berkafein tiap hari membantu meningkatkan zat serotonin yang berfungsi menurunkan rasa stress ataupun depresi (Nathania, 2017).

2.6.3 Dampak Negatif Kafein Untuk Kesehatan

Berikut merupakan beberapa dampak positif kafein untuk kesehatan tubuh:

1) Mengurangi tingkat kesuburan pada wanita

Dari beberapa penelitian telah membuktikan bahwa mengkonsumsi kafein dapat mengurangi aktivitas kerja otot pada tuba falopi yang bekerja untuk membawa sel telur dari ovarium ke rahim. Peran kafein dalam hal ini adalah menghambat kerja sel yang semestinya membantu kontraksi tuba falopi

sehingga sel telur tidak bisa turun ke rahim dan dibuahi oleh sperma (Nanda, 2017)

2) Diare

Kopi juga berperan sebagai pemicu permasalahan dalam saluran pencernaan, jika mengkonsumsi kafein lebih dari dua sampai tiga gelas dalam sehari dapat menyebabkan seseorang mengalami diare. Saat gejala diare muncul ketika kita mengkonsumsi kafein International Foundation for Functional Gastrointestinal Disorders menyarankan kita untuk mulai mengurangi konsumsi kafein (Ariska, 2019).

3) Gangguan cemas

Kafein dapat menimbulkan gangguan kecemasan karena saat seseorang mengkonsumsi kafein maka terjadi peningkatan kadar laktat dalam otak yang yang menyebabkan rasa cemas. Dengan mengkonsumsi kafein secara berlebihan dapat menimbulkan serangan panik dan peningkatan rasa cemas.

4) Insomnia

Insomnia adalah salah satu efek yang menyebabkan seseorang sulit atau tidak bisa tidur sehingga akhirnya dapat merusak jam tidur. Bagi usia remaja maupun baru. Untuk kalangan remaja mungkin hal ini hanya akan memicu rasa lelah pada tubuh akan tetapi untuk usia lanjut dapat berdampak serius (Dokter Sehat, 2018).

2.7 Adiksi Kafein

Adiksi atau kecanduan merupakan ketergantungan yang memiliki sifat permanen dan kompulsif dari suatu perilaku ataupun zat (Febiandari, Naul & Rahmala, 2016). Karyanta (2013) mengatakan sebagai seorang pengembang bahasa dan kosa kata di Indonesia menyatakan konseptualisasi juga digunakan untuk menyebutkan ketergantungan pada masalah sosial seperti judi, belanja, alkohol dan lain sebagainya.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa perilaku adiktif adalah kelainan perilaku yang dapat disebabkan oleh suatu zat ataupun aktivitas yang memberikan sebuah kesenangan pada orang tersangkut dan dari hal itu menimbulkan dampak negatif bentuk fisik maupun dalam bentuk penyakit mental yang sulit dihentikan oleh orang-orang yang terlibat.

2.8 Pola Hidup Sehat

Pola hidup sehat merupakan suatu kegiatan sehari-hari dan dilakukan secara terus menerus dengan menerapkan kebersihan. Pola hidup sehat juga dapat diartikan sebagai suatu kebiasaan yang baik dengan memelihara kesehatan yang telah dilakukan sejak lama sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang melekat pada diri seseorang. Pola hidup sehat sendiri terbagi menjadi beberapa golongan untuk lebih rincinya lagi menjaga kebersihan diri, pola makan dan minum, pola kegiatan seimbang, dan pola melakukan kegiatan olahraga. Selain itu, ada juga pola hidup sehat untuk mencegah dan mengatasi penyakit. Adapun hal-hal yang harus dihindari untuk usaha pencegahan diantaranya seperti menghindari rokok, narkotika, minuman yang mengandung alkohol, dan juga kafein (Irianto, 2004). Namun dari pencegahan yang telah disebutkan informasi terkait dengan pencegahan adiksi akibat kafein menempati urutan terakhir.

2.8.1 Mengatasi Adiksi Kafein Pada Kopi

Pengaruh kafein terhadap kesehatan cukup serius jika dikonsumsi secara berlebihan dan telah banyak ditemukan kecanduan terhadap minuman berkafein pada setiap kalangan tingkat sosial, baik dari kalangan orang kaya maupun miskin. Kafein sendiri berpengaruh pada sistem pencernaan, sistem saraf, jantung dan juga pembuluh darah. Karena itulah jika kafein dikonsumsi secara berlebihan dan dalam batas tidak wajar akan menimbulkan kerugian dari kesehatan (Mervyn, 2001: 306-309). Dr. Ayu Wulandari mengatakan kafein paling tinggi ada pada minuman kopi yang memiliki kadar kafein sekitar 57-100 mg per gelas. Beda jenis kopi dan pengolahan beda juga kandungan kafeinnya. Karena kopi memiliki kadar kafein yang tinggi kopi menjadi pilihan utama orang yang membutuhkan kafein dan karena kadar kafein pada kopi terbilang tinggi maka dapat menyebabkan adiksi

terhadap kafein jika dikonsumsi secara terus menerus. Akan tetapi adiksi kafein pada kopi sendiri dapat diatasi melalui pola hidup sehat dan berikut adalah pola hidup sehat yang dapat diterapkan untuk mengatasi adiksi akibat kafein pada kopi.

1) Kurangi secara bertahap

Mengurangi kopi tentunya tidak bisa dilakukan dengan cara instan. Perlu dibuat pengaturan waktu konsumsi untuk mengurangi secara bertahap. Bisa dengan cara membuat target misalnya satu hari diusahakan hanya minum satu gelas saja kemudian di minggu berikutnya hanya minum 4 cangkir kopi dalam seminggu. Jika dilakukan secara bertahap orang akan menemukan kebiasaan baru menggantikan kecanduan kopi. Jika dikurangi secara bertahap maka toleransi tubuh terhadap kandungan kafein semakin hari akan semakin menurun sehingga semakin hari akan membuat orang tidak akan merasa memerlukan bantuan kopi lagi dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

2) Cari pengganti minuman

Selain kopi banyak minuman lain yang mengandung kafein tetapi dalam dosis yang rendah contohnya seperti teh, Macha, coklat dan banyak lainnya yang memiliki kadar kafein yang sedikit sehingga konsumsi kafein tidak akan menyebabkan adiksi akan tetapi lebih baik mengganti kafein ini sendiri ke minuman yang tidak mengandung kafein seperti teh herbal ataupun bahkan air lemon yang dapat menambah energi akan tetapi tidak berdampak buruk bagi kesehatan. Tidak hanya itu air kelapa juga bisa menjadi opsi penahan rasa kantuk menggantikan kopi.

3) Minum air putih

Seperti yang telah diketahui bahwa air putih merupakan minuman dengan kaya manfaat. Mengonsumsi air putih secara rutin dapat mengurangi kebiasaan minum kopi karena air putih dapat berfungsi sebagai *detoksifikasi* tubuh.

4) Tidur dengan teratur

Para pekerja yang bekerja hingga larut malam lebih sering mengonsumsi dengan alasan agar bisa bertahan sampai pagi dan membantu agar tidak mengantuk sekaligus penambah energi. Untuk penambah energi dapat dilakukan dengan cara lain itu tidur secara teratur dan cukup maka dari itulah penting dalam mengatur waktu agar jam tidur tidak terganggu.

5) Olahraga

Adiksi dapat dihentikan dengan cara menyibukan diri sendiri dengan melakukan berbagai aktivitas salah satu kegiatan yang bisa dilakukan yaitu berolahraga seperti latihan yoga, meditasi, atau pijat dengan tujuan membuat relaksasi pada tubuh. Kegiatan-kegiatan ini dapat membantu anda meningkatkan konsentrasi dan energi yang selama ini didapatkan dari kafein pada kopi.

