

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Desain Komunikasi Visual

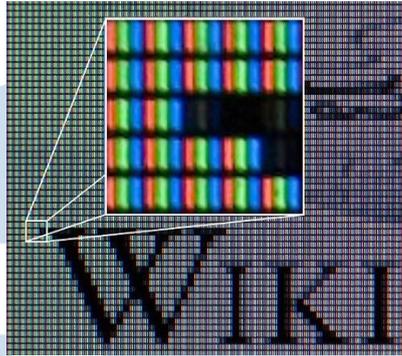
Landa (2014) mengatakan bahwa desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual. Desain grafis ini dapat mempersuasi, mengidentifikasi, menyoroti, memberi informasi, memberi *engagement*, dan menyampaikan makna. Kemampuan desain grafis ini bahkan bisa mengubah perilaku seseorang. Contohnya, seseorang dapat tergerak hatinya untuk menyumbang sedekah kepada panti yatim piatu setelah melihat poster yang berisi senyuman anak-anak yatim piatu (hlm 1).

Teori desain grafis sangat berguna sehingga dapat diaplikasikan ke dalam berbagai macam media dan untuk berbagai macam tujuan. Namun untuk menyusun sebuah desain grafis yang baik dan dapat menyampaikan tujuan yang tepat, maka seorang desainer grafis perlu mempelajari ilmu desain grafis, agar hasil desain grafis tersebut dapat tepat sasaran, nyaman untuk dilihat, dan memberi pesan yang ingin disampaikan dengan tepat.

2.1.1 Elemen-Elemen Desain

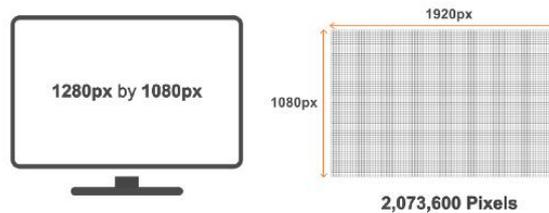
2.1.1.1 Titik

Landa (2014) mengatakan bahwa titik merupakan unit paling kecil dari sebuah garis. Sebuah titik umumnya diidentifikasi sebagai suatu yang berbentuk bulat, namun pada media berbasis layar, maka titik tersebut akan berbentuk kotak ketimbang bulat (hlm 19). Moon (2019) mengatakan bahwa pixel merupakan unit terkecil yang terdapat pada media berbasis layar (*screen based*).



Gambar 2.1 Diagram Dioda Sebuah Pixel
Sumber: Moon (2019)

Sebuah pixel terdiri dari 3 dioda yang memunculkan tiga warna cahaya, yaitu *Red*, *Green*, dan *Blue*. Masing-masing diode dapat diatur kecerahannya, sehingga kombinasi dari ketiga dapat menentukan warna sebuah pixel.



Gambar 2.2 Pembentukan Layer dari Pixel
Sumber: Moon (2019)

Penggabungan baris dan kolom yang terdiri dari pixel juga untuk membentuk sebuah *display*. Contohnya adalah jika kita memiliki *monitor display* berukuran 1920 x 1080 pixel, artinya monitor tersebut memiliki 1920 baris pixel dan 1080 kolom pixel, artinya layer tersebut memiliki total 2.073.600 pixel dalam layer tersebut.

2.1.1.2 Garis

Landa (2014) mengatakan bahwa garis merupakan titik yang telah diperpanjang. Dengan membentuk sebuah garis lurus, melengkung, atau bersudut, garis tersebut dapat menuntun

pandangan mata pada arah tertentu. Sebuah garis juga dapat memberi sebuah karakter tertentu, seperti garis halus dan tegas, tipis dan tebal, utuh atau patah-patah, dan lain-lain. Garis masih bisa dikategorisasikan sebagai berikut :

- a) Garis Utuh merupakan sebuah garis yang digambar di atas sebuah permukaan.
- b) Garis Implikasi adalah garis non kontinu yang dipersepsikan oleh mata sebagai garis yang kontinu.
- c) Garis Tepian adalah garis pertemuan atau garis pinggiran dari sebuah bidang atau bentuk.
- d) Garis Pandang Mata adalah alur pandangan mata ketika melihat sebuah komposisi.

Garis memiliki banyak fungsi, dengan membentuk sebuah garis maka kita bisa menghasilkan sebuah bentuk, membentuk perbatasan area sebuah komposisi, membantu mengatur sebuah komposisi, membentuk garis pandang mata, dan membentuk gaya visual linear (hlm 19-20).

2.1.1.3 Bentuk

Bentuk merupakan suatu elemen yang membedakan dirinya dari ruang ia berada. Bentuk bisa diidentifikasi dari bentuk garis atau dari perbedaan warna, keterangan, dan tekstur. Sebuah bentuk adalah elemen yang datar karena sifatnya dua dimensional. Semua bentuk bisa dihasilkan oleh 3 bentuk dasar, yakni segitiga, persegi, dan lingkaran, dan dari ketiga bentuk dasar tersebut dapat membentuk form atau wujud tiga dimensionalnya, yaitu piramida, kubus, dan bola.



Gambar 2.3 Macam-Macam Bentuk

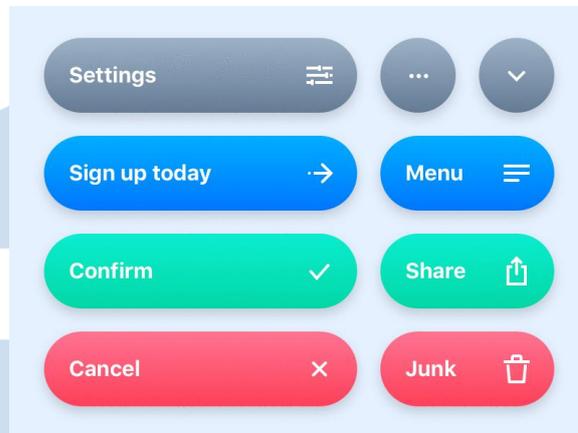
Sumber: <https://www.sketchappsources.com/resources/source-image/ultimate-app-icon-set.jpg> (2021)

2.1.1.4 Tekstur

Landa (2014) mengatakan bahwa tekstur merupakan kualitas bentuk dan visual permukaan suatu desain. Dalam dunia visual, tekstur dibagi menjadi dua. Yakni *tactile texture* dan *visual texture*.

Tactile texture adalah tekstur yang bisa disentuh dan diraba bentuk permukaannya, maka tekstur ini juga disebut sebagai tekstur aktual. Contoh aplikasi tekstur ini pada kehidupan nyata adalah penggunaan teknik *emboss*, *deboss*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress* dalam media cetak. *Visual texture* merupakan tekstur yang dibuat sendiri, atau merupakan hasil scan dari tekstur yang nyata. Tekstur ini memberi ilusi akan adanya tekstur.

Salah satu cara untuk membentuk tekstur dalam dunia digital adalah penggunaan pola. Dalam membentuk sebuah pola, harus ada elemen yang direpetisi secara sistematis dan disusun secara terarah. Contohnya adalah penyusunan garis secara vertikal dan horizontal dengan jarak yang sama akan membentuk pola kotak-kotak (hlm 28).



Gambar 2.4 Contoh Aplikasi *Visual Texture* pada Buttons

Sumber: <https://www.sketchappsources.com/resources/source-image/button-override-sample-gradients-brandnewfeel.gif> (2021)

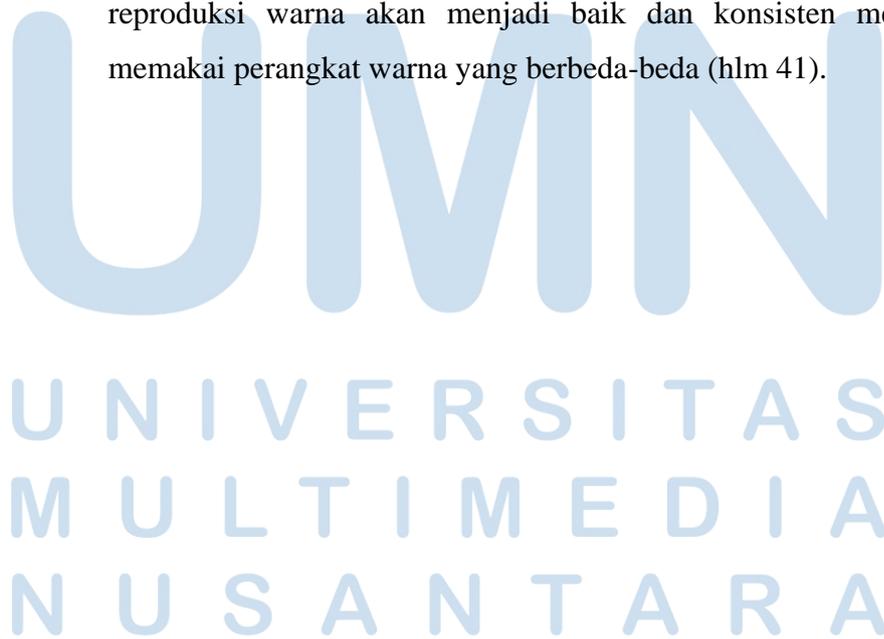
2.1.1.5 Warna

Landa (2014) mengatakan bahwa warna adalah sebuah deskripsi energi cahaya, karena hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari seperti warna permukaan sebuah meja merupakan pantulan cahaya atau warna yang dipantulkan. Ketika cahaya mengenai sebuah benda, ada sebagian dari cahaya tersebut yang terserap, dan ada sebagian dari cahaya tersebut yang terpantul. Hal yang menyebabkan fenomena ini adalah pigmen. Pigmen merupakan suatu zat kimia alami dari sebuah benda yang menyebabkan absorpsi selektif pada gelombang cahaya tertentu. Cahaya yang dipantulkan ini merupakan warna yang kita lihat, warna ini merupakan warna substraktif. Contoh dari warna ini bisa kita lihat dari sebuah tomat merah. Pigmen dalam tomat tersebut menyerap semua gelombang cahaya, kecuali gelombang cahaya warna merah, maka dari itu warna yang kita lihat dari tomat tersebut adalah warna merah.

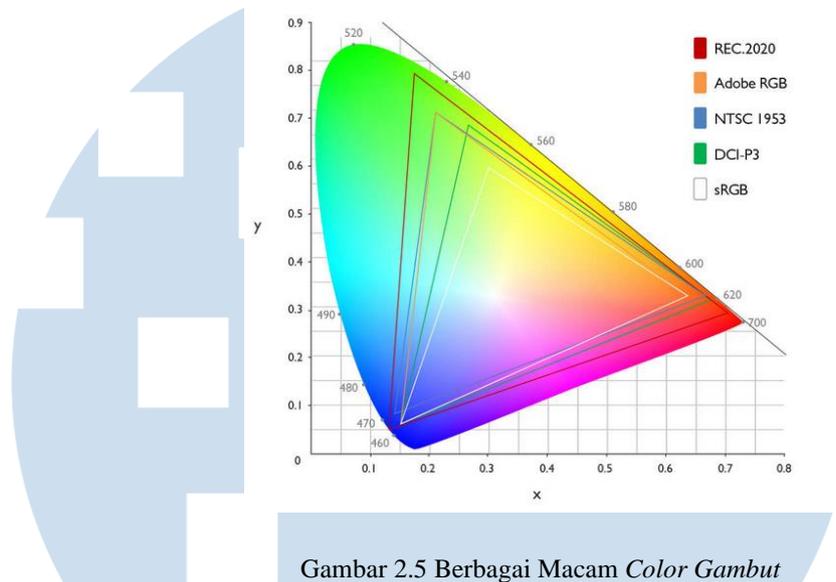
Masih ada warna yang bukan merupakan substraksi gelombang cahaya, melainkan merupakan hasil dari pencampuran gelombang cahaya. Warna ini merupakan warna aditif. Warna ini

adalah warna yang kita lihat dari media layar, maka dari itu warna ini disebut juga warna digital. Berbeda dari warna substraktif yang merupakan hasil dari pigmen sebuah benda, warna digital merupakan hasil dari energi cahaya. Warna ini sering kita jumpai di program editing seperti Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator. Apabila kita memilih warna biru dalam Adobe Photoshop, maka warna biru yang kita lihat sesuai dengan gelombang cahaya warna biru. Model warna yang dipakai dalam media-media digital adalah model warna RGB. (hlm 23).

Rhyne (2017) mengatakan dalam penggunaan warna RGB, ada standar penggunaan warna RGB dalam perangkat digital, yaitu *color gamut*. *Color Gamut* adalah kemampuan sebuah perangkat/media dalam menghasilkan rentang warna yang dapat dilihat oleh manusia. *Color gamut* yang telah menjadi standar warna untuk berbagai macam perangkat warna adalah sRGB. sRGB ini ditemukan oleh Hewlett-Packard dan Microsoft. Kedua pihak ini menciptakan standar warna ini dengan harapan jika semua perangkat dapat menghasilkan warna sRGB dengan akurat, maka reproduksi warna akan menjadi baik dan konsisten meskipun memakai perangkat warna yang berbeda-beda (hlm 41).



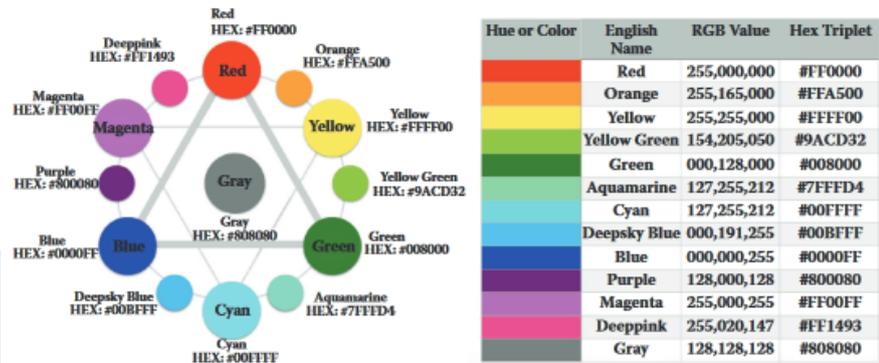
Color Gamut di CIE 1931 Koordinasi Warna xy



Gambar 2.5 Berbagai Macam *Color Gamut*
Sumber: BenQ (2020)

Rhyne (2017) juga mengatakan dalam media berbasis web, ada spesifikasi warna yang ditentukan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*, spesifikasi warna ini adalah HEX . HEX dibentuk dengan berbasis kepada sRGB karena *color gamut* tersebut dipakai secara umum di semua perangkat digital. Dalam sebuah warna, hexadecimal akan ditulis kombinasi 6 digit kombinasi dari huruf dan angka setelah tanda pagar, misalnya #FF8849, #3DB7E4, atau #69BE2.

Warna hexadecimal tersebut mengikuti format #RRGGBB yaitu RR adalah red atau merah, GG adalah green atau hijau, dan BB adalah blue atau biru. Sementara itu, kisaran 00 hingga FF adalah skala untuk menentukan intensitas warna. Misalnya kode HEX #FF0000 adalah warna merah murni karena komponen warna merah mempunyai nilai maksimal FF (hlm 66).

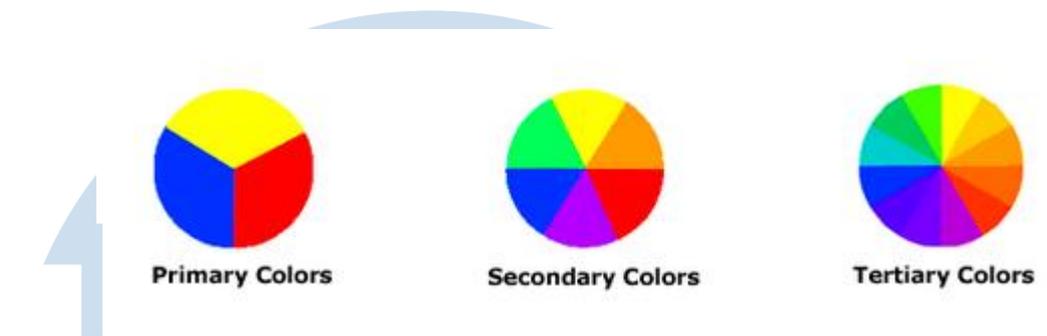


Gambar 2.6 Contoh Cara Menggunakan Kode HEX

Sumber: Rhyne (2017)

Landa (2014) mengatakan bahwa penggabungan warna adalah hal penting yang perlu dipelajari oleh seorang desainer. Warna yang berdiri sendiri akan terlihat berbeda ketika warna tersebut bersebalahan dengan warna lain. Warna tersebut tidak berubah, namun persepsi akan warna tersebut akan berbeda dan akan memberi persepsi baru. Desainer perlu mengetahui jenis-jenis penggabungan warna dan juga implikasi dari penggabungan warna tersebut. Penggabungan warna ini disebut juga dengan *color harmony*.

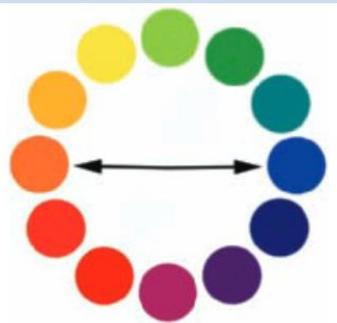
1. *Primary Colors* adalah warna primer yang murni dan tidak bisa dihasilkan dari pencampuran warna lain.
2. *Secondary Colors* adalah warna sekunder yang merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer. Merah dan kuning menghasilkan oranye, biru dan merah menghasilkan ungu, dan kuning dan biru menghasilkan hijau.
3. *Tertiary Colors* adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contohnya warna oranye kemerahan, ungu kebiruan, hijau kekuningan, dan lain-lain.



Gambar 2.7 *Primary, Secondary, Tertiary Colors*

Sumber: Rhyne (2017)

4. *Complementary Colors* adalah warna-warna yang posisinya bersebrangan dengan satu sama lain di color wheel saling komplementer.

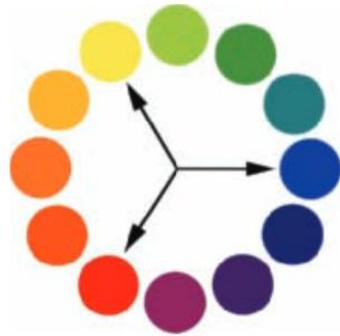


Gambar 2.8 *Complementary Color*

Sumber: Bleicher (2012)

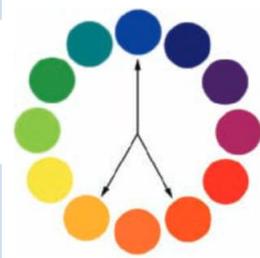
5. *Triadic Colors* terbentuk jika sebuah segitiga sama sisi ditarik diatas roda warna, sudut yang menyentuh 3 warna itulah yang disebut *triadic colors*.

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 2.9 *Triadic Colors*
Sumber: Bleicher (2012)

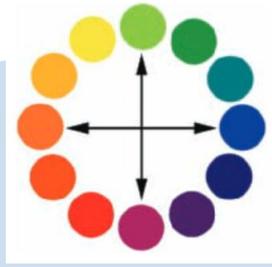
6. *Split Complementary Colors* adalah warna yang hampir sama dengan skema warna komplementer, hanya saja ada sedikit penambahan warna. Bentuklah warna komplementer, lalu gunakan 2 warna yang bersebelahan dengan salah satu warna tersebut. Ini akan membentuk formasi huruf “Y” terbalik untuk mendapatkan harmonisasi warna.



Gambar 2.10 *Split Complementary Colors*
Sumber: Bleicher (2012)

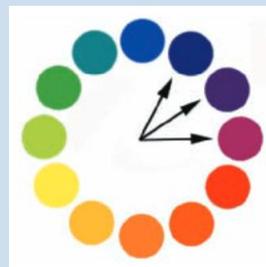
7. *Quadratic Colors* terbentuk jika sebuah persegi ditarik diatas roda warna, sudut yang menyentuh 4 warna itulah yang disebut *quadratic colors*.

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 2.11 *Quadratic Colors*
Sumber: Bleicher (2012)

8. *Analogous Colors* warna yang berdekatan satu sama lain dalam lingkaran warna.



Gambar 2.12 *Analogous Colors*
Sumber: Bleicher (2012)

9. *Monochromatic Colors* satu warna primer yang dicampur dengan warna hitam atau putih hingga menghasilkan gradasi warna tua maupun muda atau memiliki intensitas yang berbeda.



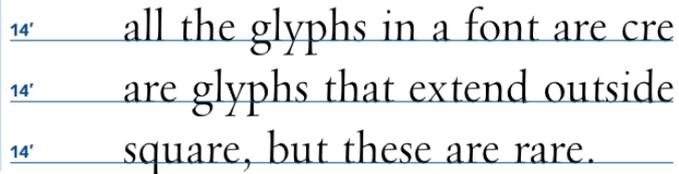
Gambar 2.13 *Monochromatic Colors*
Sumber: Bleicher (2012)

2.1.1.6 Tipografi

Felici (2012) mengatakan bahwa tipografi adalah seni menata huruf. Penataan huruf ini memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas baca sebuah teks. Meskipun ilmu dan teknologi tentang tipografi berkembang jauh semenjak ilmu ini dikemukakan lebih dari 400 tahun yang lalu oleh Johannes

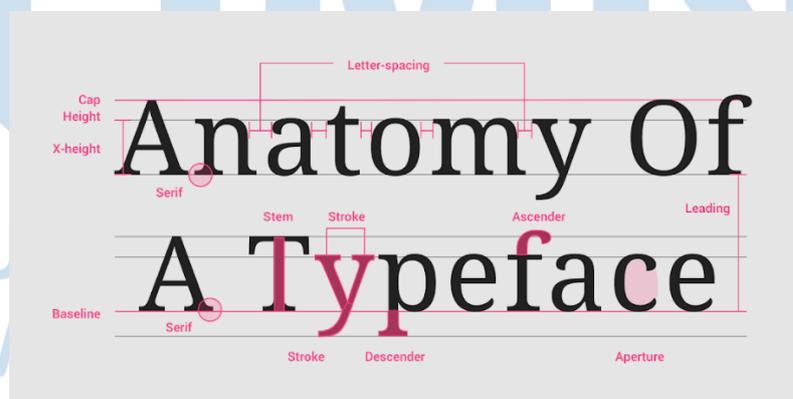
Guttenberg, kita masih bisa mempelajari inti dari tipografi dari cara Guttenberg pertama kali menyusunnya (hlm 3).

Anatomi dari sebuah *type* ditentukan dari 2 hal dasar, yaitu *baseline* dan *x-height*. *Baseline* merupakan garis maya yang berfungsi seperti lantai bagi Sebagian besar huruf. Tidak semua huruf berada persis di *baseline*, bahkan ada beberapa huruf yang berakhir di bawah garis *baseline*. *Baseline* ini juga menjadi acuan *leading*. *Leading* merupakan jarak antar baris yang ditentukan diukur dengan *point*.



Gambar 2.14 *Baseline* dan *Leading*
Sumber: Felici (2012)

Kemudian hal kedua yang mendasar adalah *x-height*. *X-height* merupakan jarak dari *baseline* hingga batas atas dari *lowercase x*. Kita bisa menarik garis maya dari jarak tersebut, garis ini disebut *mean line*. Garis ini akan menjadi ukuran rata-rata dari huruf-huruf *lowercase*.(hlm 31).



Gambar 2.15 Anatomi Tipografi
Sumber: Material.io(2020)

Klasifikasi tipografi dapat dibagi menjadi dua, yaitu serif dan sans serif. Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* ini yang membuat huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu teks padat. Sans serif adalah huruf yang tidak memiliki *counterstroke*.

Memang pada umumnya huruf serif lebih nyaman untuk digunakan pada sebuah teks, dan huruf sans serif digunakan untuk teks *display*, namun menurut Felici (2012), hal ini bukan aturan yang bersifat mutlak. Ada banyak hal yang perlu diperhatikan saat memakai huruf serif maupun sans serif. Hal-hal ini seperti berat visual, *boldness*, *italics*, *obliques*, dan variasi *typeface width*. Semua hal ini merubah tampilan sebuah *typeface*, sehingga kita perlu lebih teliti lagi dalam memilih *typeface*.

“Apakah serif yang saya pakai terlalu lebar untuk teks yang padat sehingga kesan dari teksnya terlihat terlalu memanjang ? Apakah sans serif yang saya pakai terlalu *bold* sehingga hurufnya sulit terbaca ?”. Semua harus disesuaikan konteks dan kebutuhan, sehingga fungsi tradisional huruf serif dan sans serif tidak selalu tepat dengan kebutuhan desainer (hlm 43).

Hal yang menentukan bagus atau tidaknya sebuah *typeface* juga ditentukan oleh tingkat *legibility* dan *readability*nya. *Legibility* adalah kemampuan pembaca untuk mengidentifikasi bentuk huruf dan mampu membaca kata-kata berdasarkan bentuk huruf tersebut. *Readability* merupakan tolak ukur kenyamanan untuk membaca sebuah teks. Sebuah buku akan bisa dibaca dengan cepat jika *typeface* yang digunakan nyaman untuk dibaca, sedangkan yang kurang nyaman dibaca akan membuat pembaca pusing dan tidak

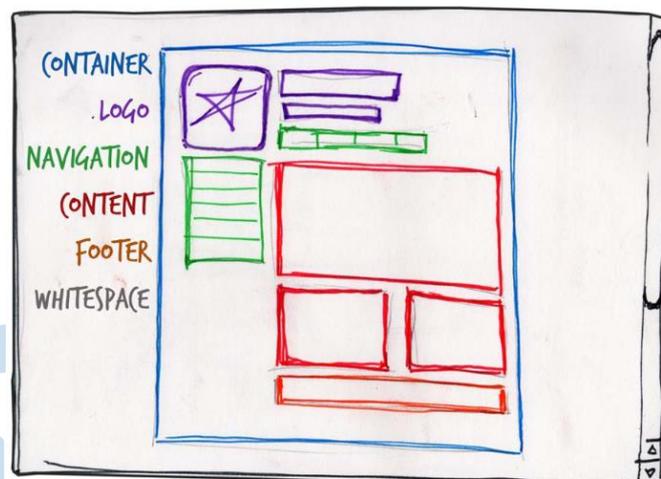
lancar membaca. Hal-hal lain seperti ukuran halaman, ukuran *typeface*, padatnya teks juga memengaruhi *legibility* dan *readability* sebuah *typeface* (hlm 106).

2.1.1.7 Layout

Beiard (2010) mengatakan bahwa untuk menentukan apakah sebuah desain sebuah *website* bagus atau tidak, terlihat dari dua hal, yaitu dari segi *usability* dan segi estetika. Desain *website* yang bagus dapat memaksimalkan kedua segi tersebut. Hal ini dapat dilihat dari perilaku *user*. Desain sebuah *website* dapat dikatakan bagus ketika :

- a) *User* tertarik karena visual namun terpicat dengan konten *website*
- b) *User* bisa bernavigasi dengan intuitif
- c) *User* bisa mengetahui bahwa setiap page berada dalam satu kesatuan (hlm5).

Sebelum desainer menentukan *layout* dari *website*, perlu mengetahui terlebih dahulu anatomi dari sebuah web page (hlm 7).



Gambar 2.16 Anatomi *Web Page*
Sumber: Beiard (2010)

a) *Containing Block*

Containing block seperti wadah untuk meletakkan elemen-elemen website. Ukuran wadah tersebut bisa *fluid*, artinya ukurannya bisa menyesuaikan diri dengan ukuran *browser window*, atau bisa juga *fixed* dimana ukuran wadah tersebut tidak berubah sama sekali meskipun ukuran *browser window* berubah.

b) Logo

Bagi seorang desainer, identitas merupakan logo dan warna yang dipakai dalam suatu website. Identitas instansi dari *website* seperti logo dan nama instansi terletak di bagian atas dari *web page*. Hal ini akan membantu meningkatkan *brand-awareness* kepada *user*.

c) *Navigation*

Navigasi yang mudah adalah hal yang penting untuk sebuah website. Pastikan navigasi *website* mudah dilihat dan mudah dipahami oleh *user*.

d) *Content*

Pastikan konten website menjadi *focal point* dari *website*. Jika *user* tidak mendapatkan informasi yang ingin ia dapatkan, maka ia akan lebih memilih mengunjungi website lain yang kontennya lebih mudah ditemukan.

e) *Footer*

Bagian bawah *web page* biasanya diisi dengan *copyright*, kontak, informasi legalitas, dan *link-link* yang berhubungan dengan website tersebut. Pastikan saat *user* sudah tiba di bagian *footer*, ia memahami bahwa ia sudah berada di bagian akhir dari *web page*.

f) *Whitespace*

Whitespace atau disebut juga *negative space* merupakan area yang sengaja dibiarkan kosong, Hal ini untuk membuat *user* nyaman melihat *web page* tanpa merasa kewalahan jika terlalu banyak elemen-elemen yang saling berdekatan.

Salah satu hal yang dapat membantu menyusun *layout* sebuah *website* adalah *grid system*. Menurut Tondreau (2019), *grid system* adalah sebuah rencana, bukan sebuah penjara. Banyak pribadi yang menganggap remeh *grid* karena menganggap mendesain menggunakan *grid* akan terkesan membosankan. Pribadi-pribadi ini belum mengerti bahwa *grid* adalah sebuah alat, bukan sebuah aturan. *Grid system* dapat disesuaikan ke media apa pun, dalam bentuk apapun asalkan desainer tahu cara memakainya (hlm 8).

Untuk menyusun sebuah *grid system*, maka perlu menentukan terlebih dahulu komponen-komponennya.

a) *Margin*

Margin adalah jarak antara tepi ujung media dengan konten.

b) *Columns*

Columns adalah pembatas vertikal yang umumnya diisi dengan teks maupun gambar. Ukuran dan jumlah *column* pada media bergantung pada konten dalam media.

c) *Markers*

Marker adalah penanda yang membantu pembaca untuk navigasi media tersebut. *Markers* dapat berupa nomor halaman, *header* dan *footer*, atau *icon*.

d) *Flowlines*

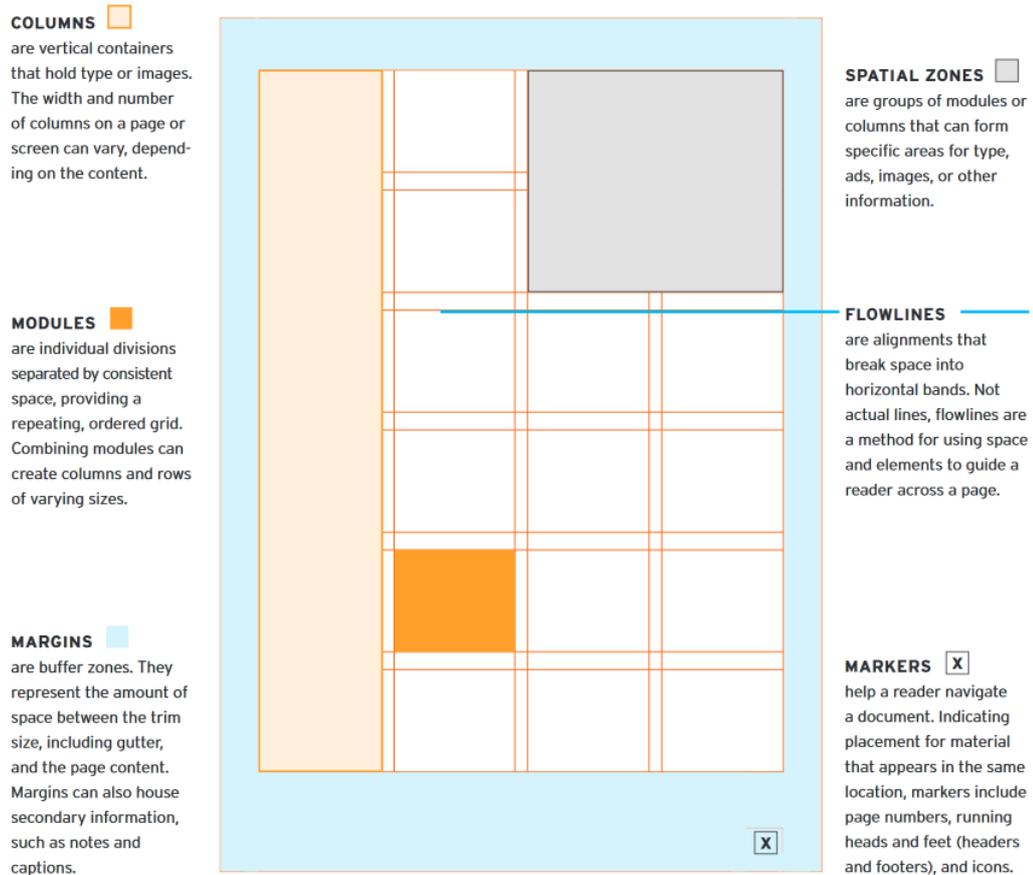
Flowlines adalah susunan garis yang membentuk pembatas horizontal.

e) *Spatial Zones*

Spatial zones adalah kumpulan modul. Kumpulan ini dapat membentuk ruang untuk iklan, gambar, atau informasi tertentu.

f) *Modules*

Modules adalah area-area individual yang terbentuk karena penyusunan *grid* yang konsisten.



Gambar 2.17 Komponen *Grid System*
 Sumber: Tondreau (2019)

Setelah mengetahui dan meletakkan komponen-komponen ini pada media, maka desainer bisa eksplorasi dan bermain layout dengan mengubah dan menyesuaikan masing-masing komponen grid pada media (hlm 10).

2.1.1.8 Icons

Hicks (2011) mengatakan bahwa *icon* adalah gambar yang bersifat memberi tahu, memberi peringatan, dan memberi arahan. Gambar ini paling efektif ketika mudah dikenali. Contoh *icon* adalah gambar toilet di *signage* yang membantu kita mengetahui letak

sebuah WC di mall. Umumnya ukuran sebuah icon adalah 32 x 32 pixel, atau 128 x 128 pixel. (hlm xiv).

Inti dari sebuah icon adalah penggunaan metafora. Apa makna dari representasi visualnya ? Apakah mudah dikenali ? Salah satu hal yang perlu menjadi catatan saat menentukan jenis metafora yang akan dipakai, adalah ada tidaknya sebuah standard yang sudah ada sebelumnya. Misalkan ada desainer yang memiliki brief untuk membuat icon yang bermakna “tempat tinggal”. Desainer tersebut mencoba *browsing* di Google, hasil apa yang muncul pertama saat mencari “tempat tinggal”. Hasil yang keluar adalah rumah berlantai 1 dengan jendela dan pohon di luarnya. Maka desainer pun membuat *icon* dengan bentuk rumah tersebut.

Akan membingungkan apabila desainer tersebut memilih untuk menjadi istana sebagai *icon* untuk “tempat tinggal”. Umumnya masyarakat tidak mengenali istana sebagai suatu tempat tinggal, melainkan sebagai suatu objek wisata. Hal ini perlu menjadi catatan agar icon yang dibuat oleh desainer tidak memiliki persepsi makna yang berbeda dari makna yang diinginkan. (hlm 95).

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) ketika menyusun sebuah komposisi dengan elemen-elemen desain, maka kita akan memakai ilmu prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip ini saling melengkapi. *Balance* mengatur keseimbangan sebuah komposisi sehingga mata tenang melihat sebuah komposisi yang susunannya terlihat stabil. *Unity* mengatur sebuah kesatuan dalam komposisi karena elemen-elemen desain yang terdapat di dalamnya saling berkorelasi. Hal ini dapat dicapai dengan *proximity*, *similarity*, dan *continuity*. Menciptakan *emphasis* dengan menyusun sebuah hirarki visual akan meningkatkan kejelasan dalam penyampaian pesan. *Rhythm* digunakan untuk menciptakan alur dari satu elemen desain ke elemen lainnya. Dengan melakukan studi empiris tentang prinsip-prinsip desain,

dan seringnya mengaplikasikan prinsip desain pada sebuah komposisi, pemahaman prinsip desain akan terjadi secara alami.

2.1.2.1 Balance

Balance adalah salah satu prinsip yang paling intuitif, karena kita memakainya dalam gerakan fisik kita dalam kehidupan sehari-hari. Apabila kita melakukan yoga, lari, menari, dan aktifitas olahraga lainnya, kita menyadari bahwa satu aksi menyeimbangkan aksi yang berlawanan dan setara. Balance adalah stabilitas atau kesetimbangan yang tercipta dari pemerataan berat visual elemen-elemen desain dalam sebuah komposisi. Sebelum membahas lebih lanjut tentang prinsip *balance*, kita perlu mengetahui faktor yang memengaruhi balance, yaitu *visual weight, position, dan arrangement*. (hlm 30)

Visual weight merupakan berat visual sebuah elemen desain. Berat ini bukan merupakan berat aktual yang dipengaruhi oleh gravitasi, melainkan berat visual ini lebih mengarah kepada *emphasis*, kepentingan, atraksi visual dari sebuah elemen desain. Ukuran, bentuk, *value*, warna, dan tekstur dari sebuah elemen desain memberi kontribusi pada berat visualnya. Letak sebuah elemen dalam sebuah format pun akan memengaruhi berat visual dari elemen tersebut, hal ini dikarenakan area-area tertentu dalam sebuah format akan dipersepsikan memiliki berat visual yang berbeda-beda. Ada berbagai macam cara untuk mencapai keseimbangan dalam sebuah komposisi, yaitu :

1. Symmetry Balance

Symmetry Balance adalah sebuah cerminan setara dari elemen atau pemerataan berat visual di salah satu sisi dari sebuah axis sentral.

2. Asymmetry Balance

Asymmetry Balance adalah sebuah keseimbangan yang dicapai ketika ada sebuah berat yang diseimbangkan dengan adanya sebuah penyeimbang tanpa mencerminkan elemen di salah satu sisi dari axis sentral.

3. Radial Balance

Radial Balance adalah keseimbangan yang dicapai dengan menggabungkan simetri horizontal dan simetri vertikal sehingga elemen-elem terlihat seperti memusatkan diri pada axis sentral. (hlm 31)

2.1.2.2 Emphasis

Dalam penyampaian sebuah pesan dalam komunikasi visual, penggunaan hirarki visual sangat berguna. Hirarki visual berguna untuk mengatur informasi dan mengklarifikasi penyampaian pesan. Untuk menuntun mata pada sebuah alur pada sebuah komposisi, sebuah hirarki visual diperlukan. Cara untuk menciptakan hirarki visual tersebut adalah dengan prinsip *emphasis*. *Emphasis* merupakan penekanan pada elemen visual. Tidak semua elemen visual dalam sebuah komposisi diberi tekanan yang sama. Seorang desainer harus tahu kapan dan elemen apa yang diberi tekanan lebih, dan elemen mana yang tekanannya dikurangi. Penggunaan *emphasis* pada sebuah komposisi akan menciptakan sebuah titik fokus, atau juga disebut *focal point*, yaitu bagian dari desain yang paling ditonjolkan atau paling diberi tekanan. Ketika sebuah *focal point* tercipta, maka kita baru bisa mengatur elemen-elemen lain dengan urutan kebutuhan paling utama ke paling rendah. Ada berbagai cara untuk mencapai *emphasis*, yaitu *emphasis* dengan isolasi, penempatan, skala, kontras, arahan/petunjuk, dan diagram.

1. Isolasi : dengan mengisolasi satu elemen dari elemen lainnya maka elemen yang diisolasi tersebut akan menjadi focal point. Perlu diperhatikan bahwa ketika suatu elemen menjadi focal point, biasanya elemen tersebut memiliki nilai berat visual yang lebih tinggi sehingga harus diseimbangkan dengan elemen-elemen lain sesuai dengan kebutuhannya.

2. Penempatan : dalam sebuah format, ada bagian-bagian tertentu dari format tersebut yang lebih sering dilihat pertama oleh mata, contohnya adalah bagian pojok kiri atas sebuah halaman dan titik tengah dari sebuah halaman. Ketika kita menempatkan suatu elemen di salah satu tempat tersebut, maka mata akan lebih cenderung melihat elemen tersebut sehingga elemen tersebut menjadi *focal point*.
3. Skala : ukuran dan skala sebuah objek akan sangat memengaruhi emphasis sebuah komposisi. Dengan mengatur skala suatu elemen dengan dibandingkan dengan elemen yang lain, maka emphasis tercapai. Umumnya elemen dengan skala besar akan lebih menarik perhatian pembaca, namun elemen berskala kecil di antara elemen-elemen berskala besar juga bisa menarik perhatian pembaca.
4. Kontras : gelap dengan terang, halus dengan kasar, tebal dengan tipis, dengan adanya kontras ini bisa menghasilkan sebuah focal point. Contohnya ketika suatu elemen yang terang berada di antara elemen-elemen yang gelap maka elemen yang terang akan menjadi focal point.
5. Arahan/petunjuk : arahan dan petunjuk akan membantu menuntun pandangan mata pada objek tertentu.
6. Diagram Struktur : pembentukan sebuah diagram dapat membantu menjelaskan hubungan dengan metode hirarki.(hlm 33).

2.1.2.3 Rhythm

Dalam desain grafis, sebuah konsistensi pengulangan dan pola elemen bisa menciptakan sebuah ritme, dimana ritme tersebut dapat menyebabkan pandangan mata pembaca untuk bergerak dalam satu halaman. Layaknya dalam musik, ritme yang stabil akan membantu pandangan mata pembaca untuk bergerak. Dalam musik, sebuah pola diadakan, dan pola tersebut dapat diganggu, dipelankan,

atau dipercepat. Dalam musik, menghasilkan sebuah pola ketukan yang mudah dikenali sangat penting untuk bergerak sesuai ritme. Layaknya dengan desain, menghasilkan sebuah ritme visual yang kuat akan membantu membuat stabilitas.

Hal yang membantu untuk menciptakan ritme visual adalah repetisi dan variasi. Repetisi adalah pengulangan elemen-elemen visual dengan konsistensi yang besar. Variasi dihasilkan ketika kita keluar dari pola yang sudah terbentuk dengan mengenalkan sebuah elemen yang berbeda, contohnya merubah warna, skala, bentuk, jarak, peletakan, dan berat visual. Ketika sebuah ritme visual sudah dihasilkan, maka variasi yang memecahkan ritme visual akan menjadi aksen dan menjadi sebuah ketukan, sehingga pembaca bisa berhenti membaca di titik tertentu (hlm 35).

2.1.2.4 Unity

Unity adalah ketika semua elemen saling berhubungan sehingga menghasilkan suatu kesatuan yang utuh, seakan-akan masing-masing elemen saling memiliki. Banyak desainer yang percaya bahwa layout yang ideal adalah layout yang dilihat oleh keutuhannya, sehingga tidak bisa deskripsikan per bagian-bagiannya. Ada banyak cara untuk mencapai unity, yaitu :

- a) *Proximity* terjadi jika elemen-elemen yang jaraknya berdekatan akan dipersepsikan sebagai satu kelompok.
- b) *Continuity* dipersepsikan sebagai alur visual atau hubungan dari bagian-bagian tertentu. Elemen-elemen yang merupakan kelanjutan dari elemen yang sudah ada sebelumnya dipersepsikan adanya sebuah ikatan di antara elemen tersebut.
- c) *Closure* adalah kecenderungan pikiran manusia untuk menghubungkan elemen-elemen individual sebagai satu bentuk lengkap.

- d) *Common Fate* terjadi ketika elemen-elemen bergerak dalam satu arah yang sama, maka mereka akan dipersepsikan sebagai satu unit.
- e) *Continuing Line* , yang artinya sebuah garis selalu dipersepsikan sebagai cara yang paling mudah untuk mengikuti sebuah alur.



2.2 Teori UI/UX

User Interface adalah proses dimana suatu perangkat atau jasa menampilkan informasi dalam bentuk tampilan visual yang dapat dilihat oleh user. Mckay (2013) berpendapat bahwa UI adalah pembicaraan antara user dengan produk untuk memenuhi keperluan user (hlm 3).

User Experience pertama kali dicetus oleh Don Norman, co-founder dari Norman Nielsen (seperti dikutip dalam Schneidermann dkk., 2018). Aktifitas dibawah lingkup user experience terbagi menjadi dua, yaitu *User Experience Design (UXD)*, dan *User Experience Research (UXR)*. UXD melibatkan desain dari suatu objek. Objek tersebut bisa berupa suatu benda atau jasa, atau bagian dari suatu objek atau jasa. *User experience research* termasuk riset primer, yaitu perolehan data yang dilakukan langsung oleh diri sendiri seperti mewawancarai pengguna.

Kedua hal ini saling berhubungan erat dengan user, sehingga kedua istilah ini sering dianggap sebagai satu kesatuan.

2.2.1 Prinsip User Interface

Menurut Mckay (2013), prinsip inti dari *user interface* adalah komunikasi. Jika komunikasi antara dua pihak berjalan lancar, maka kedua belah pihak dapat memenuhi keperluan masing-masing. Hal yang sama juga berlaku untuk *user interface*. Jika *user interface* dibuat dengan prinsip komunikasi, maka *interface* akan terbentuk sejelas dan semudah mungkin agar user dapat memahaminya. Ada 5 prinsip user interface, yaitu :

1. *UI is Communication*

Mulai desain dengan memikirkan apa yang ingin dikomunikasikan kepada user. Jadikan komunikasi tersebut sebagai basis dari desain *interface*.

2. *Explain tasks clearly and concisely, as you would in person*

Pastikan bahwa UI ada penjelasan yang tepat dan jelas untuk mendeskripsikan tugas *user*.

3. *Every UI element can be evaluated by what it communicates and how effectively it does that job*

Setiap UI memiliki hal yang perlu disampaikan dan bisa digunakan oleh *user*. Jika ada elemen UI yang tidak mengkomunikasikan tujuan atau fungsinya dengan jelas, maka UI tidak efektif dan perlu diubah atau disingkirkan agar tidak membingungkan user.

4. *Be polite, respectful, and intelligent*

Pastikan interaksi antara *user* dan *interface* sama layaknya seperti interaksi antar manusia dimana user merasa dihormati dan tidak dipersepsikan sebagai orang tidak kompeten.

5. *If a UI feels like a natural, professional, friendly conversation, it is probably a good design*

UI yang baik adalah UI yang tidak perlu penjelasan lebih lanjut. Jika user bisa menggunakan UI dengan lancar dan mudah dan user merasa senang memakainya, maka UI tersebut sudah dinilai sebagai UI yang baik.

2.2.2 Elemen-Elemen User Interface

Kamuni (2019) mengatakan bahwa elemen-elemen user interface terdiri dari :

- a) *Input Controls: checkboxes, radio buttons, dropdown lists, list boxes, buttons, toggles, text fields, date field*
- b) *Navigational Components: breadcrumb, slider, search field, pagination, slider, tags, icons*
- c) *Informational Components: tooltips, icons, progress bar, notifications, message boxes, modal windows*
- d) *Containers: accordion*

2.2.3 The Eight Golden Rules of Interaction Design

Menurut Schneidermann, dkk. (2018) ada 8 peraturan dalam *interaction design*, yaitu :

a) *Strive for Consistency*

Konsistensi diperlukan untuk menghubungkan halaman ke halaman lainnya. Hal ini akan memudahkan pengguna (terutama pengguna baru) untuk mengetahui apakah halaman yang ia lihat memiliki hubungan dengan aplikasi atau tidak. Pengguna menjadi bebas bereksplorasi tanpa berpikir bahwa ia memakai app yang berbeda.

b) *Cater to Universal Usability*

Seorang perancang tak hanya merancang untuk target penggunanya, namun ia juga harus merancang untuk pengguna variatif. Ia harus melihat pengguna dari sisi ekstrim juga, misalkan yang belum pernah menggunakan *smartphone* atau yang sudah bisa membuat aplikasi sendiri. Perancang perlu melihat latar belakang yang berbeda-beda dari penggunanya, misalkan dari segi budaya, pendidikan, pekerjaan, tingkat ekonomi dll. Hal ini supaya perancang dapat membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan semua orang, terlepas dari latar belakang mereka.

c) *Offer Informative Feedback*

Ini diperlukan untuk memberi tahu pengguna bahwa aplikasi sudah mereaksi terhadap aksi yang dilakukan terhadap aplikasi tersebut, misalkan ketika pengguna menekan tombol 'send' aka nada bunyi yang keluar dari aplikasi tersebut.

d) *Design Dialogs to Yield Closure*

Tahap ini merupakan lanjutan dari *Offer Informative Feedback* yaitu memastikan bahwa pengguna tidak perlu menunggu apakah ada tahapan lain atau tidak.

e) *Prevent Errors*

Perancang perlu membuat sebuah desain yang mencegah adanya kesalahan yang dibuat oleh pengguna.

f) *Permit Easy Reversal of Actions*

Bagian ini adalah memberi kesempatan pada pengguna untuk mengulang kembali aksi yang dia lakukan dengan mudah. Misalnya memberi opsi untuk membatalkan sebuah pembelian barang oleh pengguna dengan hanya klik satu tombol *cancel*, atau pun mengadakan tombol *back* untuk pengguna kembali ke halaman sebelumnya.

g) *Support internal locus of control*

Bagian ini terutama sangat disukai oleh user yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, karena biasanya user ingin memiliki tampilan yang bisa diatur oleh user sendiri sesuai preferensi dari user. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan user terhadap aplikasi yang sangat mempengaruhi UX terhadap aplikasi tersebut.

h) *Reduce Short-term Memory Load*

Bagian ini adalah bagian dimana aplikasi tidak membuat pengguna harus menghafalkan sesuatu, baik itu input data, tata letak tombol, halaman, dll. Misalkan apabila pengguna sering menggunakan aplikasi yang menggunakan *sign-in*, maka aplikasi dapat input sendiri data *sign-in* dari pengguna secara otomatis sehingga pengguna tidak perlu mengingat-ingat data *sign-in* nya (hlm 97).

2.2.4 Elemen-Element UX

Garrett (2011) mengatakan segala interaksi yang kita lakukan di sebuah website, merupakan hasil dari berbagai keputusan, baik keputusan kecil maupun besar. Keputusan-keputusan ini saling tumpang tindih hingga

membentuk sebuah user experience. Elemen-elemen berikut ini merupakan pengertian mengapa keputusan-keputusan tersebut terjadi.

a) *The Surface Plane*

Bagian ini adalah bagian permukaan dari *website* yang terdiri dari gambar dan teks. Ada beberapa gambar yang bisa di klik kemudian membawa user ke page lain. Ada juga gambar yang bersifat statis seperti logo atau foto.

b) *The Skeleton Plane*

Di bawah permukaan adalah skeleton dari website. Bagian ini merupakan tata peletakkan semua elemen website seperti tombol dan navigasi. Peletakkan ini dioptimalkan agar user tidak letak tombol home atau tombol shopping cart.

c) *The Structure Plane*

Skeleton adalah bentuk kronit dari struktur website. Bagian ini menentukan bagaimana user tiba di page dan bisa menentukan page mana yang user dapat kunjungi berikutnya. Struktur ini merupakan pengkategorian dari navigasi yang dialami user.

d) *The Scope Plane*

Scope adalah rentang fitur-fitur yang terdapat di website.

e) *The Strategy Plane*

Strategi menentukan fitur-fitur dari sebuah *website*. Strategi berisi keinginan dari pemilik *website* dan juga keinginan *user*, contohnya e-commerce ingin menjual produk, sementara *user* ingin membeli produk.

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

2.3 PUEBI

Penyempurnaan terhadap ejaan bahasa Indonesia telah dilakukan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penyempurnaan tersebut menghasilkan naskah yang pada tahun 2015 telah ditetapkan menjadi Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Pedoman ini menjadi acuan untuk penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar untuk semua pihak.

2.3.1 Pemakaian Huruf

PUEBI mengatur penulisan dan pelafalan huruf-huruf abjad, vokal, konsonan, diftong, dan gabungan huruf konsonan. Bagian ini juga mengajarkan cara pemakaian huruf kapital, miring dan tebal di dalam kalimat. Contohnya, penulisan huruf kapital untuk nama orang dan juga nama kota, dan penulisan huruf miring untuk penggunaan bahasa asing. Materi lainnya dalam bagian ini berupa huruf abjad, huruf vokal, huruf konsonan, huruf diftong, gabungan huruf konsonan, dan huruf tebal.

2.3.2 Penulisan Kata

Bagian ini membahas penulisan dan penyusunan sebuah kata. Sebuah kata dasar dapat berubah maknanya ketika ditambahkan imbuhan, atau ketika diucapkan berulang kali, atau saat digabungkan dengan kata lain. Ada cara untuk memenggal sebuah kata apabila ruang untuk menulis tidak cukup untuk satu kata yang utuh. Terdapat juga penambahan pada kata dalam bentuk kata depan dan partikel yang bisa mengubah makna sebuah kata dasar menjadi sebuah ajakan atau perintah. PUEBI juga mengatur cara menyingkat sebuah kata, misalkan untuk sebuah gelar atau untuk singkatan nama sebuah organisasi seperti WHO. Ada juga kata ganti dan kata sandang yang menunjukkan kepemilikan suatu objek.

2.3.3 Pemakaian Tanda Baca

PUEBI mengatur dan memberi tahu fungsi tanda baca dalam sebuah kalimat. Contohnya, tanda tanya digunakan untuk menandakan sebuah kalimat tanya, tanda koma digunakan untuk pemisah bilangan atau digunakan dalam kalimat majemuk, dan tanda titik digunakan untuk menyatakan akhir kalimat. Tanda baca lain yang terdapat adalah tanda titik koma, tanda titik dua, tanda hubung, tanda pisah, tanda seru, tanda ellipsis, tanda petik, tanda petik tunggal, tanda kurung, tanda kurung siku, tanda garis miring, dan tanda penyingkat.

2.3.4 Penulisan Unsur Serapan

Selama perkembangan bahasa Indonesia, bahasa ini mengalami penyerapan kata-kata asing atau kata-kata dialek daerah yang kemudian digunakan dalam bahasa Indonesia. Kata-kata serapan ini terbagi dalam dua kategori, yaitu kata asing yang belum sepenuhnya terserap, dimana pelafalan dan penulisan tidak berubah (contoh : *de facto*, *de jure*) dan kategori kedua adalah kata yang sepenuhnya diserap dalam bahasa Indonesia sehingga pelafalan dan penulisannya disesuaikan ke dalam kaidah bahasa Indonesia (contoh : kulkas, televisi). PUEBI memuat semua kata serapan serta cara pelafalan dan penulisan kata-kata serapan tersebut.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA