



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 Teori Perancangan

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan kepada orang-orang yang mana mempresentasikan visual dari sebuah ide pemilihan, penciptaan, dan yang terpenting adalah organisasi elemen visual (Landa, 2014). Dalam desain grafis terdapat beberapa teori perancangan yang harus diperhatikan seperti elemen grafis, prinsip desain, tipografis, dan *grid*.

2.1.1 Elemen Grafis

Menurut Landa (2014) salah satu bentuk komunikasi visual yang menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens adalah desain grafis. Desain grafis merupakan solusi yang efektif karena dapat menarik para audiens untuk melihat dan mengeksplor. Pada desain grafis, terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan terutama para desainer. Berikut adalah elemen-elemen pada grafis (Landa, 2014, hlm. 19-29).

2.1.1.1 Garis

Titik titik adalah unit atau bagian dari sebuah garis yang berbentuk lingkaran. Garis adalah bentuk titik yang memanjang seperti jalur atau tanda yang dibentuk diatas suatu permukaan. Beberapa alat yang dapat digunakan untuk membuat garis seperti pensil, kuas, *stylus*, atau ranting yang dicelupkan dengan cat. Peran garis adalah sebagai komposisi dan komunikasi. Garis memiliki bentuk yang berbeda-beda, mulai dari melengkung atau lurus, tebal atau tipis. Garis memiliki fungsi sebagai penentu bentuk, penentu area, pembatas, pembantu, dan penetap gaya linear.



Gambar 2.1 Pengaplikasian Garis dalam Website
 Sumber: <https://speckyboy.com/lines-web-design/>

2.1.1.2 Bentuk

Garis yang dibuat hingga membentuk suatu jalur tertutup atau permukaan dua dimensi disebut bentuk. Umumnya bentuk adalah permukaan datar yang dapat diukur tinggi dan lebarnya. Bentuk memiliki tiga penggambaran dasar yakni bentuk segitiga, lingkaran, dan persegi. Kemudian bentuk dasar tersebut dapat diolah lagi dengan menambahkan volume hingga menjadi lebih kompleks seperti bentuk kerucut, bola, dan kotak.



Gambar 2.2 Pengaplikasian Bentuk dalam Website

Sumber: <https://www.campaignmonitor.com/company/annual-report/2016/>

2.1.1.3 Warna

Salah satu elemen desain yang kuat dan provokatif adalah warna. Warna muncul disebabkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang dipancarkan

oleh objek dengan jarak tertentu. Manusia dapat mengenali warna-warna tersebut berkat pantulan cahaya pada benda. Pigmen adalah zat kimia yang ada di dalam suatu benda. Benda-benda yang memiliki pigmen seperti bunga merah mawar, kuning pisang, dan hijau daun. Pigmen terbentuk secara alami maupun artifisial yang kemudian dicampur ke bahan untuk mewarnai benda-benda seperti kertas, tinta, ataupun plastik.



Gambar 2.3 Warna Primer Aditif

Sumber: <https://informatika.uc.ac.id/id/2020/02/teori-warna-multimedia-4/>

Warna primer aditif adalah warna dasar berbasis tiga warna utama yakni merah, hijau, dan biru (RGB). Warna primer juga dikenal sebagai warna aditif karena ketiga warna tersebut bila digabungkan dengan jumlah yang sama akan menghasilkan cahaya putih. Kemudian ada warna primer subtraktif yakni tiga warna utama yakni warna biru, kuning, dan merah. Ketiga warna ini adalah warna utama yang tidak bisa dicampur warna lain namun warna lain dapat dibentuk darinya. Warna sekunder adalah gabungan dari 2 warna primer subtraktif seperti ungu yakni gabungan warna biru dengan merah.

Subtractive / Pengurangan



Gambar 2.4 Warna Primer Subratif

Sumber: <https://informatika.uc.ac.id/id/2020/02/teori-warna-multimedia-4/>

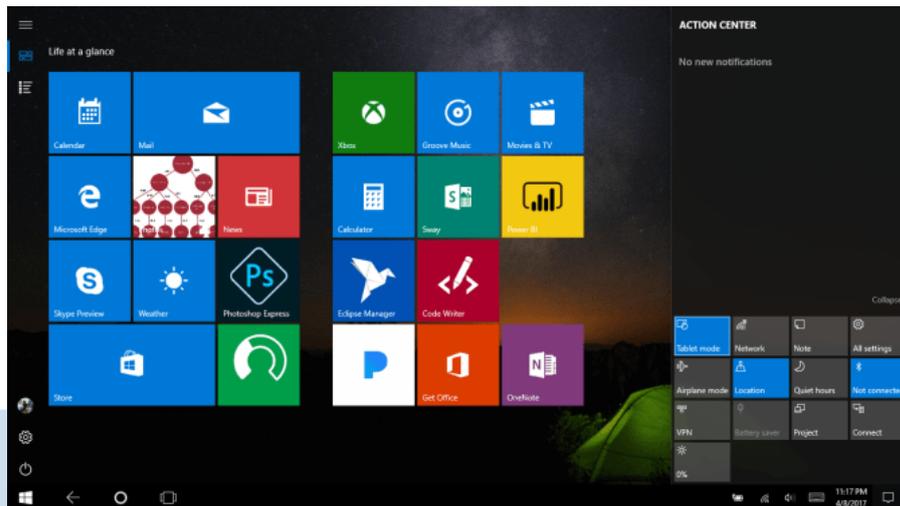
2.1.2 Prinsip Desain

Dalam perancangan suatu karya, harus memperhatikan dan menimbang prinsip desain apa saja yang harus dipakai agar karya mencapai hasil yang maksimal. Berikut adalah prinsip-prinsip pada desain (Widya & Darmawan, 2016, hlm. 37-43):

2.1.2.1. Komposisi

Komposisi adalah penggabungan elemen-elemen desain hingga menjadi suatu kesatuan yang serasi dan matang. Komposisi dapat menghasilkan karya-karya yang bersifat abstrak, alamiah, struktural, ornamental, ataupun non objektif. Tentu komposisi perlu memperhatikan prinsip desain lainnya yakni keseimbangan, irama, perbandingan, dan kesatuan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 Screenshot Bentuk Komposisi

Sumber: <https://www.nesabamedia.com/fitur-dan-tampilan-windows-10/>

2.1.2.2. Keseimbangan

Prinsip ini digunakan agar desain tidak terlalu kuat di salah satu sisi saja sehingga memunculkan komposisi serasi, matang, dan sepadan. Prinsip keseimbangan terdapat 2 sifat yakni keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Bentuk keseimbangan terbagi menjadi dua yakni simetris dan asimetris.



Gambar 2.6. Bentuk Simetris pada Website

Sumber: <https://www.webdesignerdepot.com/2011/07/25-examples-of-symmetry-in-web-design/>

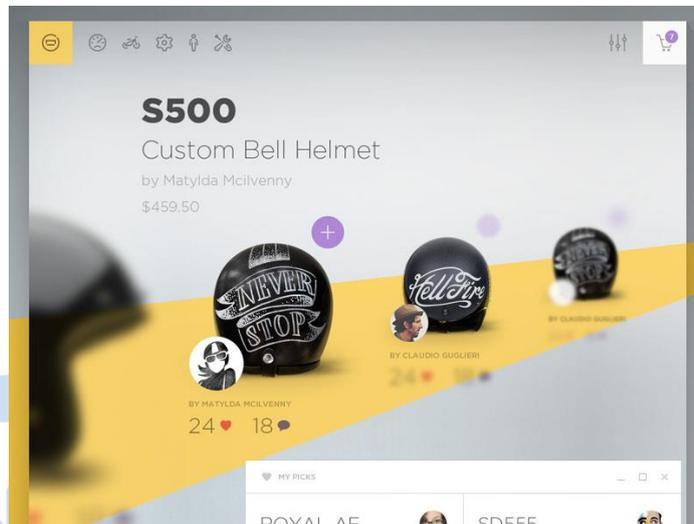


Gambar 2.7. Bentuk Asimetris pada Website

Sumber: <https://designmodo.com/asymmetrical-website-designs/>

2.1.2.3. Irama/Gerakan

Irama memberikan unsur dinamis yang menambah penekanan informatif pada tampilan. Irama membuat atau mengarahkan mata pengunjung untuk mengamati keseluruhan bentuk hingga detail. Secara psikologi visual, pengunjung akan diarahkan untuk melihat warna gelap dahulu kemudian terang atau daerah kompleks ke daerah sederhana.

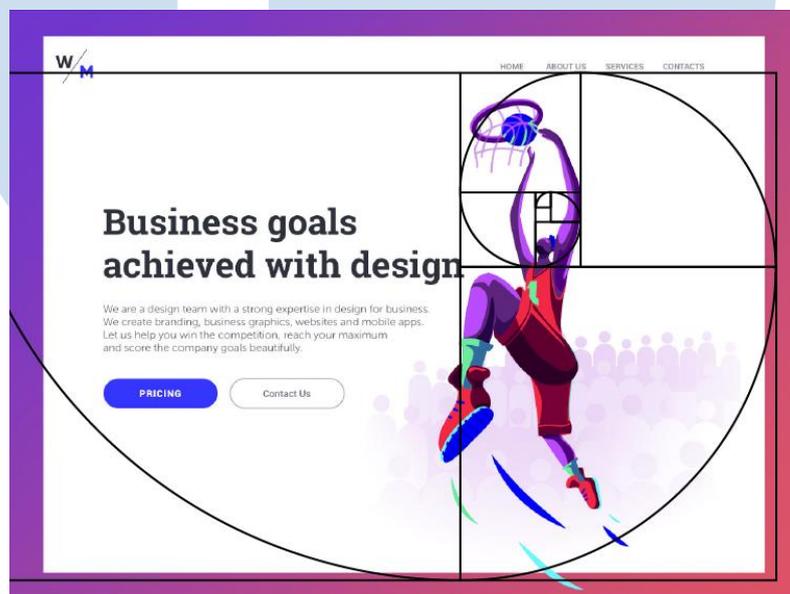


Gambar 2.8. Layout Dengan Irama Visual

Sumber: <https://graphicdesign.stackexchange.com/questions/69616/how-to-create-flow-and-rhythm-through-composition>

2.1.2.4. Perbandingan/Proporsi

Perbandingan adalah prinsip yang menentukan komposisi pada suatu bentuk, garis, warna, dan lainnya menjadi lebih terstruktur. Perbandingan memiliki banyak bentuk seperti perbandingan ukuran, perbandingan posisi, dan perbandingan ruang dengan satuan panjang, tinggi, dan lebar. Salah satu bentuk perbandingan yang banyak dipakai dalam bidang seni dan grafis adalah *golden ratio*. *Golden ratio* menggunakan bentuk cangkang kerang yang melingkar sebagai patokan proporsi yang sempurna terutama pada pendekatan estetika manusia.

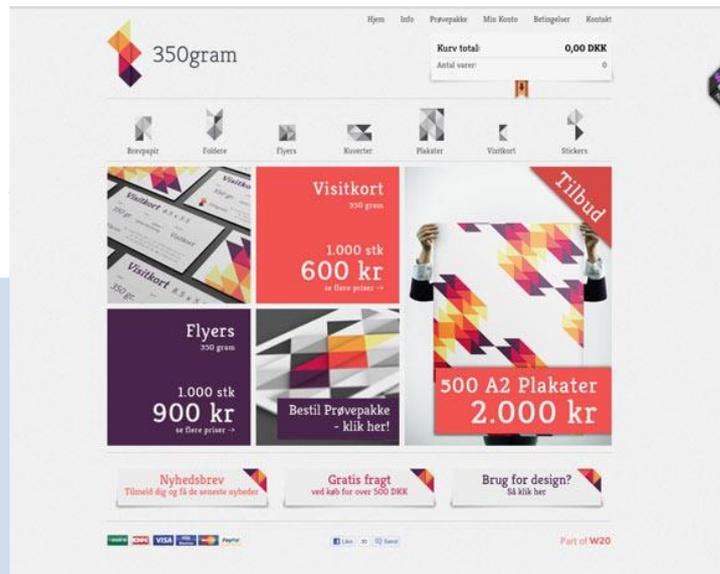


Gambar 2.9. *Golden Ratio* Pada Website

Sumber: <https://uxplanet.org/golden-ratio-bring-balance-in-ui-design-765c954f0ff9>

2.1.2.5. Kesatuan

Kesatuan adalah elemen grafis yang digabungkan sehingga menjadi suatu komposisi yang memberikan kesan teratur. Prinsip desain lainnya yang memperhatikan komposisi, perbandingan, keseimbangan, dan irama digabungkan sehingga menjadi suatu unsur harmoni. Prinsip kesatuan membentuk semua elemen menjadi berhubungan memiliki kesan yang berbeda-beda tetapi menyatu dan tidak bisa dipisahkan sehingga membuat nyaman dipandang.



Gambar 2.10. Kesatuan dalam Website

Sumber: <https://tympanus.net/codrops/2011/10/20/developing-unity-in-web-design/>

2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik dalam menyusun aksara dengan tujuan untuk publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak. Hingga sekarang tipografi dibutuhkan tiap profesi yang luas, masing-masing profesi membutuhkan spesifikasi aksara yang berbeda-beda (Kusrianto, 2013, hlm. 1-5).



Gambar 2.11. Screenshot Bentuk Klasifikasi Typeface

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/dwn-0/jenis-huruf-dekoratif.html>

Tipografi dikelompokkan ke dalam banyak kategori. Hal ini dikarenakan tipografi memiliki jenis dan karakteristik yang berbeda-beda yang memberikan peran yang beragam juga. Berikut adalah macam-macam tipografi (Landa, 2014, hlm. 47-48).

2.1.3.1. Old Style

Tipografi ini diperkenalkan pada akhir abad ke-15 yang diturunkan melalui pena bermata besar. Karakteristik pada jenis huruf ini adalah tiap ujungnya berbentuk *serif* dan tanda kurung yang memiliki ketegangan bias. Salah satu contoh huruf *old style* adalah *Times New Roman*.

2.1.3.2. Transitional

Tipografi ini ditemukan pada abad ke-18. Tipografi ini berbentuk *serif* juga namun diolah menjadi modern. Salah satu contoh huruf *Transitional* adalah *Century*.

2.1.3.3. Modern

Pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, tipografi modern muncul dengan bentuk lebih geometris dalam konstruksi, berbeda dengan tipografi gaya lama. Tipografi modern juga diakui sebagai tipografi paling simetris dari tipografi romawi lainnya dengan ditandai kontras goresan tebal tipis dengan penekanan vertikal. Salah satu contoh huruf modern adalah *Bodoni*.

2.1.3.4. Slab Serif

Tipografi ini diperkenalkan pada awal abad ke-19 yang dikenal juga sebagai Egyptian dan Clarendon style. Tipografi ini memiliki ciri berbobot berat dan mirip dengan lempengan serif. Salah satu contoh huruf *slab serif* adalah *American Typewriter*.

2.1.3.5. Sans Serif

Tipografi ini ditemukan pada awal abad ke-19 dengan subkategori *grotesque*, *humanist*, dan geometris. Berbeda dengan huruf serif, karakteristik

pada jenis huruf ini yakni tidak memiliki *counterstroke* di tiap ujungnya. Salah satu contoh huruf *sans serif* adalah *Futura*.

2.1.3.6. Blackletter

Jenis huruf ini memiliki ciri khas yang klasik pada abad ke-13 sampai abad ke-15, dikenal sebagai *gothic*. *Blackletter* memiliki ciri khas *stroke* yang berat dan kental dengan kombinasi kurva. Huruf *Blackletter* biasa ditemukan di buku-buku alkitab Gutenberg. Salah satu contoh huruf *black letter* adalah Fraktur.

2.1.3.7. Script

Jenis tipografi ini memiliki karakteristik seperti tulisan tangan huruf tegak bersambung. Huruf ini dapat ditulis dengan pena bermata pahat, pensil, kuas, dan pena runcing. Salah satu contoh huruf *script* adalah *Brush Script*.

2.1.3.8. Display

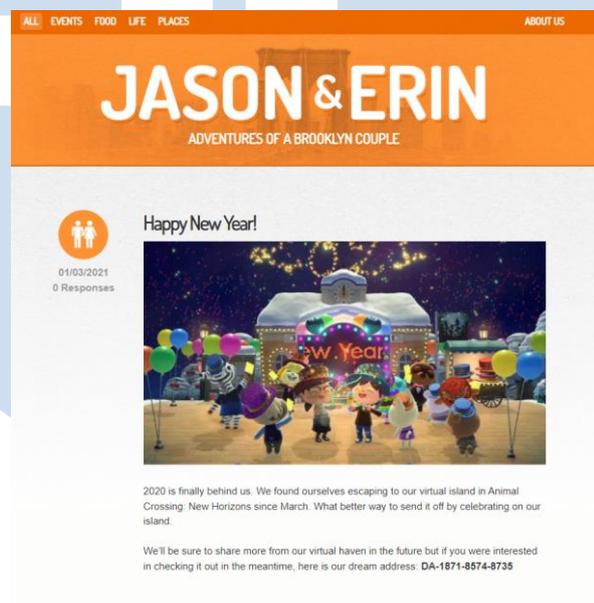
Jenis huruf ini memiliki karakteristik dengan ukuran yang besar dan digunakan untuk tajuk dan judul dikarenakan bila digunakan sebagai teks akan lebih susah untuk dibaca. Huruf ini juga sering digabungkan dengan hiasan dan buatan tangan.

2.1.4 Grid

Menurut Landa (2014) *grid* adalah struktur atau panduan komposisi berbentuk vertikal dan horisontal yang dibagi menjadi dua *format* yakni kolom dan *margin*. *Grid* selalu dipakai pada perancangan buku, brosur, majalah, bahkan situs *web*. *Grid* memiliki fungsi untuk mempermudah para pembaca untuk mengakses dan membaca informasi yang tertera. Maka dari itu perlu untuk menentukan dan memakai *grid* guna untuk memastikan para pembaca menyukainya. Tidak hanya itu, *grid* juga memberikan dampak positif yakni menghemat waktu penulisan secara spontan. Tiap halamannya juga memberikan struktur kerangka yang kontinuitas, kesatuan, dan kesesuaian. Berikut adalah jenis-jenis *grid* (Landa, 2014, hlm. 174-181).

2.2.4.1. *Single Column Grid*

Grid ini dikenal juga sebagai *manuscript grid* karena kolom teks hanya dikelilingi oleh garis tepi atau *margin* di sisi kiri, kanan, atas, dan bawah. *Margin* berfungsi sebagai bingkai proporsional di sekitar isi teks dan visual. Hal ini diperlukan agar konten tetap aman atau menghindari cacat pada percetakan. Dalam segi estetika, *margin* perlu ditentukan untuk menjadi simetris atau asimetris dan lebar atau sempit.

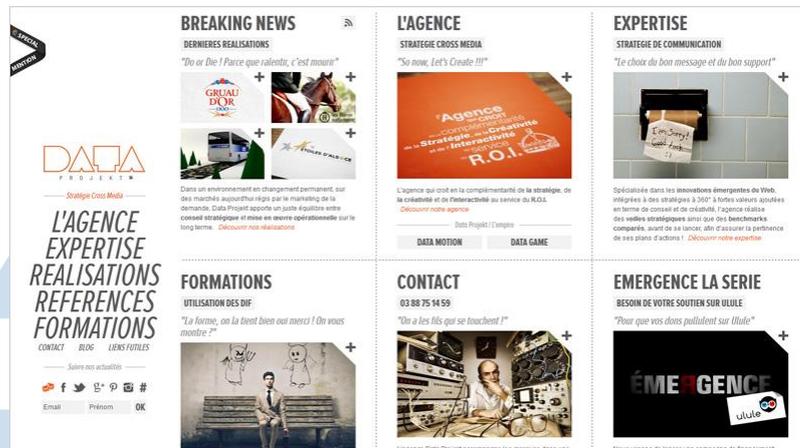


Gambar 2.12. Screenshot Website Dengan *Grid Single Column Grid*

Sumber: <http://www.jasonanderin.com/>

2.2.4.2. *Multicolumn Grid*

Berbeda dengan *single column*, *multicolumn grid* dapat di susun sesuai dengan kebutuhan dan fungsi. *Multicolumn* bergantung pada ukuran dan proporsi *format*, disusun untuk dapat bergabung dengan sebuah visual besar maupun kecil. *Multicolumn* ini digunakan untuk *desktop*, tablet, ataupun tampilan *mobile*, diukur sesuai dengan layar piksel. *Grid* yang dipakai juga memberikan spasi atau jarak antar paragraf agar pengunjung atau pembaca dapat mudah membaca dan mengerti.



Gambar 2.13. Multicolumn Grid dalam Website

Sumber: <https://onextrapixel.com/the-more-the-better-great-multi-column-layout-websites/>

2.2.4.3. Modular Grid

Grid modular terdiri dari modul yang memiliki unit individu dengan perpotongan kolom dan garis alur. Manfaat modular *grid* yakni informasi dan gambar dapat disusun dan dimasukkan ke dalam modul individu atau kelompok ke dalam zona. Zona yang dimaksud harus memiliki hierarki visual yang jelas. *Modular grid* ini juga diakui oleh banyak desainer karena paling fleksibel dan memberikan hasil yang lebih variatif.



Gambar 2.14. Modular Grid dalam Website

Sumber: <https://www.a2hosting.com/blog/modular-design/>

2.2 Website

Salah satu teknologi informasi yang banyak ditemukan sebagai media promosi, edukasi, pemasaran, dan informasi adalah *website*. *Website* berisikan informasi yang mudah dijangkau hanya dengan internet oleh masyarakat saat ini (Penda Sudarto Hasugian, 2018).

Kumpulan halaman atau *file* yang ditautkan bersama tersedia di dalam *website* yang dimiliki oleh perusahaan, pemerintah, organisasi maupun individu. Dalam hal desain, *website* melibatkan strategi, kolaborasi, kreativitas, perencanaan, desain, pengembangan, dan implementasi (Landa, 2014, hlm. 331-334).

2.2.1 Jenis-Jenis Website

Dahulu jenis-jenis *website* hanya ada dua, sekarang sudah beranjak menjadi tiga jenis. Berikut adalah jenis-jenis *website* menurut Setyawan & Pratiwi (2019, hlm.10).

2.2.1.1. Website Statis

Website statis adalah *website* yang memiliki isi konten bersifat konstan yakni kontennya tidak selalu diperbaharui tiap waktu sehingga isi kontennya selalu sama untuk jangka waktu yang panjang. Contohnya seperti *company profile website* yang berisi identitas perusahaan atau organisasi.

2.2.1.2. Website Dinamis

Berbeda dengan *website* statis, *website* dinamis memiliki isi konten yang bersifat *up to date* atau kontennya selalu diperbaharui oleh pengelola *website* dalam kurun waktu. Contohnya seperti *blog* dan *website* berita *online*.

2.2.1.3. Website Interaktif

Website interaktif mirip seperti *website* dinamis, namun yang membedakan adalah *website* interaktif memiliki konten yang diperbaharui oleh para pengguna *website* bukan pengelola *website* itu sendiri. Contohnya seperti *website* jual beli, *facebook.com*, dan *youtube.com*.

2.2.2 Elemen-Elemen pada Website

Berikut adalah elemen-elemen perancangan desain *website* menurut Landa (2014, hlm. 372-374).

2.2.2.1 Konten

Badan informasi yang tertera untuk pengunjung di dalam *website* adalah konten. Konten tidak hanya mencakup informasi umum, berita, sastra, cerita, data dan hiburan. Tetapi juga *game*, materi pengetahuan, materi yang dapat diunduh, hingga acara seperti kontes. Konten tidak dapat dibuat sembarangan, harus memperhatikan penulisan, komunikasi, kejelasan, pengeditan, dan tentunya mudah diakses. Tujuan utama pada konten adalah persatuan, koherensi, dan penekanan.

2.2.2.2. Information Architecture

Information Architecture adalah panduan desainer untuk keseluruhan komposisi *website* dan hierarki elemen grafis individu. *Information Architecture* memudahkan para penggunanya untuk berpindah atau menelusuri *website*. *Information Architecture* yang terorganisir dengan jelas akan memberikan pengalaman yang positif dan bebas frustrasi kepada pengguna, terutama untuk *website* dengan banyak teks, seperti situs berita, situs majalah, situs pemerintah, dan situs sekolah.

2.2.2.3. Sistem Navigasi

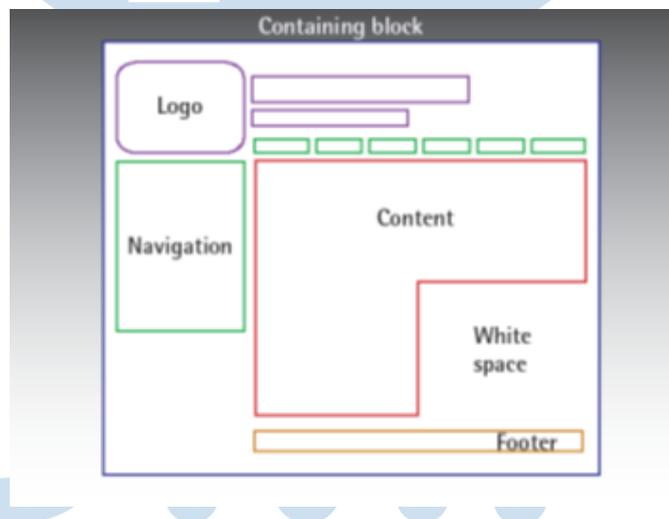
Setelah *Information Architecture* ditetapkan, tentu diperlukan tombol-tombol atau visual antarmuka untuk dapat mengakses dari satu halaman ke halaman lainnya. Desain visual pada *Information Architecture* dikenal sebagai sistem navigasi. Struktur visual yang konsisten akan memberikan kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna. Sistem navigasi menggambarkan langsung letak lokasi tiap halaman yang mengarahkan pengunjung ke seluruh informasi maupun situs lainnya.

2.2.2.4. Home Page

Home page adalah pintu masuk dan tempat pusat sistem navigasi dalam *website*. *Home page* tidak hanya menampilkan judul, tapi juga informasi berupa identitas dan memperlihatkan nuansa visual *website*. Hal ini penting karena saat pengunjung melihat *home page* yang menarik, maka pengunjung akan tertarik untuk masuk eksplor lebih jauh. Warna, grafis, tekstur, dan interaksi yang dimasukkan ke dalam *home page* tentu akan semakin mendorong pengunjung untuk eksplor lebih lama.

2.2.3 Anatomi Halaman Website

Pada halaman isi *website*, terdapat beberapa komponen atau blok-blok utama untuk merangkai isi *website*. Walaupun isi *website* sangat beragam dan memiliki subjek dan wujud yang berbeda, tetapi berikut adalah bentuk komponen-komponen utama pada isi halaman *website* menurut Beard & George (2014, hlm. 8-10).



Gambar 2.15. Anatomi Halaman Website

Sumber: <https://www.forumkoding.com/2019/05/menyajikan-desain-halaman-web-dengan.html>

2.2.3.1 Containing Block

Containing Block adalah wadah atau tempat elemen-elemen atau konten pada isi halaman *website*. Jika tidak terdapat *containing block*, elemen-elemen atau konten yang dimasukkan akan melayang-layang atau

tidak tersusun dan tidak terbatas dengan baik. *Containing block* sendiri memiliki ukuran panjang dan lebar yang beragam-ragam sesuai dengan ukuran *website* yang ditetapkan.

2.2.3.2 Logo

Logo adalah komponen penting sebagai bentuk identitas seperti pada kartu nama, brosur, dan kop surat sebagai bentuk pemasaran perusahaan. Logo atau nama perusahaan sangat penting dan wajib dimasukkan dan ditaruh pada bagian atas setiap halaman situs. Logo sangat memudahkan para pengguna untuk langsung mengenali identitas perusahaan yang berada pada *website*.

2.2.3.3 Navigation

Sistem navigasi sangat penting untuk ditemukan dan digunakan oleh para pengunjunnya. Sistem navigasi sangat dianjurkan untuk ditempatkan pada posisi yang mudah untuk dilihat seperti posisi atas. Hal ini dikarenakan sistem navigasi adalah penghubung atau jembatan fitur-fitur isi konten yang ditawarkan atau ditampilkan.

2.2.3.4 Content

Konten adalah raja pada isi *website* dikarenakan konten adalah bagian yang berisikan visual, teks, hingga video. Pengunjung akan eksplor masuk dan keluar *website* dengan cepat. Penting untuk menjaga dan menempatkan isi konten di posisi yang strategis agar pengunjung yang keluar masuk akan mendapatkan konten yang ia cari dengan mudah.

2.2.3.5 Footer

Footer biasanya berisi informasi hak cipta, kontak, dan hukum, serta beberapa tautan fitur isi konten. *Footer* selalu ditempatkan dan ditunjukkan pada bagian bawah halaman. *Footer* juga sebagai bentuk keberadaan bahwa pengunjung sudah mencapai pada bagian akhir atau bawah isi *website*.

2.2.3.6 White Space

White space pada halaman sama pentingnya dengan mempunyai konten. *White space* sangat berperan pada desain *website* karena ruang kosong memberikan *space* agar elemen-elemen yang dimasukkan tidak terlalu sempit atau terlalu sesak. *White space* juga membantu desain untuk bernafas dan membantu menciptakan keseimbangan dan kesatuan.

2.2.4 Gaya Desain Website

Berikut adalah jenis-jenis gaya desain *website* menurut Beard & George (2020, hlm. 33-38).

2.2.4.1. Left-column Navigation

Left-column Navigation adalah gaya desain *default* yang ditemukan pada 15 tahun pertama di *World Wide Web*. Desain ini bersifat kuno dan statis tapi langka. Gaya desain ini biasa ditemukan pada *website* yang bergantung pada navigasi sisi kiri dan situs besar yang menggunakan banyak tautan. Contohnya seperti Wikipedia dan Yahoo! versi awal.



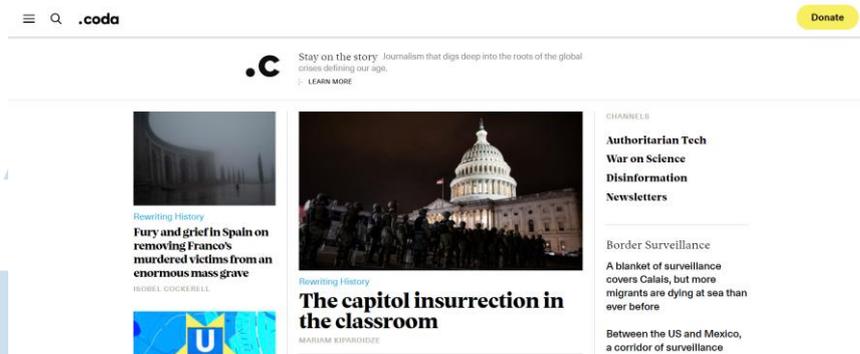
Gambar 2.16. Screenshot Website Dengan Gaya *Left-column Navigation*

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kucing>

2.2.4.2. Right-column Navigation

Right-column Navigation adalah gaya desain yang menempatkan navigasi, iklan, dan konten ke sisi kanan. Desain ini umumnya ditemukan pada *website* berita seperti Coda, jejaring sosial seperti Reddit, dan *website* lainnya yang menggunakan skema navigasi luas yang tidak muat pada navigasi atas. Pada gaya desain ini perlu diperhatikan keperluan pada *website*

yang ingin dirancang, jika tidak memiliki konten yang banyak, gaya ini tidak direkomendasikan.

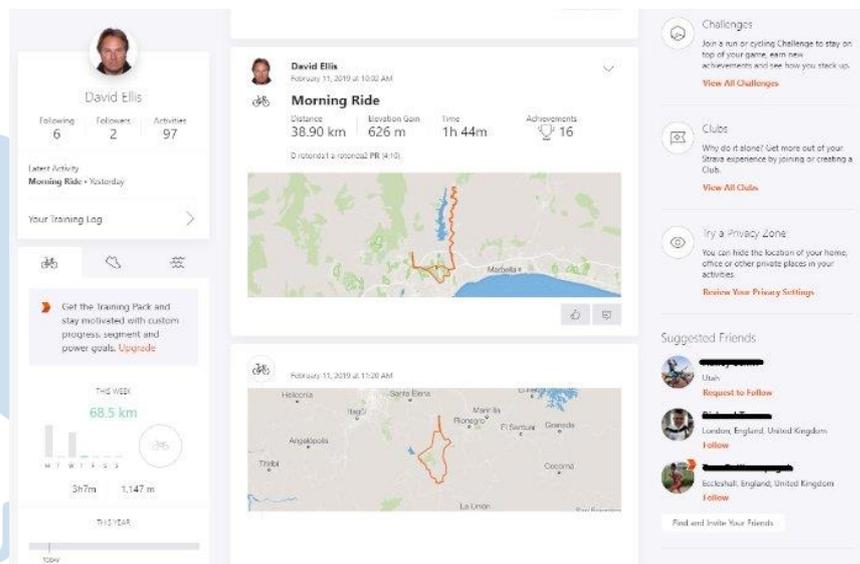


Gambar 2.17. Screenshot Website Dengan Gaya Right-column Navigation

Sumber: www.codastory.com

2.2.4.3. Three-column Navigation

Three-column Navigation adalah gaya desain yang memiliki tata letak 3 kolom dengan ketinggian yang menyamai satu sama lain. Gaya desain ini memiliki unsur elegan dan banyak digunakan oleh situs besar seperti CNN, Facebook, Twitter, dan Strava.

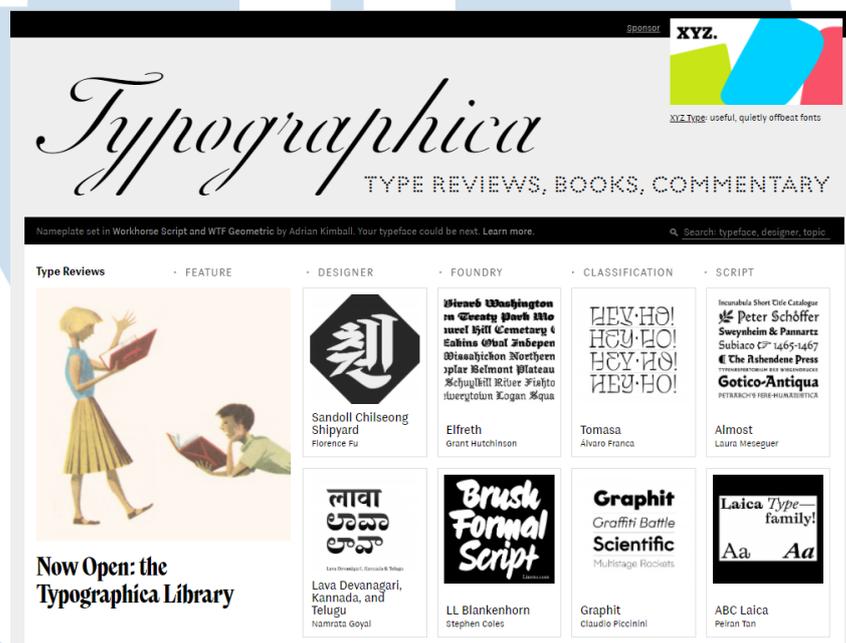


Gambar 2.18. Screenshot Website Dengan Gaya Three-column Navigation

Sumber: www.trainingwithdata.com

2.2.4.4. *Navigationless Magazine Style*

Navigationless magazine style adalah gaya desain yang menonjolkan isi kontennya secara langsung tanpa banyak pilihan navigasi. Beberapa penganut gaya desain ini masih menggunakan navigasi namun tidak banyak dan bertujuan untuk menonjolkan konten secara langsung, cepat, dan efisien. Gaya desain ini dapat ditemukan di Typographica, Brand New, dan Creative Review.

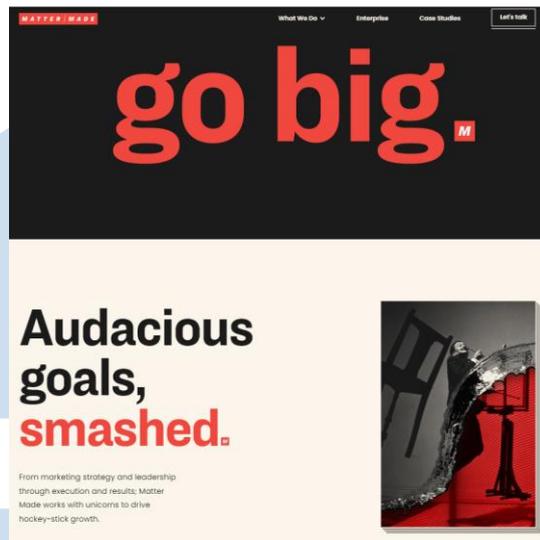


Gambar 2.19. Screenshot Website Dengan Gaya *Navigationless Magazine Style*

Sumber: typographica.org

2.2.4.5. *Bare-bones Minimalism*

Bare-bones minimalism memiliki gaya desain yang menceritakan kisah secara tajam daripada menawarkan banyak pilihan, sedikit mirip dengan *navigationless magazine style* tetapi *bare-bones minimalism* lebih mencondong ke presentasi Powerpoint dengan dek vertikal. Contohnya seperti Matter Made yang menggunakan warna sederhana, pesan yang ketat, dan ukuran huruf besar.



Gambar 2.20. Screenshot Website Dengan Gaya Bare-bones Minimalism

Sumber: <https://www.mattermade.co/>

2.2.4.6. Break the Mould Layouts

Break the Mould adalah gaya desain yang berbeda dari yang lainnya. Gaya desain ini memiliki bentuk UI yang besar dan jelas, menggunakan tata letak yang abstrak namun elegan. Gaya desain ini mencondong ke arah elegan seperti Poolsuite FM, situs yang menggunakan desain seperti komputer tahun 90-an namun memiliki nilai estetika juga berinteraksi seperti komputer pada jaman tersebut.

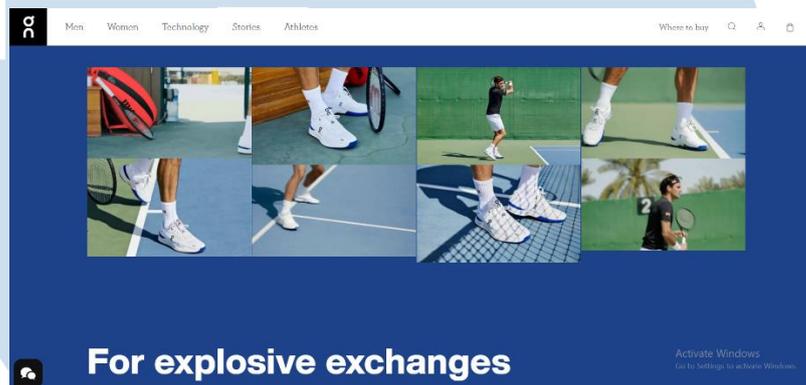


Gambar 2.21. Screenshot Website Dengan Gaya Break the Mould Layouts

Sumber: poolsuite.net

2.2.4.7. Video Backgrounds

Video Backgrounds adalah gaya desain yang menonjolkan *background* gambar yang bergerak atau animasi. Gaya desain ini seperti versi terbaru *bare bones* dengan lebih banyak interaksi. Gaya desain ini dapat ditemukan di The Roger yang menggunakan beberapa *background video* produk sepatu The Roger.

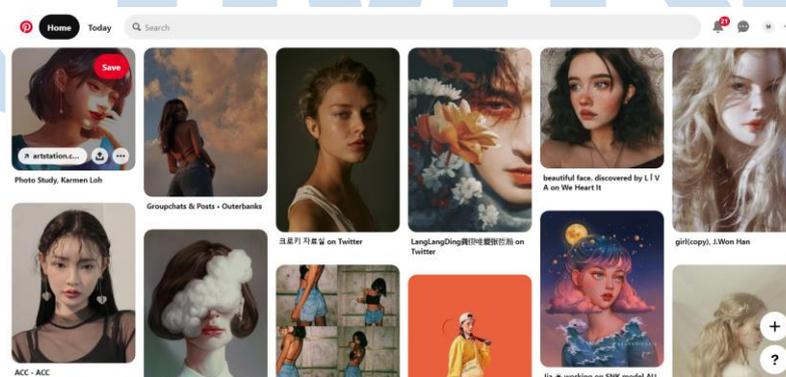


Gambar 2.22. Screenshot Website Dengan Gaya Video Backgrounds

Sumber: www.on-running.com

2.2.4.8. Mansory Layouts

Masonry Layouts adalah gaya desain yang mengabaikan elemen baris namun memiliki kolom yang rapih dan ukuran lebar yang sama. *Masonry* sangat cocok untuk mengatur koleksi gambar yang berukuran acak ke dalam format yang rapi dan mudah dijelajahi. Gaya desain ini dapat ditemukan pada situs Pinterest.



Gambar2.23. Screenshot Website Dengan Gaya Mansory Layouts

Sumber: <https://id.pinterest.com/>

2.2.4.9. *Parallax Scrolling*

Parallax Scrolling adalah gaya desain yang menggunakan lapisan bertumpuk yang menggulir pada kecepatan relatif yang berbeda, menciptakan ilusi kedalaman di area pandang tiap anda *scroll* halamannya. Gaya desain ini dapat ditemukan pada situs Coros.net.



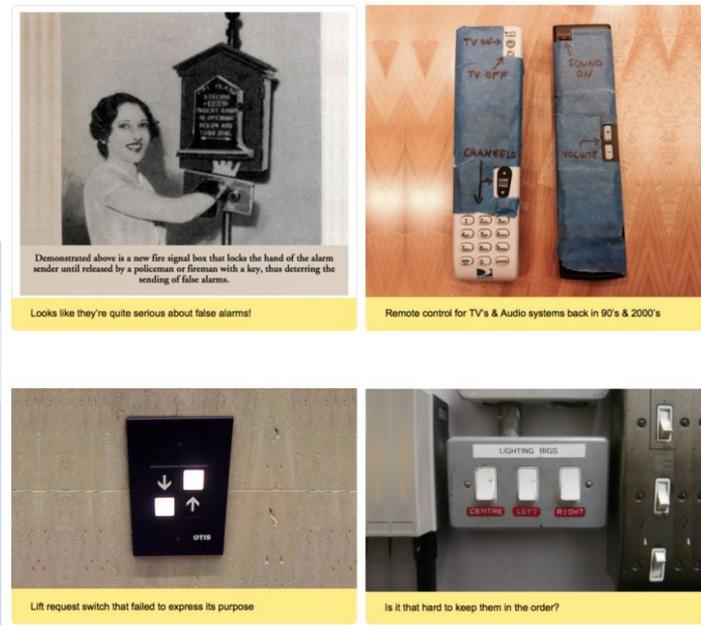
Gambar 2.24. Screenshot Website Dengan Gaya *Parallax Scrolling*

Sumber: www.coros.net

2.3 *User Interface*

User Interface (UI) adalah mekanisme atau sistem komunikasi berbentuk visual, warna, animasi, hingga pola kepada pengguna saat memakai program baik *website*, *software*, atau *mobile* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Desain *User Interface* dibuat menyesuaikan dengan fungsi atau perannya masing-masing. Hal ini dikarenakan dapat memudahkan para pengguna atau pengunjung suatu program menggapai kebutuhannya (Mulyana, 2019, hlm. 103).

U I M N
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 2.25. Implementasi UI Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Sumber: <https://uxplanet.org/how-can-we-relate-ux-to-our-daily-life-ade704ad31a3>

Berikut adalah elemen-elemen penting dalam *User Interface* yang perlu diperhatikan (Raj Lal, 2013, hlm. 10).

2.3.1 *Minimum Design*

Menggunakan aturan 80/20, desain dengan komposisi 20 persen ke atas. Gunakan warna dan tata letak yang estetik. Kemudian memberikan rasio *noise-to-signal* yang tinggi antara *chrome* dari UI dan data.

2.3.2 *Simplicity*

Memakai desain tetap sederhana dan jelas tujuannya. Fokus pada fitur-fitur utama yang ingin dibuat dan membelakangi hal-hal yang kurang penting. Jaga fungsionalitas dan kesederhanaan dalam desain.

2.3.3 *Accessibility*

Merancang desain lebih mudah digunakan dan diakses oleh semua perangkat, seperti komputer versi lama hingga baru. Perhatikan elemen-elemen grafis yang digunakan agar memudahkan penggunaannya seperti ukuran huruf dan resolusi gambar.

2.3.4 Consistency

Menggunakan tata letak dan terminologi serupa pada aplikasi ataupun *website*. Menggunakan interaksi dan navigasi yang familier seperti tombol [X] untuk keluar. Menjaga UI untuk tetap konsisten dalam konteks.

2.3.5 Feedback

Memasukkan fitur *feedback* pada sebuah perancangan dan kemudian lihat, olah, dan perbarui.

2.3.6 Forgiveness

Memasukkan fitur seperti *undo* untuk pencegahan kesalahan. Batasi kesalahan pengguna saat menggunakan sebuah *website* atau aplikasi dengan fitur tambahan atau baru.

2.3.7 User Driven

Memberikan kontrol penuh kepada pengguna dan memperbolehkan pengguna untuk kustom dan personalisasi sendiri.



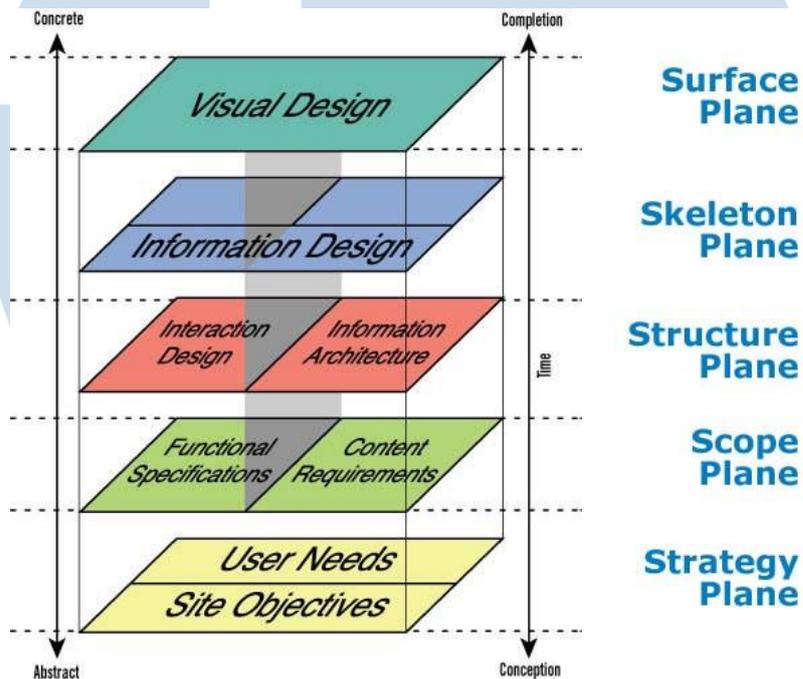
Gambar 2.26. Bentuk User Interface

Sumber: <https://www.techfor.id/contoh-user-interface-berbasis-gui/>

2.4 User Experience

User Experience (UX) berbeda dengan *User Interface* yang fokus pada bentuk desain, *User Experience* lebih fokus pada hubungan komunikasi antar

pengguna yakni pengalaman penggunaannya. Hal ini diperlukan akan pengguna terus menyukai interaksi terhadap suatu program sehingga lama dan memberikan kepuasan dalam menggunakan suatu program. Tentu seorang desainer harus merancang suatu program yang tidak akan menyulitkan atau membuat bingung para penggunaannya atau *user* (Mulyana, 2019, hlm. 106).



Gambar 2.27. Elemen *User Experience* Menurut Garret

Sumber: https://medium.com/@nanda_bril/mengenal-metode-the-elements-of-user-experience-ala-j-j-garrett-part-1-137426bc6151

Berikut adalah elemen-elemen *User Experience* menurut Garret (2011, hlm. 20-21)

2.4.1 *The Surface Plane*

Surface adalah bagian paling atas atau bagian wajah yang mencakup 4 elemen lainnya. Di sini, konten, fungsionalitas, dan estetika bersatu untuk menghasilkan desain akhir yang memuaskan indra sekaligus memenuhi semua tujuan dari empat bidang lainnya. Tujuan *surface* adalah dengan menentukan atau mengelompokkan bagaimana keempat elemen lainnya disajikan secara bentuk visual.

2.4.2 *The Skeleton Plane*

Di bawah *surface* adalah *skeleton* yang memiliki peran sebagai kerangka penempatan gambar, logo, tombol, dan teks untuk efek yang maksimal dan efisien sehingga memudahkan pengguna untuk mengingat. Skeleton dibagi menjadi 3 komponen yakni:

1. *Information Design*

Penyajian informasi dengan cara memberikan fasilitas pemahaman.

2. *Interface Design*

Produk dapat berorientasi fungsional dengan mengatur elemen antarmuka agar memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem.

3. *Navigation Design*

Sumber informasi berbentuk kumpulan elemen visual yang mengarahkan pengguna untuk *explore*.

2.4.3 *The Structure Plane*

Structure merupakan elemen yang mendukung *skeleton* dalam perannya. *Skeleton* mungkin menunjukkan posisi miliknya, namun *structure* yang mengarahkan pengguna menuju ke halaman mana saat berinteraksi dengan *skeleton*. *Structure* juga yang menentukan kategori yang diinginkan pengguna saat mencari. *Structure* dikenal dalam wujud seperti *information architecture*, *flowchart*, maupun *sitemap* yang menunjukkan arahan atau bentuk gambaran interaksi tiap fitur yang ditetapkan.

2.4.4 *The Scope Plane*

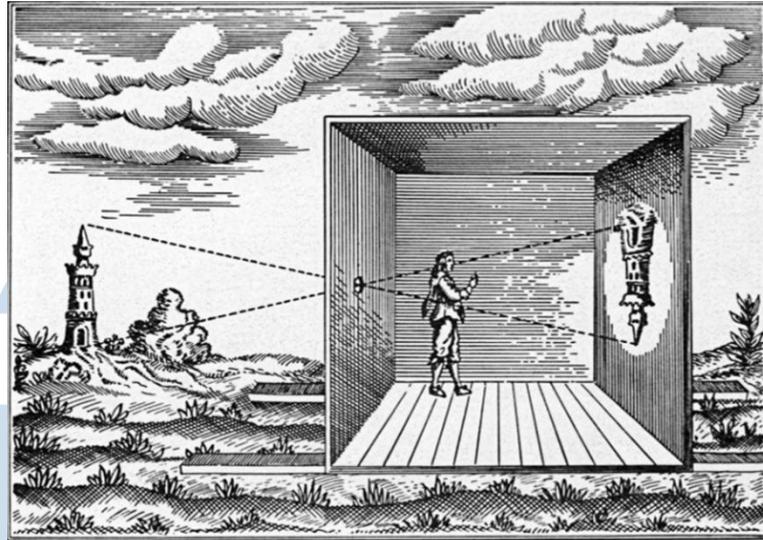
Structure menentukan cara fitur dan fungsi bekerja sesuai perannya, namun hal ini harus diperhatikan apakah hal tersebut mencakupi elemen *Scope*. *Scope* menentukan dan memberikan pertanyaan untuk suatu fungsi fitur seperti dibutuhkan atau diperlukan dalam suatu program. *Scope* akan menentukan atau membagi deskripsi tiap konten yang akan dituangkan.

2.4.5 *The Strategy Plane*

Scope pada dasarnya ditentukan oleh *Strategy*. *Strategy* memiliki peran paling penting yakni menggabungkan dan menjalankan sebuah program juga memberikan apa yang pengguna inginkan. Kebutuhan pengguna adalah tujuan sebuah situs dirancang terlebih lagi jika ada *target audience* yang sudah ditetapkan. *Strategy* perlu dipikirkan secara matang agar menghindari kesalahan fatal yang dapat merusak elemen-elemen lainnya. Misalnya seperti pengguna ingin membeli suatu produk yang ditawarkan dan kami ingin menjualnya, pengguna seperti bisnis model yang kita butuhkan.

2.5 **Fotografi**

Awal mula teknik fotografi muncul dan berkembang yakni pada tahun 384-322 SM dimana *Camera Obscura* ditemukan dan digunakan oleh pemerintahan Yunani Kuno yakni Aristoteles. *Camera Obscura* adalah kamera pertama yang menggunakan sistem proyeksi terbalik kepada dinding permukaan menghasilkan gambar. Fotografi berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *photos* dan *graphein* yang artinya adalah cahaya dan menggambar. Dasar bentuk objek fotografi berasal dari proses fokus sinar cahaya pada area sensitif hingga membentuk objek gambar positif maupun negatif. Pada jaman dahulu, fotografi tidak boleh digunakan secara sembarangan dikarenakan takut menghasilkan kualitas foto yang buruk, hanya orang-orang tertentu saja yang dapat menggunakannya seperti wartawan dan hanya digunakan untuk keperluan penting seperti dokumentasi pemerintahan. Berbeda dengan jaman sekarang yakni jaman teknologi digital *modern*, kamera sudah tidak manual dan lebih mudah digunakan oleh semua orang dengan tujuan yang bervariasi mulai dari dokumentasi seminar, konser, jumpa artis, hingga pernikahan (Prasetyo, 2012, hlm. 2-7).



Gambar 2.28. *Camera Obscura* (Aristoteles), Yunani 384-322 SM

Sumber: <https://www.matrise.no/2018/07/camera-obscura-and-the-world-of-illusions/>

Berikut adalah teknik pengambilan foto menurut Prasetyo (2012, hlm. 55-72)

2.5.1 Teknik Blur

Teknik blur menggunakan *shutter speed* lama dengan menfokuskan objek utama yang bergerak dan mengabaikan objek sisanya sehingga menimbulkan efek blur pada foto. Teknik ini bermula ditemukan dan masih dipakai pada *sport photography*.



Gambar 2.29. Penggunaan Teknik Blur

Sumber: <https://www.canva.com/learn/5-popular-photography-techniques-to-use-in-moderation/>

2.5.2 Teknik *Depth of Field*

Teknik *Depth of Field* menggunakan *aperture* yang sekecil mungkin seperti f14, f16, f18, dan f22 untuk mendapatkan suatu foto *landscape* yang tajam.



Gambar 2.30. Teknik *Depth Of Field*

Sumber: <https://www.canva.com/learn/5-popular-photography-techniques-to-use-in-moderation/>

2.5.3 Teknik *Panning*

Teknik *Panning* menggunakan *speed* rendah sekitar 8-20 dan disarankan menggunakan tripod untuk mendapatkan foto yang memberikan kesan efek bergerak pada *background*.



Gambar 2.31. Teknik *Panning*

Sumber: <https://www.adobe.com/creativecloud/photography/discover/panning-photography.html>

2.5.4 Teknik *Slow & Stop Action*

Teknik *slow action* menggunakan kecepatan rendah sekitar 1/30 sampai 1 detik untuk menangkap suatu objek bergerak. Sedangkan teknik *stop action* menggunakan kecepatan tinggi antara 1/125 sampai 1/4000 untuk menangkap objek beku atau *freezing*. Teknik *slow & stop action* bertujuan untuk mendapatkan suatu objek yang bergerak namun juga diam.



Gambar 2.32. Teknik *Slow & Stop Action*

Sumber: <https://www.canva.com/learn/5-popular-photography-techniques-to-use-in-moderation/>

2.5.5 Teknik *Zooming*

Teknik *zooming* menggunakan lensa panjang untuk *zoom* dengan kecepatan 1/30 detik dan kestabilan yang pas maka dari itu disarankan menggunakan tripod untuk menangkap objek dengan kesan gerak fokus panjang.

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

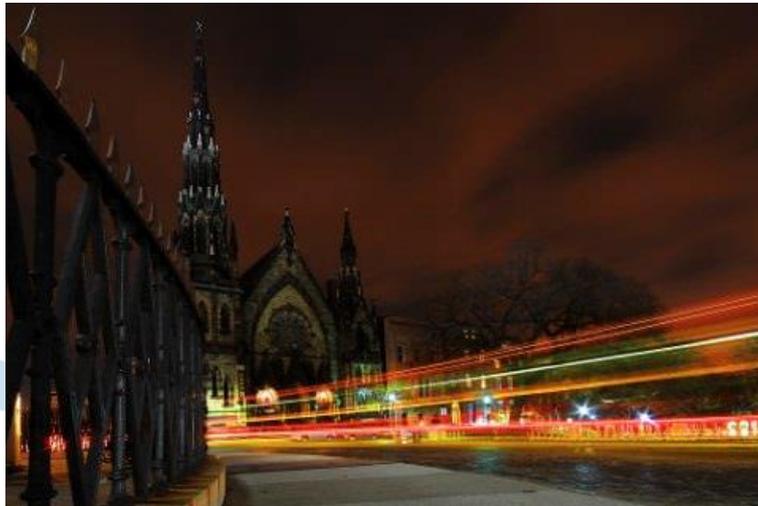


Gambar 2.33. Teknik *Zooming*

Sumber: <https://contrastly.com/how-to-master-zoom-blur-photography/>

2.5.6 Teknik *Bulb*

Teknik *bulb* menggunakan kecepatan dan pelepasan tombol yang lama dengan kecepatan 30 detik, maka dari itu diperlukan tripod agar tetap stabil untuk menangkap sebuah objek cahaya yang bergerak.

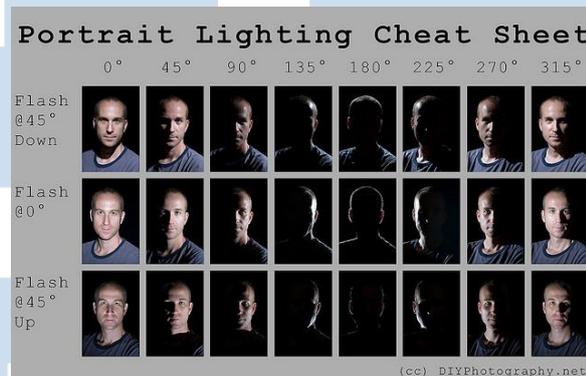


Gambar 2.34. Hasil Gambar Dengan Teknik *Bulb*

Sumber: <https://www.smashingmagazine.com/2009/04/the-ultimate-photography-round-up/>

2.5.7 Teknik Key Lighting

Teknik *Key Lighting* adalah teknik fotografi dengan memainkan arah lampu dan perbesaran *exposure* pada objek tunggal. Teknik ini biasanya digunakan dalam sesi foto *indoor/studio*.



Gambar 2.35. Hasil Foto Dengan Memainkan Cahaya Lampu

Sumber: <https://ca.binus.ac.id/2019/01/08/berlatih-dengan-lighting-untuk-fotografi-pemula/>

2.6 Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung

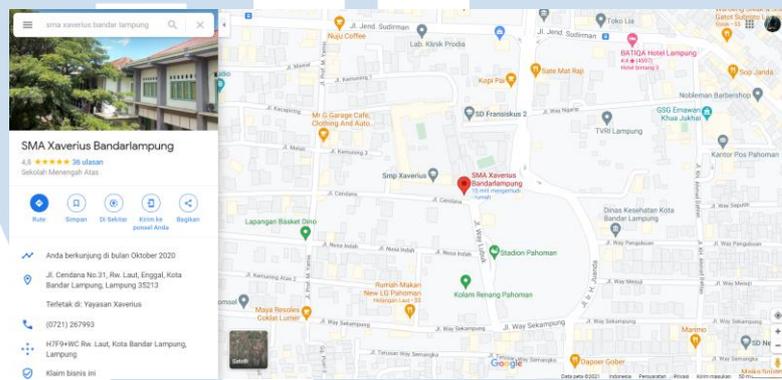
Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung didirikan pada bulan Agustus tahun 1961 oleh para pastor di Teluk Betung, Tanjung Karang. Pada awal tahun itu, kepala sekolah yang memegang adalah Pastur Geraldus Elling SCJ. Sekolah ini didirikan dengan tujuan untuk menampung siswa SMP yang ingin menempuh pendidikan yang lebih tinggi.



Gambar 2.36. Logo Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung

Sumber: <https://www.smaxaveriusbandarlampung.sch.id/>

Pada tahun ajaran 1962/1963 sekolah SMA Xaverius yang awalnya di Pahoman sekarang menjadi Rawa Laut. Seiring berjalannya waktu, sekolah SMA Xaverius terus berkembang dengan meningkatkan kuantitas dan kualitas sekolah juga pengajaran. Kini, sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung telah terakreditasi A. Banyak prestasi yang sudah diraih dan dipajang di sisi sekolah mulai dari prestasi akademik hingga non-akademik, nasional hingga internasional (SMA Xaverius Bandar Lampung, 2021).



Gambar 2.37. *Screenhot* Lokasi Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung

Sumber: <https://goo.gl/maps/FJGHRshCCXWr5YDt6>

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA