

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Desain Grafis

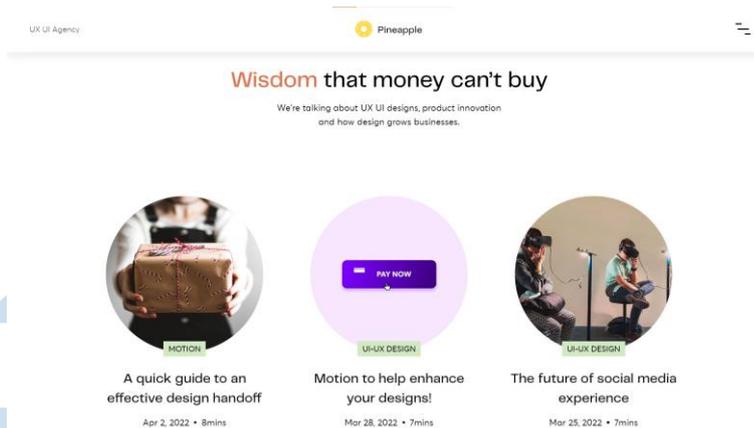
Pengertian desain grafis menurut Landa (2010) adalah bentuk menyampaikan pesan atau informasi melalui visual kepada audiens. Ia juga mengatakan bahwa desain yang hebat dapat memberikan arti yang sangat bermakna. Solusi dari desain grafis itu sendiri menurut ia dapat menginformasikan, mempengaruhi, mengenali, memotivasi, memperluas, dan mengartikan banyak tahapan dari makna itu sendiri (hlm. 2).

##### 2.1.1 *Design Principle*

Dalam membuat perancangan grafis, terdapat prinsip-prinsip yang menjadi acuan oleh desainer. Prinsip-prinsip desain menurut Landa (2010, hlm. 24-31) dibagi menjadi lima, yaitu *balance*, *visual hierarchy*, *emphasis*, *rhythm*, dan *unity*. Masing-masing dari prinsip tersebut saling bergantung pada satu sama lain.

##### 2.1.1.1 *Balance*

*Balance* merupakan penyebaran unsur atau elemen desain yang menyebabkan seimbangny berat masing-masing elemen dari titik tengah *axis* desain. Untuk memahami prinsip keseimbangan, desainer perlu mempelajari keterkaitan antara faktor visual satu dengan lainnya, seperti posisi, berat visual, dan pengaturan elemen atau visual. Dengan adanya keseimbangan dapat membagi beban visual menjadi sama rata, sehingga desain menjadi lebih baik. Keseimbangan dapat terbagi menjadi tiga jenis, yaitu simetris, asimetris, dan radial.



Gambar 2.1 *Balance*  
 Sumber: <https://www.pineapple.design/>

Keseimbangan simetris adalah pembagian beban visual secara merata di masing-masing sisinya, dari sumbu tengah *axis*. Selanjutnya, Keseimbangan asimetris merupakan beban visual yang dibagi dengan cara menyeimbangkan elemen yang berat dengan elemen penyeimbangannya tanpa merefleksikan unsur dari sumbu yang ada di sampingnya. Yang terakhir, keseimbangan radial yaitu penyebaran beban visual dengan meletakkan elemen memancar dari titik tengah suatu komposisi secara reflektif sehingga tercipta pengulangan atau pola di dalam desain tersebut.

### 2.1.1.2 *Hierarchy*

*Hierarchy* dalam desain grafis pengorganisasian informasi sehingga pesan yang ingin disampaikan di dalam desain tersebut menjadi jelas. Selain itu hierarki juga berfungsi untuk memandu audiens dalam membaca suatu desain. Salah satu tujuan dari merancang grafis adalah untuk menyampaikan informasi kepada audiensnya. Oleh itu, *Hierarchy* merupakan prinsip paling utama dalam membuat perancangan.

### 2.1.1.3 *Emphasis*

*Emphasis* adalah penyusunan elemen-elemen visual berdasarkan nilai atau keutamaan, sehingga pembaca bisa tertuju kepada elemen yang ingin ditekankan tersebut. Dalam membuat penekanan, perancang harus memperhatikan alur dari desain tersebut. Visual apa yang harus pembaca lihat dari pertama hingga

terakhir. Terdapat enam cara untuk memberikan penekanan dalam desain, yaitu dengan cara kontras, penempatan, struktur diagram, penunjuk dan arah, skala, dan pemisahan.

#### 2.1.1.4 *Rhythm*

*Rhythm* atau ritme adalah paduan elemen-elemen visual yang membentuk repetisi di dalam desain sehingga terbentuk pola yang stabil. Ritme dapat tercipta karena adanya repetisi dan variasi. Repetisi bisa tercipta akibat adanya pengulangan elemen yang dilakukan secara konsisten. Sementara variasi bisa dibuat dengan cara mengubah pola-pola yang sudah dibuat atau dengan cara mengubah elemen yang ada.



Gambar 2.2 *Rhythm*

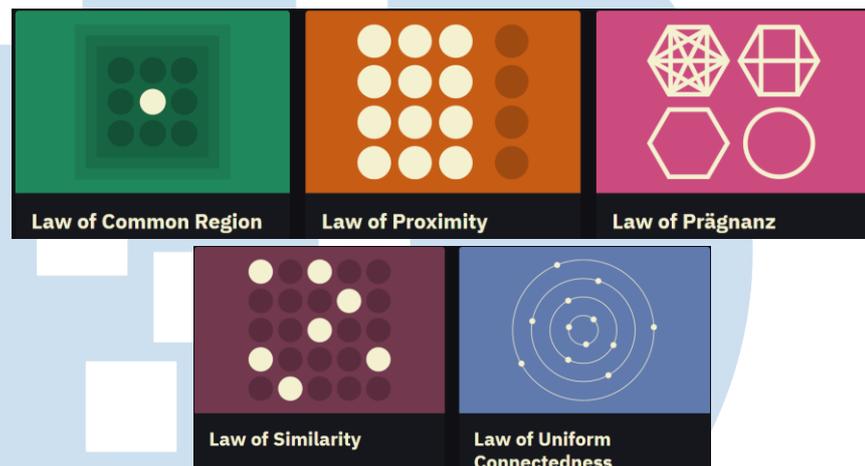
Sumber: <https://www.sainturbain.com/ipanema/>

Ritme yang kokoh dapat menciptakan sebuah desain yang stabil. Ritme banyak digunakan pada buku, *website*, poster, dan *motion graphics*. Selain itu terdapat juga faktor-faktor yang dapat menciptakan sebuah ritme, seperti dengan penggunaan warna, tekstur, dan bentuk.

#### 2.1.1.5 *Unity*

*Unity* adalah gabungan-gabungan elemen desain yang disusun membentuk kesinambungan sehingga terbentuk kesatuan di dalamnya. Pembaca akan lebih mudah mengerti apabila komposisi elemen visual tersebut tergabung menjadi satu kesatuan. *Unity* dapat

dibentuk dengan cara mengelompokkan elemen-elemen visual oleh orientasi, kesamaan, lokasi, bentuk, dan warna. *Unity* dalam gestalt terbagi menjadi enam hukum, yaitu *proximity*, *closure*, *continuity*, *similarity*, *continuing line*, dan *common fate*.



Gambar 2.3 *Unity*

Sumber: <https://lawsuffix.com/>

*Proximity* adalah kedekatan elemen satu dengan lainnya sehingga akan dianggap sebagai kesatuan, sementara *closure* adalah keinginan otak untuk menghubungkan objek yang terpisah sehingga tercipta sebuah pola atau bentuk. *Continuity* adalah elemen yang hadir sebagai bentuk kelanjutan elemen yang sudah ada sebelumnya, dianggap sebagai jejak yang membentuk sebuah sensasi gerakan. *Similarity* adalah elemen yang baik secara bentuk, tekstur, atau warna serupa dengan elemen lainnya sehingga dianggap serupa dengan objek tersebut. *Continuing line* adalah garis yang terputus sehingga menyerupai sebuah gerakan. *Common fate* adalah unit yang tercipta karena adanya perkumpulan elemen-elemen yang bergerak menuju ke arah yang sama.

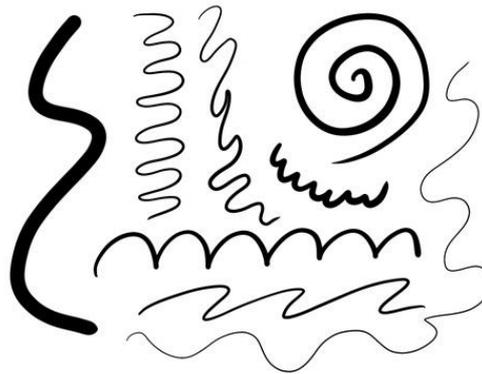
### 2.1.2 *Element of design*

Selain prinsip desain, seorang desainer juga perlu memahami elemen-elemen yang ada pada sebuah desain. Elemen desain dapat menjadi alat untuk merancang sebuah visual dan mengekspresikan pesan yang

ingin dikomunikasikannya (Landa, 2011, hlm. 16). Menurut Landa (2010, hlm. 16-24) elemen dasar desain terdiri dari 4 Unsur. Berikut adalah unsur-unsur tersebut berdasarkan buku yang ditulis oleh Landa (2011).

### 2.1.2.1 *Line*

Garis adalah kumpulan titik yang rapat dan panjang, membentuk sebuah goresan, sementara titik adalah unsur terkecil dari sebuah garis. Titik pada umumnya berbentuk lingkaran, tetapi ada juga yang berbentuk kotak seperti pada layar. Kembali kepada garis, unsur ini lebih mudah dikenal karena goresannya yang Panjang di bandingkan bentuknya yang tebal. Selain itu garis ada yang berbentuk lurus, melengkung, atau bersudut.



Gambar 2.4 *Line*

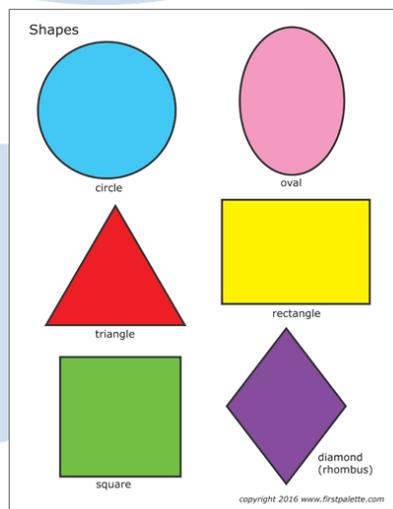
Sumber: <https://yourartpath.com/types-of-line-in-art-meaning>

Garis berdasarkan kategorinya dibagi menjadi *implied line*, *edge line*, *solid line*, dan *line of vision*. *Implied line* merupakan garis putus-putus yang dianggap oleh pembaca merupakan garis yang bersambung. *Edge line* adalah garis yang membatasi antara bentuk dengan warna. *Solid line* adalah tanda yang terbentuk karena hasil gambaran atau goresan di sebuah permukaan. Terakhir adalah *line of vision*, yaitu sebuah alur dari gerakan mata dari pembaca dalam melihat sebuah desain.

Garis mempunyai peranan yang banyak dalam sebuah desain. Kegunaan dari unsur garis adalah membagi-bagi area di dalam sebuah komposisi, mengidentifikasi bentuk, membuat alur untuk membaca, dan membantu kreatifitas seorang desainer untuk lebih ekspresif. Untuk membuat sebuah garis, alat seperti kuas, pena, ataupun pensil bisa digunakan sebagai alat untuk menggambar.

### 2.1.2.2 *Shape*

Bentuk adalah area yang terisi oleh garis-garis yang menyatu, warna, ataupun oleh tekstur. Sebuah bentuk biasanya merupakan bidang dua dimensi, untuk mengukur bidang tersebut bisa menggunakan panjang dan tinggi. Bentuk memiliki tiga dasar utama, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Dari bentuk-bentuk dasar tersebut bisa dimodifikasi menjadi bentuk lainnya sesuai dengan keinginan. Apabila bentuk tersebut memiliki volume di dalamnya, maka bentuk tersebut dapat berubah menjadi bentuk piramid, bola, dan kubus.



Gambar 2.5 *Basic of Shape*

Sumber: <https://www.firstpalette.com/printable/shapes-basic.html>

Bentuk dapat dikategorikan menjadi sembilan jenis, yaitu bentuk geometris, bentuk organik, bentuk siku-siku, bentuk lengkung, bentuk tidak teratur, bentuk yang tercipta karena tidak sengaja, bentuk non representatif, bentuk abstrak, dan bentuk

representatif. Bentuk jenis geometris mempunyai ciri-ciri yaitu tepian yang tegak lurus, kurva terpresisi, dan sudut yang terukur. Bentuk jenis organis mempunyai sifat yang natural dan garisnya yang seperti ombak. Bentuk siku-siku mempunyai ciri-ciri garis yang tegak lurus dan sudutnya yang bersifat siku-siku. Bentuk lengkung mempunyai ciri-ciri yaitu pada tepiannya yang melengkung.



Gambar 2.6 *Silhouette*

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/129684-landscape-scene-with-bear-silhouette>

Bentuk tidak teratur merupakan gabungan dari garis yang lurus dan melengkung. Bentuk yang tercipta karena tidak sengaja terjadi karena adanya tumpahan, cipratan, atau proses tertentu. Bentuk non representatif merupakan yang sengaja diciptakan, tetapi tidak mempunyai hubungan dengan objek yang ada di alam. Bentuk abstrak merupakan perombakan objek yang ada di dunia asli menjadi sesuatu yang lebih kompleks, biasanya digunakan untuk keperluan penyampaian pesan. Bentuk representatif adalah bentuk yang memiliki kesamaan atau hubungan dengan objek yang dapat ditemukan di dunia nyata.

### 2.1.2.3 *Color*

Warna merupakan bagian dari energi cahaya. Manusia bisa melihat warna karena adanya pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut. Ketika objek terkena cahaya, objek akan menyerap cahaya

tersebut dan sisanya akan dipantulkan kembali. Warna yang dilihat oleh manusia pada objek tersebut dinamakan pantulan cahaya atau *reflected light*.

Warna dapat dispesifikasikan berdasarkan tiga elemen dasar yang dimilikinya, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama atau identitas dari warna itu sendiri, contohnya yaitu biru, kuning, dan merah. *Hue* juga bisa dibagi menjadi warna panas dan warna dingin, pembagian warna tersebut dinamakan temperatur warna. *Value* adalah tingkat kepekatan dari warna, *value* bisa bersifat terang maupun gelap. Sedangkan *saturation* adalah tingkat kecerahan sebuah warna, sifat yang dimiliki oleh *saturation* bisa berbentuk kusam atau cerah.



Gambar 2.7 *Color*

Sumber: <https://cnd.com/blog/how-the-nail-color-wheel-can-enhance-your-art/>

Dalam teori warna, terdapat warna dasar sebagai pembentuk warna lainnya. Dasar warna tersebut dibagi kembali menjadi dua kategori berdasarkan kebutuhannya, yaitu *RGB* ataupun *CMYK*. *RGB* merupakan singkatan dari *red* (merah), *green* (hijau), *blue* (biru), sedangkan *CMYK* merupakan singkatan dari *cyan* (biru muda), *magenta* (merah muda), *yellow* (kuning), dan yang terakhir adalah *black* (hitam).

Warna *RGB* merupakan warna yang ditujukan untuk penggunaan digital seperti pada layar. Ketika ketiga warna ini

disatukan dalam takaran yang sama akan membentuk warna putih, hal tersebut dinamakan *additive primaries*. Warna ini tercipta dari *pixel* kecil pada layar yang masing-masing *pixel*-nya terdapat tiga warna dasar pada *RGB*.

Warna *CMYK* adalah pantulan warna yang berasal dari pantulan permukaan. Disebut sebagai *subtractive color* karena warna ini memisahkan spektrum cahaya dengan warna yang terkandung pada objek tersebut. Penggunaan warna hitam pada format *CMYK* ditujukan untuk menambah kontras pada warna.

#### 2.1.2.4 *Texture*

Tekstur adalah bentuk dan kualitas dari permukaan sebuah objek. Contoh dari tekstur adalah ulir yang berada pada sebuah kayu, pada ulir tersebut terdapat corak yang menyelimuti kayu tersebut. Selain corak, sebuah tekstur juga memiliki kedalaman atau rongga.



Gambar 2.8 *Texture*

Sumber: <https://www.freepik.com/photos/paper-texture>

Dalam seni tekstur dibagi menjadi dua kategori, yaitu *tactile*, dan visual. Jenis *tactile* merupakan jenis tekstur yang bisa dirasakan atau diraba oleh kulit, untuk membuatnya dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti dengan cara teknik cetak. Sedangkan jenis visual adalah jenis tekstur yang sengaja dibentuk oleh manusia, untuk membuatnya dapat dilakukan dengan cara difoto atau dipindai.

### **2.1.3 Layout**

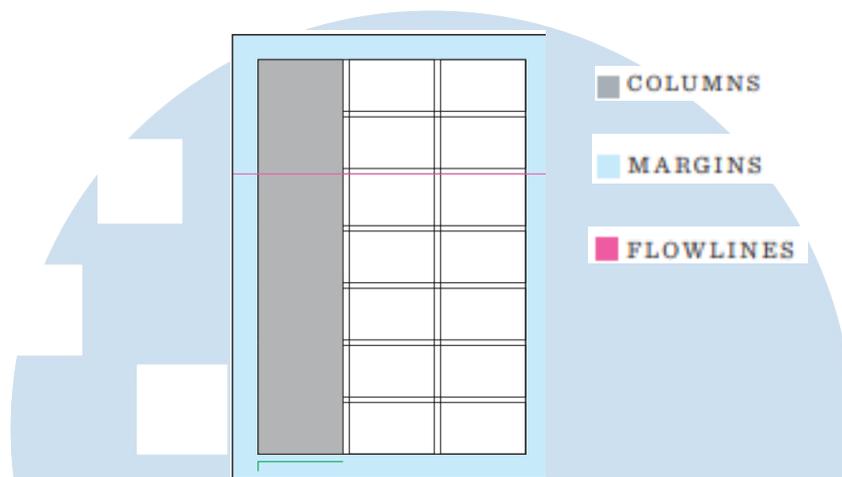
Menurut Ambrose & Harris (2011) *layout* adalah mengisi ruang dengan berbagai elemen-elemen visual sehingga tersusun rapih dan terlihat bagus serta menarik. Mereka menambahkan bahwa tujuan utama dari melakukan penataan adalah membuat pembaca mudah dalam memproses pesan dan informasi yang ada di dalamnya. Selain itu mereka juga mengatakan bahwa *layout* memiliki hubungan yang erat dengan *grid*, dimana *grid* berperan sebagai pengatur jarak dan komposisi yang ada di dalam sebuah *layout* (hlm. 9).

### **2.1.4 Grid**

Menurut Graver & Jura (2012) *grid* mempunyai peran untuk menata informasi dan memberikan ruang pada desain, sehingga tampilan menjadi lebih menarik. Ia juga menambahkan bahwa *grid* yang kokoh membuat tampilan desain menjadi jelas, sehingga tidak menimbulkan kebingungan yang terjadi kepada pembaca. Selain itu ia juga mengatakan bahwa kalau manusia secara alamiah akan menuntut sebuah tatanan yang rapih ketika mereka berhadapan dengan informasi yang baru, tujuannya adalah agar mudah untuk dipahami oleh mereka (hlm.10). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai pemahaman *grid* berdasarkan buku yang ditulis oleh Graver & Jura (2012).

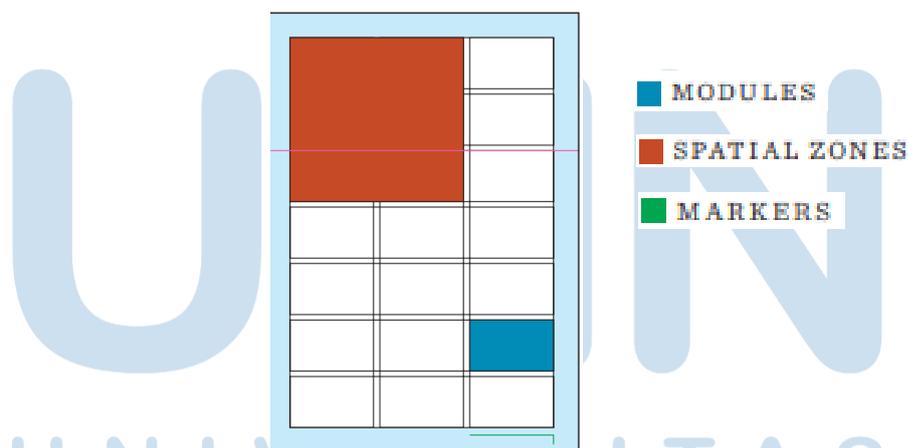
#### **2.1.4.1 Element of grid**

Di dalam sebuah *grid*, terdapat elemen-elemen yang dapat membentuk sebuah *grid*. Elemen-elemen tersebut terbagi menjadi enam buah bagian, yaitu *margins*, *flowlines*, *columns*, *modules*, *spatial zones*, dan *markers*. Masing-masing dari elemen tersebut memiliki fungsinya masing-masing. Selain itu, elemen-elemen tersebut merupakan bagian-bagian yang berfungsi untuk menata elemen desain di dalam sebuah *grid*.



Gambar 2.9 *Margins, flowline, and columns*  
 Sumber: Graver & Jura, (2012)

*Margins* adalah area kosong yang berada di antara tepian kertas yang memiliki fungsi untuk memisahkan antara konten dengan halaman kertas. *Flowlines* adalah garis maya yang berfungsi untuk membantu pembaca dalam sebuah melihat desain. *Columns* adalah ruang yang terbentuk secara vertikal, sehingga menciptakan bagian-bagian di dalamnya.



Gambar 2.10 *Modules, spatial zones, markers*  
 Sumber: Graver & Jura, (2012)

*Modules* adalah ruang area terkecil yang terpisahkan oleh jarak. Kumpulan dari modules yang menyatu secara searah dapat membuat sebuah baris dan banjar. *Spatial zones* adalah gabungan

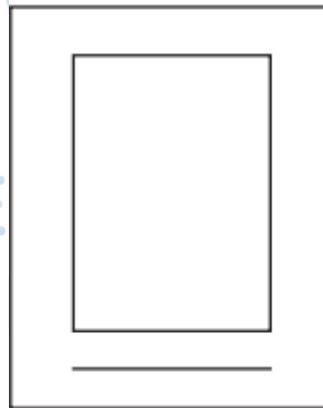
*modules* yang saling terpisah dan membentuk sebuah area, fungsinya adalah untuk meletakkan konten. *Markers* mempunyai fungsi untuk meletakkan informasi di bagian bawah kertas.

#### **2.1.4.2 Types of grid**

*Grid* mempunyai berbagai macam jenis. Pada umumnya, terdapat enam jenis *grid* yang dapat digunakan dalam mendesain. Jenis-jenis *grid* tersebut ialah *single column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, *hierarchical grid*, *baseline grid*, dan *compound grid*. Berikut adalah penjelasan dari setiap *grid* menurut Graver dan Jura (2009, hlm. 26-52):

##### **1) Single column grid**

*Single column grid* merupakan bentuk *grid* yang menitikberatkan peletakan konten yang berada di tengah kertas tanpa ada pemisahan. Bentuk seperti ini membuat tampilan teks lebih menonjol, karena konsentrasi elemen berada visualnya yang berada di tengah. Tetapi, kelemahan dari gaya *grid* seperti ini adalah visual menjadi kurang menarik apabila desainer tidak terampil dalam memainkan ukuran dan proporsi dari elemen visual. Selain itu, kelemahan lainnya adalah tampilan visual terlalu statis karena perubahan yang bisa dilakukan dari jenis model tersebut hanya sedikit.

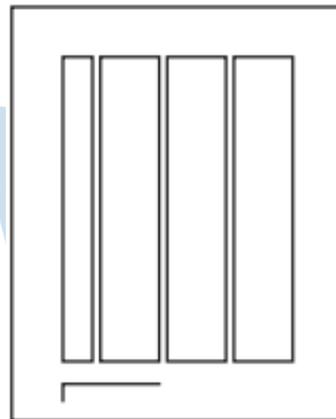


Gambar 2.11 *Single column grid*  
Sumber: Graver & Jura, (2012)

Terdapat cara untuk membuat tampilan *single column grid* menjadi lebih menarik, yaitu dengan mengatur relasi antara area teks dengan halaman kertas dan posisi konten pada kertas untuk mengarahkan pandangan pembaca. Untuk membuat pembaca mengikuti arah dari *flow* sebuah desain, rasio matematika bisa digunakan untuk membuatnya menjadi lebih harmonis. Keharmonisan tersebut membuat ruang kosong dengan konten menjadi lebih seimbang dan penempatan konten bisa diletakan secara asimetris, sehingga pembaca tidak cepat bosan.

## 2) *Multi column grid*

*Multi column grid* dapat digunakan apabila di dalam sebuah halaman terdapat berbagai jenis material, alasannya adalah karena gaya *grid* ini dapat mengatur konten-konten yang kecil. Bagian pada konten kecil ini diatur oleh blok yang terdapat dari kolom. Selain itu, *multi column grid* dapat memberikan banyak alternatif dalam membuat variasi.

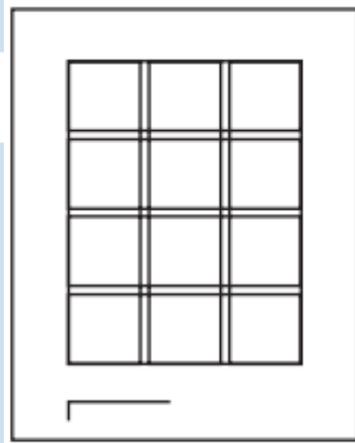


Gambar 2.12 *Multi column grid*  
Sumber: Graver & Jura, (2012)

Dalam gaya ini, lebar kolom dan jumlah kolom dapat diatur sesuai dengan kebutuhan desain. Jumlah kolom pada umumnya berjumlah empat. Selain penggunaan empat kolom, ada juga yang menggunakan dua belas kolom atau lebih.

### 3) *Modular grid*

*Modular grid* adalah *grid* yang mempunyai baris dan banjar. Akibat dari baris dan banjar yang bersinggungan menciptakan area kecil yang dinamakan *modules*. Kotak kecil tersebut dapat digunakan untuk membuat beragam ukuran dan bentuk.



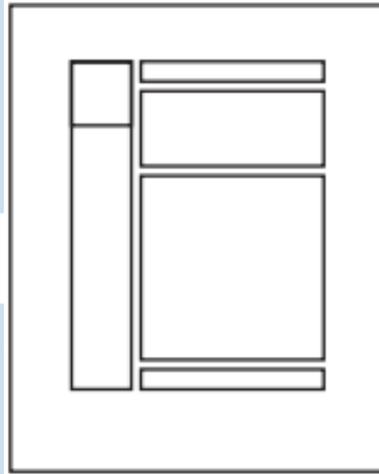
Gambar 2.13 *Modular grid*  
Sumber: Graver & Jura, (2012)

*Grid* jenis ini digunakan untuk mengelola berbagai macam material yang kompleks dan membutuhkan ukuran yang beragam serta kepentingan dan penekanan sebagai faktor utama. Contoh dari penggunaan *modular grid* ini terdapat pada koran. Gaya ini memungkinkan untuk menaruh tabel, grafik, gambar, dan bermacam bentuk-bentuk lainnya, tetapi tetap memperhatikan keteraturan dan tersusun rapih.

### 4) *Hierarchical grid*

*Hierarchical grid* memiliki fungsi untuk memberikan penekanan kepada pesan utama dari desain tersebut, sehingga pembaca akan langsung melihat elemen visual yang ingin ditunjukkan. *Grid* gaya ini dapat digunakan ketika kebutuhan gaya yang biasa dipakai atau reguler tidak memungkinkan atau kondusif. Selain itu, *hierarchical grid* sangat bergantung kepada

prinsip hierarki informasi dan peletakan elemen-elemennya berdasarkan intuisi sang desainer.



Gambar 2.14 *Hierarchical grid*  
Sumber: Graver & Jura, (2012)

Contoh dari *grid* gaya ini adalah *website*, poster, dan kemasan. *Grid* ini dapat memberikan tatanan dan penekanan terhadap contoh tersebut. Selain itu, *hierarchical grid* ini dapat memberikan kesan yang natural kepada sebuah desain.

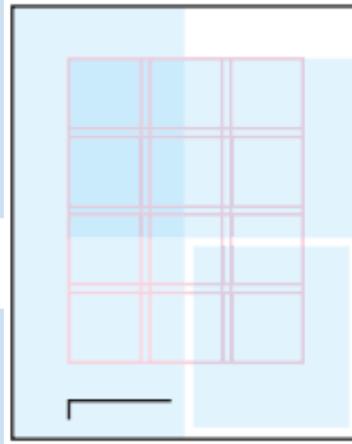
##### 5) *Baseline grid*

*Baseline grid* membuat teks menjadi konsisten dengan menggunakan banjar pada gayanya dan ukuran huruf. Sesuai dengan namanya, *grid* ini bertujuan untuk mengatur paragraf sesuai dengan banjarnya. Selain digunakan secara mandiri, *grid* jenis ini dapat digabungkan dengan *multi column grid*.

##### 6) *Compound grid*

*Compound grid* merupakan gabungan beberapa *grid* yang dibuat menjadi satu, sehingga menciptakan sistem yang baru. Salah satu tujuan dari *grid* gaya ini adalah untuk mencegah pembaca kebingungan saat melihatnya. Salah satu contohnya adalah penggabungan dua kolom dengan tiga kolom *grid*,

penggabungan dua jenis *grid* ini membuat kertas dapat dipisah sesuai dengan proporsinya.



Gambar 2.15 *Compound grid*  
Sumber: Graver & Jura, (2012)

Mirip seperti grid hierarki, *compound grid* dapat menyelesaikan permasalahan yang timbul akibat keterbatasan atau kebutuhan khusus dari *layout* tersebut. Contohnya adalah ketika elemen atau material yang penting menabrak batas dari kertas tersebut, tetapi elemen tersebut harus tetap terlihat proporsional dengan elemen lainnya yang tidak menabrak pembatas. Selain itu ada juga seperti penambahan *baseline grid* pada bawah kertas dengan tujuan agar teks tetap sama dengan *grid* utama, tujuannya adalah untuk memberikan jarak atau area bernafas di dalam kertas.

### 2.1.5 *Typography*

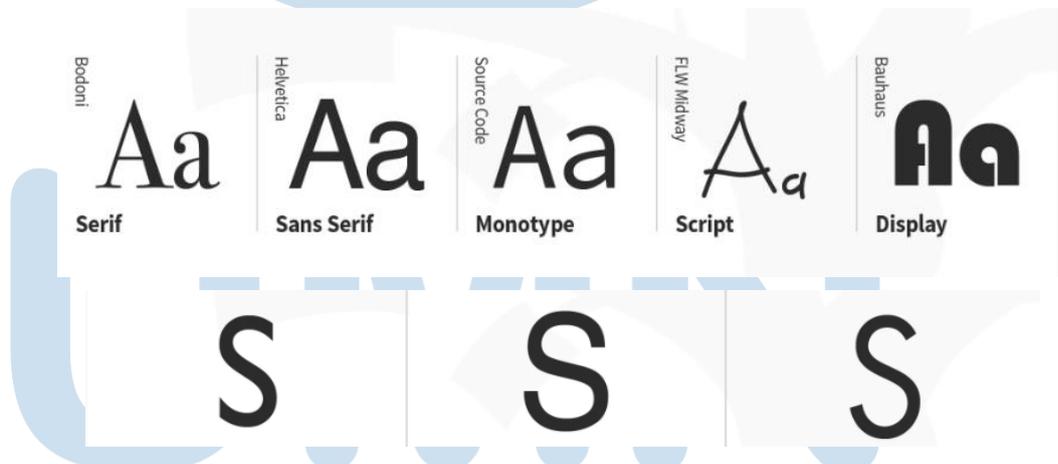
Tipografi menurut Landa (2011) adalah bentuk huruf yang dirancang beserta dengan penyusunannya. Ia menambahkan bahwa tipografi dapat diletakan pada media dua dimensi dan tiga dimensi. Selain itu ia juga mengatakan kalau tipografi dapat digunakan sebagai teks maupun tampilan dalam sebuah desain, tipografi sebagai tampilan biasanya dibuat dengan ukuran lebih besar dan huruf yang tebal (hlm. 44). Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai tipografi menurut buku yang ditulis oleh Landa (2011).

### 2.1.5.1 Unit of measure

Dalam mengukur sebuah huruf, pica dan poin dipakai sebagai satuan dalam menghitungnya. Poin digunakan untuk mengukur tinggi huruf, sedangkan pica digunakan untuk mengukur lebar dari huruf tersebut. Huruf yang berukuran empat belas poin dan yang dibawah angka tersebut digunakan sebagai teks atau *body copy*, sedangkan huruf yang berukuran di atas empat belas digunakan sebagai tampilan atau *display*.

### 2.1.5.2 Classification

Berdasarkan bentuknya, huruf dibagi menjadi beberapa jenis. Jenis-jenis tersebut diklasifikasikan berdasarkan gaya, era, dan sejarahnya. Selain karena berdasarkan era, bentuk huruf juga tercipta karena faktor dari alat pembentuk huruf tersebut. Bentuk-bentuk huruf tersebut yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *gothic*, *script*, dan *display*.



Gambar 2.16 Classification of typography

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-type>

*Old style* adalah bentuk huruf yang digunakan pada era Kerajaan Romawi, bentuk huruf tersebut sudah ada dari akhir abad ke-lima belas. Bentuk huruf tersebut tercipta akibat goresan pena yang pada ujungnya memiliki mata yang lebar. Ciri dari jenis ini adalah tiap ujung-ujung sudut huruf memiliki braket. *Transitional*

adalah bentuk huruf yang muncul pada abad ke-delapan belas. Ciri dari jenis ini adalah huruf yang berbentuk *serif*.

Modern adalah bentuk huruf yang berkembang di akhir abad ke-delapan belas dan ke-sembilan belas. Ciri dari jenis adalah huruf yang berbentuk *serif* dan bentuk yang lebih geometris, bentuk geometris tercipta akibat pensil *chisel* atau berujung lebar. Selain itu ciri lainnya adalah adanya ketebalan dan ketipisan dalam huruf tersebut. *Slab serif* diperkenalkan pada awal abad ke-sembilan belas. Ciri dari jenis ini adalah ketebalan hurufnya yang seragam.

*Sans serif* adalah bentuk tipografi yang muncul pada awal abad ke-sembilan belas. Ciri dari huruf ini adalah tidak adanya braket atau *serif* pada sudut huruf. *Gothic* adalah bentuk huruf yang ada pada abad ke-tiga belas sampai abad ke-lima belas. Bentuk huruf ini berdasarkan pada gaya penulisan *manuscript* yang ada pada masa kerajaan dahulu. Ciri dari huruf ini adalah goresan yang tebal dan ukuran huruf yang tinggi serta sedikitnya lekukan pada huruf tersebut.

*Script* adalah bentuk huruf yang berasal dari gaya penulisan dengan menggunakan tangan. Bentuk huruf *script* bisa dibuat dengan menggunakan pena tumpul, pena *chisel*, dan kuas. *Display* adalah bentuk huruf yang digunakan untuk membuat judul. Biasanya bentuk huruf *display* akan susah dibaca apabila dijadikan sebuah teks karena ketebalannya yang sangat hitam (hlm. 47-48).

#### **2.1.6 Illustration**

Ilustrasi menurut Male (2008) adalah cara untuk mengungkapkan sebuah pesan tertulis melalui gambar. Menurutnya, kreatifitas yang terdapat pada ilustrasi memiliki variabel yang tidak terbatas, sehingga memiliki banyak potensi yang bisa di eksplorasi di dalamnya. Ia juga berpendapat bahwa seorang ilustrator harus paham dan bisa menyampaikan konteks dari

apa yang sedang mereka kerjakan, serta memahami kebutuhan antara bisnis dengan audiens (hlm. 10-11).

### **2.1.6.1 Function**

Ilustrasi mempunyai banyak peran di dalam desain grafis. Peran tersebut ditentukan dengan bagaimana ilustrasi itu digunakan. Berikut adalah fungsi atau peranan ilustrasi menurut Male (2008):

#### **1) Documentation, reference, or guidance**

Ilustrasi sebagai informasi dapat berguna untuk menjelaskan sebuah proses secara praktis. Ilustrasi tersebut juga dapat memandu dan memberikan pemahaman dan pengertian kepada pembaca. Contoh dari ilustrasi sebagai informasi adalah panduan cara menggunakan *seatbelt*.

#### **2) Commentary**

Ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai sarana berkomentar. Biasanya ilustrasi seperti ini dapat ditemukan dalam *editorial design*. Pada masa sekarang, penambahan bumbu provokasi dan kontroversi membuat ilustrasi ini menjadi laris. Selain itu, ilustrasi dapat menjadi sebuah kritik pada suatu fenomena yang terjadi. Biasanya ilustrasi yang bertipe kritikan ini dapat ditemukan di dalam koran.

#### **3) Storytelling**

Ilustrasi sebagai narasi fiktif biasanya berguna untuk merepresentasikan visual dari sebuah cerita. Ilustrasi dengan fungsi ini dapat ditemukan di dalam buku cerita anak-anak, novel grafis, dan komik. Selain itu, terdapat juga buku fiksi dewasa yang juga memuat ilustrasi dengan fungsi seperti ini. Pembentukan cerita dengan menggunakan ilustrasi seperti ini biasanya dibuat beruntun dan disesuaikan dengan esensinya.

Penggambaran ilustrasi biasanya bergantung pada genre yang diambil dan gaya penceritaan.

#### 4) *Persuasion*

Ilustrasi dapat mempengaruhi pikiran pada seseorang. Biasanya ilustrasi dengan fungsi ini sering dikaitkan dengan dunia komersil dan periklanan. Tujuan penggunaannya adalah untuk meningkatkan keinginan membeli produk pada calon pembeli.

#### 5) *Identity*

Ilustrasi sebagai identitas berfungsi sebagai tanda atau pengenal dari sebuah objek. Contoh dari ilustrasi dengan fungsi adalah logo. Selain itu terdapat juga bungkus produk, buku, dan musik.

#### 2.1.6.2 *Style*

Gaya merupakan tanda pengenal yang membuat seorang ilustrator dapat dikenal karena mempunyai ciri khasnya tersendiri (Male, 2008, hlm.50). Male (2008) mengatakan bahwa gaya terbagi menjadi dua jenis, konseptual dan literal. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing gaya berdasarkan pengertian oleh Male (2008, hlm. 54-70):

##### 1) *Conceptual*

Gaya konseptual merupakan penggambaran visual dengan menggunakan metafora, sehingga di dalam gambar tersebut terdapat unsur realita tapi dengan bentuk yang baru. Gaya tersebut merupakan berbentuk imajinasi yang tidak bisa diterapkan dalam dunia nyata. Selain itu, konseptual juga dapat memberikan ilustrator untuk bereksplorasi lebih luas. Di dalam gaya ini, terdapat sub gaya yang merupakan cabang dari gaya itu sendiri, yaitu surealisme, diagram, dan abstrak.



Gambar 2.17 *Surrealism*  
Sumber: Male, (2011)

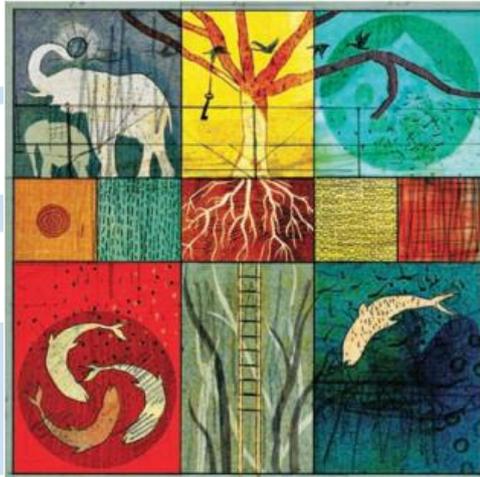
Surrealisme adalah gaya yang berkembang karena timbulnya keinginan untuk membuat makna dari gambar tersebut menjadi penuh misteri. Gaya ini muncul akibat pada saat itu ilustrasi dalam editorial masih bersifat sesuai dengan maknanya (literal). Ilustrasi ini menggabungkan realita dan imajinasi dengan menggunakan warna dan bentuk yang ekspresif. Selain itu juga ilustrasi ini menggunakan distorsi dan jukstaposisi agar audiens bisa merasakan gambar tersebut seperti nyata.



Gambar 2.18 *Diagram style*  
Sumber: Male, (2011)

Ilustrasi diagram adalah penggambaran bentuk dari sebuah fitur objek seperti dengan mengeksposi gambar lainnya di dalam bentuk tersebut. Tujuan dari ilustrasi gaya diagram adalah

untuk menyampaikan sebuah informasi. Diagram biasanya diasosisasikan dengan yang ada pada buku pelajaran. Tetapi, diagram juga dapat digunakan secara inovatif dan penuh warna dibandingkan dengan diagram biasa.



Gambar 2.19 *Abstract*  
Sumber: Male, (2011)

Abstrak merupakan ilustrasi yang hadir karena kebutuhan untuk melawan sabotase yang dilakukan oleh gambar fotografi. Abstrak sudah menjadi bagian dari seni kontemporer. Hasil dari gaya ilustrasi ini tidak terikat dengan apapun atau terbebas dari keterkaitan dari suatu objek. Salah satu teknik yang bisa digunakan dalam abstrak adalah dengan menggunakan kolase.

## 2) *Literal*

Gaya harfiah merupakan penggambaran sebuah citra berdasarkan konteks yang ada pada aslinya. Banyak ilustrasi yang masuk ke dalam kategori ini. Ilustrasi harfiah biasanya berusaha merepresentasikan bentuk asli tanpa adanya unsur penekanan pada konsep atau metafora. Dalam gaya ini, terdapat cabang yang merupakan perkembangan dari bentuk harfiah. Cabang-cabang tersebut adalah *hyperrealism*, *stylized realism*, dan *sequential imagery*.



Gambar 2.20 *hyperrealism*  
Sumber: Male, (2011)

*Hyperrealism* adalah bentuk ilustrasi yang berusaha meniru seakurat mungkin bentuk asli dari objek tersebut. Gambar dari ilustrasi ini dibuat sedetail mungkin tanpa menggunakan efek *blur*. Tujuan dari *hyperrealism* adalah untuk menciptakan gambar yang tidak bisa dibuat oleh kamera atau teknik fotografi.



Gambar 2.21 *Stylized realism*  
Sumber: Male, (2011)

*Stylized realism* berakar dari adanya gerakan seni *impressionism* dan *expressionism* yang dimana pada seni tersebut warna-warna yang digunakan sangat bebas dan tidak terikat dengan warna pada objek aslinya. *Impressionism* dan

*expressionism* muncul karena adanya keinginan dari pelukis pada saat itu untuk menciptakan karya seni yang tidak menggambarkan objek aslinya secara realistis. Salah satu contohnya adalah penggunaan gaya *stylized realism* oleh Gary Blythe pada buku untuk anak dengan judul *The Whale Song*.



Gambar 2.22 *Sequential imagery*  
Sumber: Male, (2011)

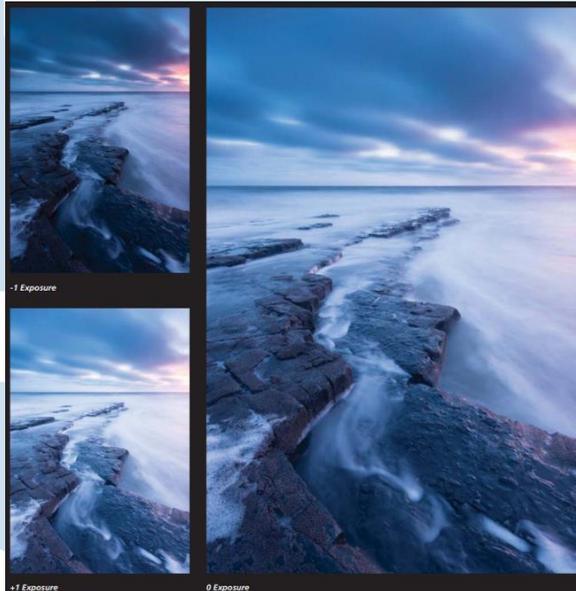
*Sequential imagery* adalah gaya penggambaran dengan menggunakan runtunan kejadian untuk menjelaskan pesan atau cerita yang ada di dalamnya. Dalam membuat ini, tempo dalam bercerita dapat menentukan keberhasilan ilustrator dalam menyampaikan cerita. Salah satu contoh dari gaya ilustrasi *sequential imagery* yang sudah ada dari zaman dahulu adalah *Hieroglphys* dari Mesir.

### 2.1.7 *Photography*

Fotografi menurut Bauer & Hoddinott (2014, hlm. 34) adalah teknik mengambil gambar dengan menggunakan cahaya dan material *photosensitive*. Ia juga mengatakan bahwa fotografi juga merupakan media visual yang digunakan oleh orang untuk mengekspresikan kreativitas dan mampu memberikan respons emosional yang kuat (hlm. 8). Berikut adalah pendalaman mengenai ilmu fotografi berdasarkan buku yang ditulis oleh Bauer & Hoddinott (2014).

### 2.1.7.1 Exposure

Menurutnya, eksposur merupakan jantung dari sebuah fotografi. Eksposur diatur oleh tiga variabel, yaitu *aperture*, *shutter speed* dan *ISO*. Dengan memahami ketiga variabel tersebut dapat membantu menguasai fotografi.



Gambar 2.23 Exposure

Sumber: Bauer & Hoddinott, (2014)

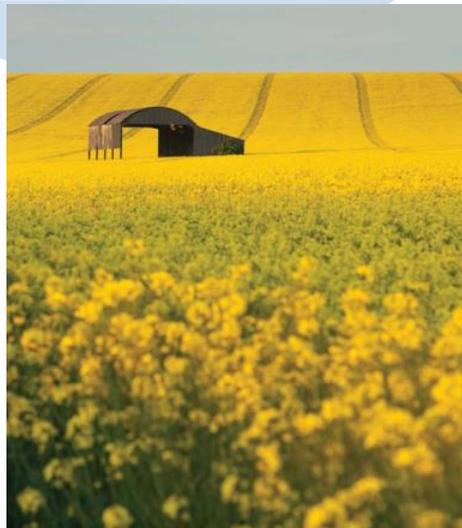
Apertur merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut *iris* diagrafma pada lensa. Ini merupakan lubang yang dapat mengatur seberapa banyak jumlah cahaya yang dapat masuk ke dalam sensor kamera. Satuan ukuran untuk mengindikasikan ukuran dari apertur adalah *fractions*. Hal ini dapat ditulis dengan *f/angka* atau dengan *f/stops*.

*Shutter speed* adalah panjang waktu dari rana kamera dapat terbuka saat proses eksposur. Apabila durasi rana terlalu singkat, maka foto akan menjadi gelap. Kebalikannya, apabila rana terbuka terlalu lama, akibatnya adalah foto menjadi terlalu terang. Walaupun fungsi utama dari rana adalah untuk mengatur jumlah cahaya, rana juga dapat digunakan untuk mengatur bagaimana pergerakan yang dapat ditangkap oleh kamera.

*ISO* merupakan sensitifitas sensor terhadap cahaya. Angka *ISO* yang rendah akan membutuhkan jumlah cahaya yang banyak untuk mencapai eksposur yang benar. Dengan meningkatkan *ISO* dapat meningkatkan kecepatan rana. Hal ini dapat berguna ketika ingin memotret objek yang cepat tetapi tetap dalam keadaan kaku atau istilahnya adalah *freeze*.

### 2.1.7.2 *Depth of field*

Tingkat kedalaman merupakan zona toleransi dari ketajaman yang dapat ditangkas oleh kamera tersebut. *Focal length* dan jarak kamera terhadap subjek tersebut dapat membantu menciptakan tingkat kedalaman. Tingkat kedalaman memiliki peran yang penting dalam fotografi. Selain itu, pengaturan pada apertur juga dapat membantu mengatur level ketajaman objek mulai dari depan hingga ke belakang.



Gambar 2.24 *Depth of field*  
Sumber: Bauer & Hoddinott, (2014)

Penggunaan apertur yang kecil dapat membuat objek depan sampai objek yang ada dibelakan ditangkap oleh kamera menjadi tajam. Tingkat kedalaman memiliki panjang mulai dari sepertiga titik yang difokuskan sampai ke dua per tiga di luar itu. Pemilihan apertur merupakan kunci pertimbangan ketika ingin memotret foto lanskap.

### 2.1.7.3 *Visual balance*

Menurutnya, beberapa orang menganggap bahwa keseimbangan itu harus simetris, tetapi simetris tersebut hanya salah satu dari cara untuk mencapai keseimbangan. Dalam banyak hal, keseimbangan visual dapat dikomparasikan dengan keseimbangan fisik. Dalam fotografi, berat visual dapat disamakan pengaruh visual. Pengaruh dalam visual dapat berupa ukuran, warna, kontras, tingkat keterangan, tekstur, dan bentuk dari objek yang diutamakan.



Gambar 2.25 *Visual balance*  
Sumber: Bauer & Hoddinott, (2014)

Tujuan dari kebanyakan komposisi adalah untuk mencapai harmoni dan keseimbangan. Menurutnya terdapat beberapa penggunaan prinsip dalam ia melakukan fotografi. Contohnya adalah area kecil dengan kontras yang tinggi dapat menyeimbangkan area besar yang memiliki kontras yang kecil. Selain itu, prinsip lainnya adalah Tekstur yang memiliki kontras tinggi pada objek kecil dapat menyeimbangkan objek besar yang memiliki tekstur halus.

### 2.1.7.4 *The rule of thirds*

*Rule of thirds* merupakan cara untuk membagi layar dan mengatur elemen pada komposisi agar seimbang dan harmonis. Cara dari peraturan ini adalah membuat tiga *grid* yang diletakan secara vertikal dan horizontal. Biasanya, elemen-elemen yang menarik akan

diletakan pada garis pertama atau garis ketiga, di bagian sisi yang horizontal. *Rule of thirds* dapat digunakan untuk mengatur berbagai macam komponen yang ada di dalam latar.



Gambar 2.26 *The rule of thirds*  
Sumber: Bauer & Hodinott, (2014)

Kegunaan aturan memiliki keunggulan dan kekurangan. Salah satu poin keunggulannya adalah mudah diterapkan. Tetapi, apabila latar tidak cocok dengan aturan tersebut, foto yang dihasilkan bisa menjadi kurang secara prinsip. Dalam hal lain, penggunaan aturan ini juga memunculkan kritik dari beberapa fotografer yang telah berpengalaman. Mereka mengatakan bahwa hal tersebut membuat foto menjadi terlalu *cliché* dan *formulaic*.

#### **2.1.7.5 Golden section**

Rasio emas adalah rasio yang harmonis yang dapat ditemukan secara natural. Rasio ini merupakan versi kompleks dari *the rule of third*. Cara kerjanya adalah dengan membagi garis menjadi dua bagian hingga bagian yang kecil dan bagian yang besar menjadi sama dengan bagian yang luas dan keseluruhan panjang. Proposi yang ada pada rasio ini adalah 1:1,618.



Gambar 2.27 *Golden ratio*  
 Sumber: Bauer & Hoddinott, (2014)

Rasio emas sangat populer dikalangan seniman. Mereka biasanya akan menggambar sketsa dengan menggunakan rasio ini pada kanvas sebelum tahap melukis dimulai. Pada fotografi, hal ini agak sulit untuk diterapkan, hal ini disebabkan karena proporsinya yang sulit untuk divisualisasikan seperti *rule of third*.

#### 2.1.7.6 *Direction of light*

Direksi cahaya dapat bersumber dari depan, belakang, atau, samping. Hal ini dapat mempengaruhi kesan pada foto. Cahaya dari belakang dapat menghasilkan kontras yang ekstrim dan munculnya bentuk siluet dari objek tersebut. Maka dari itu, penting untuk seorang fotografer untuk memahami tipe-tipe cahaya dan bagaimana cara menggunakan direksi cahaya tersebut.



Gambar 2.28 *Sidelighting that reveal texture*  
 Sumber: Bauer & Hoddinott, (2014)

Cahaya dari depan dapat membuat latar menjadi *flat*. Salah satu resiko yang bisa didapatkan ketika menggunakan posisi cahaya ini adalah munculnya bayangan sang fotografer. Cahaya dari belakang dapat memberikan hasil yang dramatis. Hal ini dapat menonjolkan bentuk dari objek tersebut.

Cahaya dari samping biasanya banyak digemari oleh fotografer lanskap. Karena menurutnya cahaya samping ini dapat menonjolkan tekstur. Selain itu, cahaya dari samping juga dapat memberikan impresi kedalaman dalam latar tersebut.

#### **2.1.7.7 *Quality of light***

Intensitas, kejelasan, dan temperatur cahaya dapat mempengaruhi atmosfir dari hasil foto tersebut. Faktor yang mempengaruhi kualitas cahaya adalah waktu, musim, dan cuaca. Menurutnya, cahaya pada pagi dan sore hari merupakan cahaya yang paling terbaik untuk melakukan pemotretan.



Gambar 2.29 *Quality of light*  
Sumber: Bauer & Hoddinott, (2014)

Terdapat waktu favorit yang paling sering digunakan oleh fotografer untuk beraktivitas, yaitu pada waktu terbit dan terbenamnya matahari. Ketika memotret foto pada waktu emas, latar depan atau siluet yang menarik dapat digunakan agar foto semakin

indah. Ketika hari berawan, cahaya akan lebih redup. Hal ini dapat mempersulit untuk memotret.

### 2.1.8 *Motion Graphic*

Menurut Justin Cone, *motion graphic* adalah perancangan elemen grafis yang nantinya akan dijadikan gambar yang bergerak (dalam Shaw, 2016). Lanjutnya, Shaw (2016) mengatakan bahwa media dalam *motion* meliputi animasi, film, dan suara. Ia juga mengatakan bahwa *motion graphic* dapat dibagi jadi dua, yaitu yang berupa seni murni dan yang berupa komersial (hlm.1). Berikut adalah pendalaman mengenai *motion graphic* berdasarkan buku yang ditulis oleh Shaw (2016).

#### 2.1.8.1 *Style frame*

*Style frame* merupakan gambar tetap yang berfungsi untuk merepresentasikan kesan dan tampak yang akan dihasilkan pada hasil akhir. *Style frame* merupakan hal yang penting karena beberapa hal. Tujuan utamanya adalah untuk memenangkan *pitching* ketika melakukan presentasi kepada klien. Selain itu, tujuan lainnya adalah sebagai panduan untuk kebutuhan produksi dalam tim.



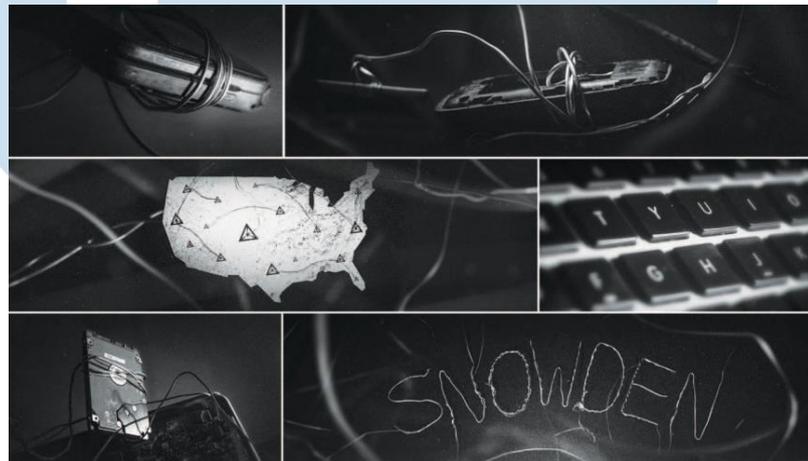
Gambar 2.30 *Frame on style frame*  
Sumber: Shaw, (2016)

*Style frame* dapat berfungsi untuk menjabarkan pola visual yang akan diterapkan. *Style* dapat berupa palet warna, material, tekstur, tipografi, dan konvensi sinematik. Hal-hal tersebut dapat

membantu dalam membentuk batasan kreatif dalam proyek. Hasil gaya yang telah dibuat tersebut menjadi dapat dipahami sebagai satu kesatuan yang saling terkait.

### 2.1.8.2 *Design board*

*Design board* adalah sekuens atau urutan dari *style frame* yang menceritakan sebuah narasi. *Design board* hampir mirip dengan *storyboard*. Setiap *frame* nya merepresentasikan *viewport* atau perspektif dari kamera. *Design board* dapat dibuat dengan menggunakan urutan bacaan mulai dari kiri ke kanan dan dari atas hingga ke bawah.



Gambar 2.31 *Design board*  
Sumber: Shaw, (2016)

*Design board* berperan ketika dalam perencanaan dan sebagai panduan dalam produksi. Merancang *motion graphic* dapat memakan waktu, sehingga dibutuhkan kerangka kerja yang jelas agar efektif. *Design board* dapat berfungsi sebagai persetujuan dan kesepahaman antara klien dengan tim perancang. Selain itu, *design board* dapat berfungsi untuk menunjukkan kunci visual pada desain yang ingin dibuat.

### 2.1.8.3 *Image making*

Tujuan dari membuat *style frame* adalah untuk membuat visual seindah mungkin. *Frame* yang sukses adalah *frame* yang

memiliki komposisi yang kuat. Semakin dinamis komposisinya akan membuat penonton menjadi semakin tertarik. Untuk dapat membuat hal tersebut, diperlukan pemahaman mengenai prinsip-prinsip yang ada pada seni dan desain.



Gambar 2.32 *Image making*  
Sumber: Shaw, (2016)

Gambar merepresentasikan ide, emosi, dan pengalaman. Mereka mewakili apa yang ingin disampaikan oleh si seniman. Untuk mempelajari prinsip seni dan desain, dibutuhkan pengetahuan mengenai komposisi, value, kontras, warna, dan ruang. Selain itu, diperlukan juga pemahaman mengenai bentuk, garis, dan tekstur.

#### **2.1.8.4 *The art of compositing***

*Compositing* merupakan seni menggabungkan dua atau lebih elemen yang berbeda dengan tujuan memadukan elemen tersebut menjadi satu kesatuan yang baru sehingga elemen-elemen tersebut saling berkaitan. Terdapat spektrum dalam melakukan *compositing* mulai dari abstrak hingga konkrit. *Compositing* yang konkrit merujuk kepada gambar *photorealistic*. Tujuannya adalah untuk meniru realita pada dunia nyata.



Gambar 2.33 *Compositing*  
Sumber: Shaw, (2016)

Sedangkan *Compositing* abstrak memadukan elemen dengan pendekatan yang tidak *photorealistic*. Selain itu terdapat prinsip dalam melakukan *compositing*. Prinsip-prinsip tersebut adalah *mattes*, *feathering*, *duplication*, *transformation*, *retouching*, *color correction & color grading*, dan *blending*. *Mattes* merupakan proses isolasi, menghapus, atau mengekstrak beberapa bagian pada gambar. Pada zaman dahulu, desainer menggunakan gunting atau pisau untuk memotongnya.

*Feathering* merupakan cara untuk mengatur ketajaman atau mengaburkan ujung dari objek yang telah dipotong. *Duplication* adalah penggandaan objek atau elemen desain. Sedangkan *transformation* adalah penggerakan pada ukuran, rotasi, posisi, dan pengaturan pada bagian perspektif. *Retouching* merupakan proses menghilangkan bagian yang tidak diinginkan. *Color correction* adalah pengaturan warna dengan tujuan agar warna yang ada pada gambar tersebut menjadi konsisten setiap *montage*-nya.

*Color grading* adalah proses pemberian gaya untuk pewarnaan pada *montage* sehingga menjadi lebih menarik. Sedangkan *blending* merupakan proses penyatuan komposisi yang telah dibuat. Dengan memahami prinsip-prinsip tersebut dapat

membuat desainer menjadi bereksplorasi dan menciptakan berbagai macam gaya visual pada *motion graphic*.

### 2.1.8.5 Storyboarding

*Storyboarding* adalah kumpulan *frame* yang membentuk sebuah sekuens dengan tujuan untuk memvisualisasikan cerita atau naskah. *Storyboard* dapat menunjukkan momen-momen penting pada cerita tersebut. Perbedaan antara *storyboarding* dengan *design board* adalah pada *story board* tidak menunjukkan gaya visual yang akan diterapkan pada *motion* tersebut.



Gambar 2.34 Storyboarding  
Sumber: Shaw, (2016)

Ketika membuat *story board*, pastikan untuk membuatnya dalam aspek rasio yang sama. Untuk membuatnya, dapat digunakan cara tradisional seperti digambar dengan menggunakan tangan atau secara digital dengan menggunakan perangkat lunak. Setiap *frame* pada *story board* mengandung sebuah *scene*. Isi konten dapat berupa komposisi, sudut pengambilan kamera, pergerakan kamera, transisi, dan arah dari sang aktor atau talent.

## 2.2 Teori UI dan UX

Keberadaan *UI* dan *UX* tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Menurut Widawski dalam Dumont (2021) mengatakan *UX* berperan dalam menciptakan pengalaman yang baik ketika menggunakan produk tersebut, sementara *UI* memiliki peran bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk

tersebut dan memberikan estetika kepada tampilan produk tersebut. Ia juga mengatakan bahwa dalam menciptakan sebuah produk yang berfokus pada aspek pengguna, dibutuhkan kedua hal tersebut agar pengguna dapat memakai produk tersebut dengan mudah dan nyaman.

### **2.2.1 User Interface**

Tampilan antar muka adalah sebuah representasi tampilan dari produk tersebut (M.Malewicz, 2020; D.Malewicz, 2021, hlm. 16). Mereka mengatakan bahwa *UI* merupakan jembatan antara pengguna dengan fungsi atau kegunaan dari produk tersebut. Sebuah *UI* terdiri dari *grid*, *layout*, *typography*, *colors*, *animations*, dan *micro interactions*. Tugas dari seorang desainer *UI* adalah untuk membuat tampilan yang dapat merepresentasikan produk tersebut dan sesuai dengan target. Berikut adalah pemahaman mengenai *UI* berdasarkan buku “Designing User Interface” oleh Michal Malewicz dan Diana Malewicz (2021).

#### **2.2.1.1 UI Element**

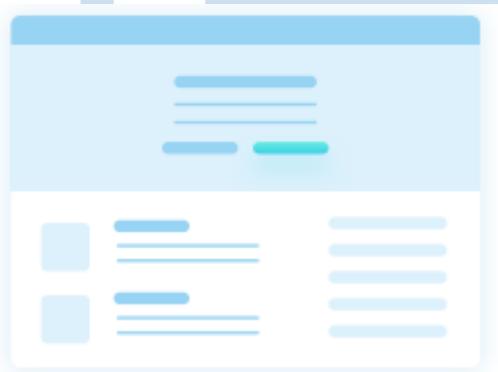
Elemen-elemen dasar pada *UI* terdiri dari *layout and grid*, *colors*, *typography*, *photography*, dan *illustration*. Hal tersebut sudah penulis jelaskan sebelumnya dalam 2.1. Sehingga penulis pada bagian ini hanya menyebutkan elemenn-elemennya saja.

#### **2.2.1.2 Perception**

Otak manusia menggunakan beberapa metode dan jalan pintas ketika memahami dan mengorganisir hal-hal yang dilihat oleh mereka. Mengetahui cara berpikir tersebut menjadi hal yang penting untuk merancang tampilan antarmuka yang sukses. Dengan memahami hukum-hukum persepsi dapat membantu desainer dalam menghindari kesalahan yang dapat ditemukan. Berikut adalah peraturan mengenai hukum tersebut:

### 1) *The rule of proximity*

Peraturan ini mengatakan bahwa objek yang diletakan secara berdekatan akan dianggap sebagai objek yang terkelompok dalam sebuah grup. Apabila objek tersebut dipisah berjauhan, maka objek tersebut akan dianggap sebagai entitas yang berbeda. Peraturan ini merupakan hal yang esensial yang dapat mempengaruhi kegunaan tampilan antarmuka tersebut.



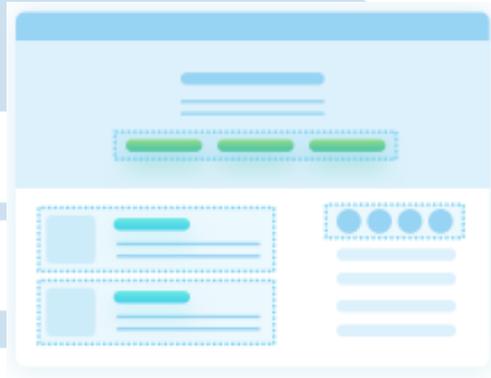
Gambar 2.35 *The rule of proximity*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Dalam pembuatan tampilan antarmuka, peraturan ini dapat digunakan untuk mengelompokkan komponen dan mengorganisir tata letak. Ruang kosong dapat digunakan untuk memindahkan elemen menjadi berjauhan sehingga menciptakan hierarki. Hierarki yang sepadan dapat membantu pengguna dalam memindai tipe-tipe informasi yang berbeda. Apabila sebuah produk tidak menggunakan peraturan ini, maka tampilan yang ada pada produk tersebut menjadi berantakan dan sulit untuk dimengerti oleh pengguna.

### 2) *The rule of similarity*

Peraturan ini mengatakan bahwa semua objek yang tampilannya serupa akan dianggap sebagai sebuah bagian dari grup. Sementara objek yang bentuknya berbeda akan dianggap sebagai individu. Objek yang bentuknya paling berbeda sendiri

dibandingkan dengan yang lainnya tidak akan cocok dengan semua grup yang ada pada bagian tampilan tersebut.

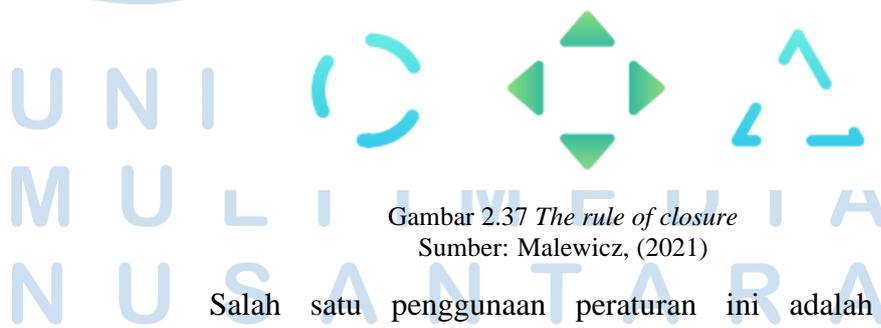


Gambar 2.36 *The rule of similarity*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Cara untuk memahami peraturan tersebut adalah dengan mengelompokkan objek berdasarkan warna, bentuk, ukuran, posisi, dan tekstur. Beberapa hal tersebut dapat dipahami dengan cepat oleh manusia. Urutan dalam mengelompokkan kesamaan adalah dengan cara mengelompokkan warna, ukuran, dan bentuk.

### 3) *The rule of closure*

Peraturan ini mengatakan bahwa satu set objek dapat membentuk sebuah bentuk yang dapat dikenal. Ruang kosong yang tercipta diantara objek tersebut terisi oleh interpretasi manusia. Hal ini mengartikan bahwa otak akan menyelesaikan bentuk-bentuk yang tidak lengkap tersebut dengan menambahkan bagian-bagian yang hilang.



Gambar 2.37 *The rule of closure*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Salah satu penggunaan peraturan ini adalah ketika membedakan bentuk abstrak pada ikon menjadi sebuah makna

baru. Kebanyakan tujuan dari penggunaan ikon adalah untuk memudahkan pengguna memahami informasi tersebut. Selain itu, terdapat juga kegunaan peraturan ini dengan cara lainnya.

#### 4) *The rule of symmetry*

Peraturan ini mengatakan bahwa objek yang letaknya simetris dianggap saling berhubungan. Objek yang tersusun simetris akan membuat tampilan menjadi lebih indah. Pembuatan desain dapat membuat tampilan menjadi ramah pengguna.

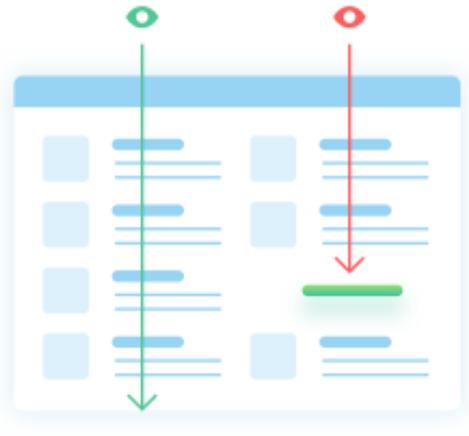


Gambar 2.38 *The rule of symmetry*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Peraturan simetris sama seperti peraturan *proximity*. Menempatkan objek tidak sejajar akan membuat objek tersebut menjadi menonjol sendiri. Hal tersebut dapat membuat tampilan menjadi berantakan.

#### 5) *The rule of continuity*

Peraturan ini mengatakan bahwa objek yang bersusunan mengikuti alur yang kontinu akan dianggap sebagai sebuah kelompok. Ketika mengikuti peraturan tersebut, pastikan alur kontinuitas harus mudah diprediksi dan seragam. Semakin seragam alur yang dibuat, semakin mudah pengguna mengidentifikasinya dengan baik dan benar.



Gambar 2.39 *The rule of continuity*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Dalam merancang tampilan antarmuka, peraturan ini dapat digunakan dengan berbagai macam cara. Salah satunya adalah ketika menyusun konten yang digeser kesamping atau *carousel*. Selain itu, peraturan ini juga dapat diaplikasikan ketika merancang desain secara vertikal.

#### 6) *The common fate rule*

Peraturan ini mengatakan bahwa objek yang bergerak dalam arah yang sama dengan kecepatan yang sama akan dianggap sebagai sebuah kelompok. Salah satu kasus penggunaan peraturan ini adalah formasi V. walaupun banyak objek yang terdapat di dalam formasi tersebut, pengguna melihat keseluruhan desain tersebut sebagai satu kesatuan.



Gambar 2.40 *The common fate rule*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Cara penggunaan formasi V adalah seperti *scrolling* atau *swiping*. Peraturan ini dapat sangat berguna ketika merancang desain model *carousel*. Selain itu dapat juga digunakan untuk *dropdown list* dan animasi objek ketika transisi.

#### 7) **Hick's law & Miller's law**

Hick's law memiliki makna semakin banyak dan kompleks opsi yang diberikan, semakin sulit pengguna untuk membuat keputusan. Sementara Miller's law bermakna bahwa pikiran manusia hanya dapat mengolah tujuh objek secara bersamaan. Apabila lebih dari itu, maka dibutuhkan waktu yang lama untuk mengolah data tersebut.



Gambar 2.41 Hick's law dan Miller's law

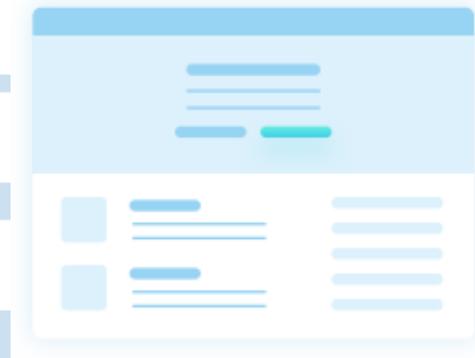
Sumber: <https://www.twohoursleep.com/what-is-millers-law-the-psychology-of-design-3-7/>, (2019)

Memiliki terlalu banyak pilihan untuk dipilih dapat membuat pengguna iritasi dan disorientasi. Hal tersebut dapat menyebabkan pengguna untuk melewati bagian tersebut. Ketika memberikan opsi, desainer dapat memberikan highlight pada opsi yang paling populer atau paling direkomendasikan.

#### 8) **Figure & Background**

Peraturan ini mengatakan bahwa manusia akan membedakan sebuah objek dengan latar belakangnya. Pengguna akan

mencoba untuk membedakan latar belakang dengan elemen esensial yang dapat digunakan. Salah satu cara menggunakan aturan ini adalah dengan menggunakan kontras, posisi, dan bayangan pada objek tersebut.

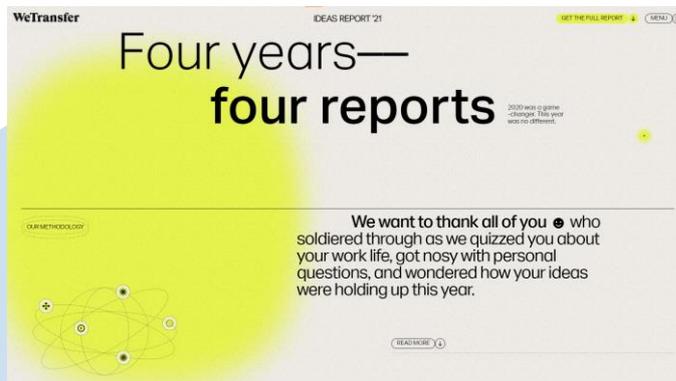


Gambar 2.42 *Figure and background*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Untuk menghindari kebingungan, elemen-elemen yang terdapat pada tampilan antarmuka harus memiliki kejelasannya masing-masing. Latar belakang dibuat tidak terlalu kompleks atau padat agar figur terlihat lebih jelas. Objek lainnya yang tidak terlalu penting dapat dibuat kurang terlihat.

#### 9) *The aesthetic usability effect*

Peraturan ini mengatakan bahwa produk-produk yang memiliki tampilan visual yang atraktif akan dianggap sebagai sebuah produk yang lebih berguna atau produk yang bagus. Menurut Malewicz, Pengguna dapat menghiraukan beberapa permasalahan yang ada pada produk tersebut apabila tampilan pada visual produk dapat memukau impresi mereka atau membuat mereka takjub. Hal tersebut juga dapat memberikan efek yang positif kepada pengguna produk.



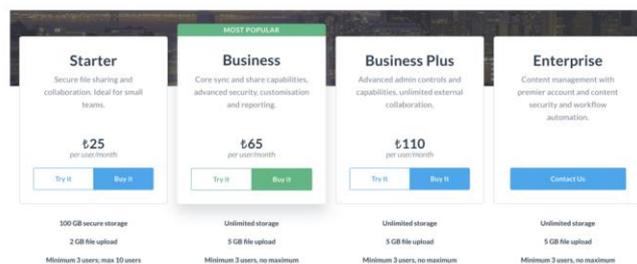
Gambar 2.43 *The aesthetic usability effect*

Sumber: <https://wetransfer.com/ideas-report/2021/about>, (2021)

Tujuan dari penggunaan desain yang memiliki visual yang atraktif adalah untuk membangun kepercayaan. Visual yang memiliki kualitas yang baik dapat membantu pengguna untuk dapat menaruh kepercayaan pada produk tersebut. Peraturan ini akan berguna apabila kegunaan dari produk tersebut juga berjalan dengan baik.

#### 10) *Serial Position & Von Restroff's isolation effect*

*Serial position* adalah konten atau objek yang relevan atau penting harus diletakan diantara awal atau akhir dari kelompok. Hal tersebut dapat menarik banyak perhatian dibandingkan dengan menaruh konten atau objek disembarang tempat. Peraturan dapat menjadi pertimbangan ketika membuat navigasi, *dropdown*, atau barang yang ingin dijual.



Gambar 2.44 *Von Restroff's isolation effect*

Sumber: <https://blog.prototypr.io/the-designers-guide-to-von-restorff-effect-4a0ef9a30443>, (2018)

Sementara pengertian Von restroff adalah dalam sebuah grup yang memiliki objek yang seperti sama, manusia cenderung mengingat objek yang tidak samanya. Hal ini dapat digunakan ketika ingin menonjolkan objek yang penting diantara objek yang sama. Salah penerapan yang sering digunakan ketika memakai efek tersebut adalah ketika membuat tombol *CTA (Call To Action)*.

### 2.2.1.3 Icon

Icon adalah piktogram yang bertujuan untuk mensymbolisasikan sebuah fungsi atau status. Icon-ikon tersebut pada umumnya adalah penyederhanaan bentuk dari sebuah objek. Semakin mudah atau simpel bentuk ikon akan memudahkan orang untuk memahaminya. Tujuan dari penggunaan ikon adalah untuk menambah rasa estetika atau memberikan ruang pada layar yang terbuka. Ikon merupakan salah satu cara untuk membentuk gaya visual untuk sebuah produk.



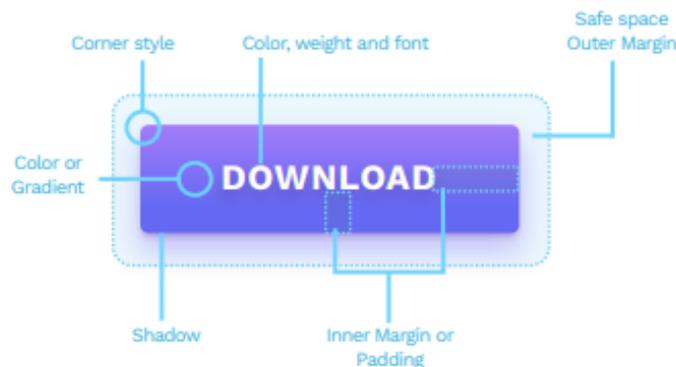
Gambar 2.45 Icon  
Sumber: Malewicz, (2021)

Apabila ingin membuat ikon yang disandingkan dengan teks, baiknya menggunakan teks yang memiliki kata-kata yang simpel agar mudah dipahami. Untuk menjaga konsistensi dalam menggunakan ikon, dapat diperhatikan beberapa faktor ketika membuatnya. Setiap ikon yang dibuat harus memiliki kesamaan pada *roundness, fill, weight, dan level of detail*. Ikon juga memiliki area aman agar ikon tersebut dapat disamakan ukuran setiap ikonnya.

Area aman tersebut dapat digunakan ketika membuat ikon yang memiliki bentuk abstrak.

#### 2.2.1.4 *Button*

Tombol adalah sebuah elemen interaktif yang dapat mengarahkan pengguna menuju perintah yang terdapat pada tombol tersebut. Ketika membuat tombol, gunakan bentuk-bentuk yang dapat mengasosiasikan bentuk tersebut dengan tombol. Bentuk kotak dan kotak yang memiliki sisi yang tumpul merupakan bentuk tombol yang paling aman digunakan. Bentuk lain seperti segitiga, bulat, dan bentuk organik merupakan bentuk yang tidak mudah dikenali oleh pengguna. Gunakan dengan sangat berhati-hati ketika membuat tombol yang bentuknya tidak mudah dikenali.



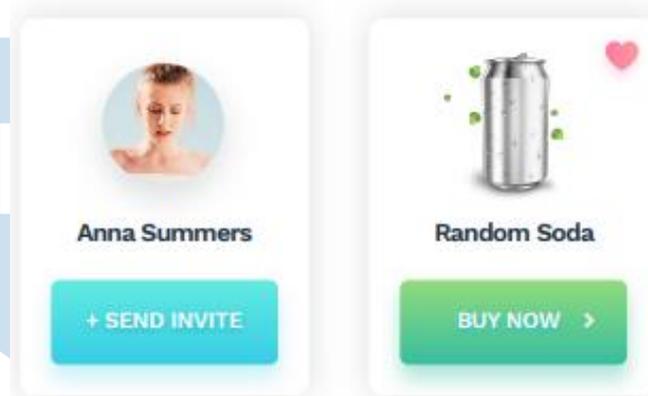
Gambar 2.46 *Button*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Ketika merancang tombol, gunakan *grid* untuk mengatur *padding* dan area aman. Pastikan teks yang berada di dalam tombol tersebut sudah sama rata baik dari sisi vertikal maupun horizontal.

Tombol yang dibuat harus mudah untuk ditekan oleh pengguna. Selain itu, tombol juga dapat berguna untuk digabungkan dengan *CTA (Call To Action)*. Ketika merancang tombol *CTA*, pastikan agar tombol tersebut lebih menonjol dibandingkan dengan elemen-elemen desain lainnya yang ada pada tampilan tersebut.

### 2.2.1.5 Cards

Kartu adalah informasi yang berisi teks, ikon, tombol, dan gambar yang dibuat dalam satu kontainer atau grup. Tujuan dari pembuatan kartu adalah untuk membantu pengguna ketika dihadapkan dalam opsi memilih. Kartu tersebut dapat digunakan ketika ingin menunjukkan produk, informasi, orang, atau aksi tertentu. Ketika merancang kartu, mulailah dengan membuat konten yang esensial pada bagian tersebut.



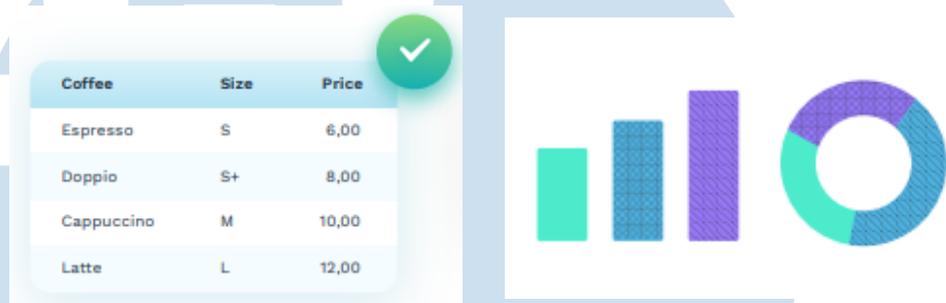
Gambar 2.47 Cards  
Sumber: Malewicz, (2021)

Kartu-kartu tersebut dapat dirancang secara horizontal, vertikal, menumpuk, atau dengan menggunakan *grid*. Informasi yang terdapat dalam kartu tersebut perlu diperhatikan ketika dirancang. Perhatikan urutan hierarki informasi apa yang ingin dilihat oleh pengguna terlebih dahulu. Apabila kartu tersebut akan digunakan dengan cara digulirkan ke samping, cobalah buat kartu yang berada di urutan terakhir yang terlihat pada layar agar dibuat terpotong. Tujuannya adalah agar pengguna dapat memahami bahwa bagian tersebut masih banyak konten yang tidak terlihat yang dapat di akses.

### 2.2.1.6 Table & Graphs

Tabel digunakan dengan tujuan untuk menunjukkan data dalam bentuk yang terstruktur. Selain dengan menggunakan tabel, grafik juga dapat digunakan untuk menunjukkan data secara visual.

Tabel terdiri dari dua elemen, yaitu label dan data itu sendiri. Ketika mendesain sel tabel, cobalah buat desain tersebut seperti mendesain tombol. Maksudnya adalah teks yang terdapat pada sel tabel tersebut memiliki ruang kosong yang cukup agar mudah dibaca.

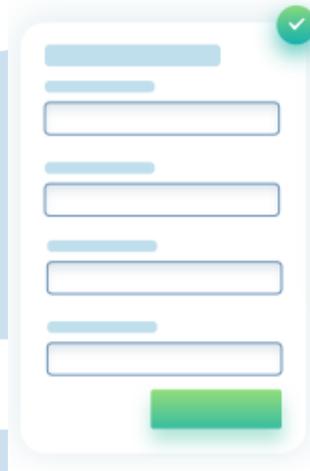


Gambar 2.48 *Table and graphs*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Grafik dapat terbagi menjadi grafik garis, grafik batang, dan bagan kue pie. Ketika mendesain dengan menggunakan grafik, dapat digunakan *tooltip* untuk membantu memperjelas grafik tersebut. *Tooltip* merupakan bagian yang esensial dalam bagian dari sebuah grafik. Benda ini merupakan jendela yang muncul untuk menunjukkan angka yang pasti ketika pengguna sedang mengetuk atau mengarahkan kursornya pada bagian tersebut.

### 2.2.1.7 *Form*

Formulir merupakan salah satu bentuk yang paling umum yang sering digunakan oleh para pengguna ketika melakukan interaksi dengan produk digital. Formulir dapat digunakan ketika membuat bagian halaman atau menu registrasi, melakukan pembayaran, dan banyak lainnya. Ketika merancang elemen ini, disarankan kepada desainer untuk jangan lupa menguji bagian ini kepada calon pengguna produk.



Gambar 2.49 *Form*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Elemen-elemen standar yang terdapat pada form adalah *text field*, *dropdown*, *button*, *checkboxes*, *sliders*, dan *radio-buttons*. Formulir dapat menampilkan lima pernyataan ketika pengguna berinteraksi dengan elemen tersebut, yaitu normal, aktif, komplit, salah, dan tidak berfungsi. Apabila ketika membuat formulir terlalu panjang dan tidak ingin dipisah menjadi beberapa halaman, cobalah untuk dibuat menjadi segmentasi-segmentasi sendiri sesuai dengan konteksnya. Hal tersebut dapat memudahkan pengguna.

#### 2.2.1.7 *Modals & Popups*

*Pop up* merupakan salah satu sistem yang dapat digunakan ketika pengguna sedang memakai produk digital. Tujuan dari *pop up* adalah untuk mengingatkan apabila proses yang sedang dilaksanakan atau terjadi tersebut telah sukses atau gagal, melakukan konfirmasi, atau ketika sedang mendaftar. Selain *pop up*, terdapat beberapa modul seperti *overlay* ataupun *action sheet*. *Pop up* biasanya adalah sebuah jendela kecil yang berisi judul, deskripsi dari judul, sebuah tombol, dan ikon untuk keluar dari modul tersebut.

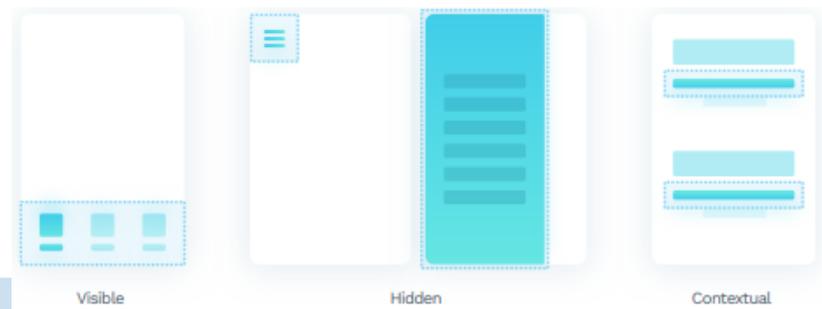


Gambar 2.50 *Modals and popups*  
 Sumber: Malewicz, (2021)

Modul-modul tersebut berfungsi untuk menampilkan informasi atau aksi tambahan. Mereka dapat muncul baik karena aksi tertentu dari pengguna atau karena terpelatuk dari suatu sistem. Ketika membuat *pop up*, gunakan kata-kata yang singkat dan tepat. Label yang terdapat pada *pop up* harus menjelaskan aksi yang akan dituju oleh pengguna. Ketika merancang, baiknya hindari *pop up* yang dapat muncul sendiri.

### 2.2.1.8 *Navigation*

Dalam navigasi, terdapat tiga tipe atau jenis dari navigasi, yaitu *visible*, *hidden*, dan *contextual*. *Visible* adalah bentuk dari navigasi yang sering terlihat pada layar. *Hidden* adalah pola navigasi yang mengandalkan teknik menu yang tersembunyi atau disembunyikan yang tidak akan terlihat apabila menu tersebut belum diaktifkan fungsinya atau ditekan oleh pengguna. *Contextual* adalah bentuk navigasi dengan menggunakan tombol atau tautan aktif yang berada pada objek itu sendiri. Navigasi dapat berfungsi untuk membantu pengguna dalam berpindah-pindah halaman atau bagian dari suatu produk digital.

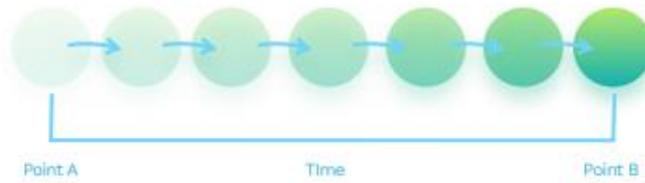


Gambar 2.51 *Navigation*  
Sumber: Malewicz, (2021)

Pada bagian navigasi yang terlihat, terdapat *tab bar* dan *side bar*. *Tab bar* adalah tabel yang berisi ikon atau teks maupun keduanya, sedangkan *side bar* adalah *tab* yang versinya lebih panjang daripada *tab bar* dan bentuknya vertikal. Pada bagian navigasi tersembunyi dapat menggunakan *floating action* atau *hamburger* menu. *Floating action* adalah tombol yang apabila diketuk akan memunculkan bermacam ikon lainnya, sedangkan *hamburger* menu adalah menu yang akan mengembang dan mengeluarkan berbagai informasi lainnya ketika ditekan. Navigasi kontekstual merupakan link yang terdapat pada konten tersebut, contohnya seperti *hashtag*, kategori, nama pengguna, dan lain-lain.

### 2.2.1.9 *Animation*

Penggunaan animasi dalam *UI* dapat bertujuan untuk membantu pengguna produk digital dalam melakukan navigasi, contohnya seperti menunjukkan informasi sesuai dengan konteksnya atau sebagai sebuah dekorasi untuk menambah kepuasan dan estetika untuk pengguna. Animasi yang digunakan dalam sebuah *UI* difungsikan untuk menunjukkan perubahan status, bisa dengan menggerakkan posisi, ukuran, bentuk, dan rotasi. Terlalu banyak objek visual yang dianimasi juga dapat membuat tampilan pada layar menjadi sulit dimengerti oleh pengguna.

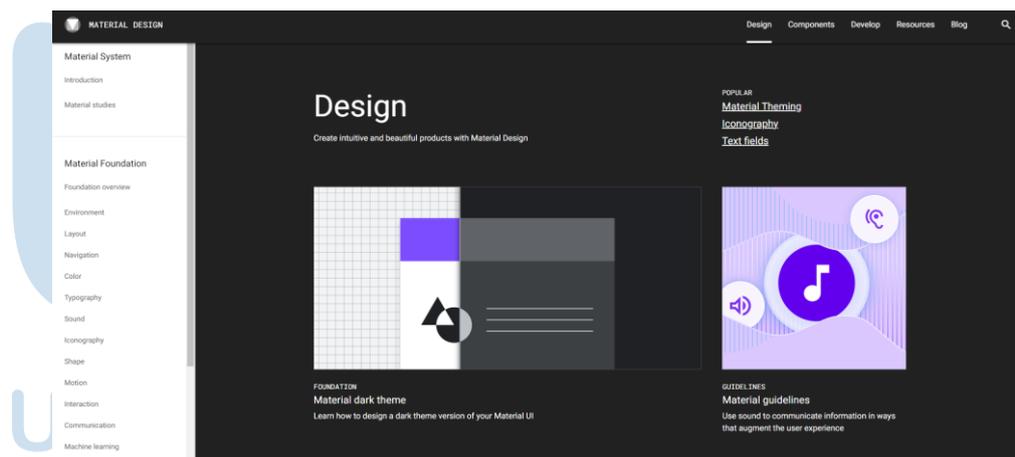


Gambar 2.52 Animation  
Sumber: Malewicz, (2021)

*Micro-interaction* membantu pengguna untuk mendapatkan masukan ketika melakukan sesuatu atau mengetahui status dari aplikasi yang digunakan. Interaksi mikro digunakan untuk elemen *UI* yang dapat ditekan atau difungsikan. Interaksi mikro dapat digunakan untuk memandu pengguna agar mencapai hasil tertentu.

#### 2.2.1.10 Design System

Sistem desain merupakan kumpulan metode dan proses yang digunakan oleh tim ketika membuat produk digital agar dapat terorganisir. Sistem tersebut merupakan perpustakaan yang berisi dokumentasi komponen desain dan kode siap pakai. Keunggulan yang diberikan oleh sistem desain adalah konsistensi yang terjaga dan dapat lebih cepat diimplementasikan.



Gambar 2.53 Material.io Design system  
Sumber: <https://material.io/design>, (n.d)

Sistem desain dapat memudahkan tim dalam menciptakan inovasi tanpa harus membuang waktu memikirkan komponen desain tersebut. Untuk menciptakan sistem desain, setidaknya diperlukan

desainer *UI/UX*, pemilik produk, dan *front-end developer*. Kebanyakan produk digital dibuat dengan berbagai macam kolaborasi antara desainer dengan pengembang.

### **2.2.2 User Experience**

*User experience* adalah cara untuk membangun sebuah produk dengan tujuan untuk memberikan solusi kepada kostumer agar dapat meningkatkan loyalitas dari pengguna (Deacon, 2020). Ia menambahkan bahwa *UX* bertujuan untuk meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dengan segala aspek dari produk tersebut. Selain itu, ia juga berkata bahwa *UX* merupakan bentuk kepuasan pengguna ketika memakai produk tersebut. Berikut adalah penjelasan lebih mendalam mengenai *user experience* berdasarkan buku *UX and UI strategy: A step by step guide on UX and UI design* (Deacon, 2020) dan *UX for dummies* (Chestnut & Nichols, 2014).

#### **2.2.2.1 UX Principle**

Menurut Deacon (2020) terdapat prinsip-prinsip dalam *UX* agar dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan produk tersebut. Ia juga menambahkan bahwa pekerjaan seorang *UX designer* adalah melakukan riset terhadap produk tersebut dengan tujuan mencari aspek yang dapat mengganggu pengalaman pengguna dan memperbaikinya. Berikut adalah prinsip-prinsip mengenai *UX* berdasarkan buku yang ditulis oleh Deacon (2020):

##### **1) Digestibility**

Konten yang dibuat harus jelas, simpel, dan tidak ambigu. Hal tersebut bertujuan agar pengguna mudah mencerna atau memahami informasi tersebut. Hindari hal-hal yang dapat membuat pengguna kesulitan ketika menggunakan produk tersebut.

## 2) *Clarity*

Desain yang dibuat harus memiliki kejelasan. Tujuannya adalah agar pengguna tidak kebingungan ketika menggunakannya. Kebingungan tersebut dapat berujung pada berhentinya pengguna menggunakan produk tersebut.

## 3) *Accessibility & Usability*

Perancang harus dapat memastikan bahwa desain yang dibuat dapat mudah digunakan dan mudah diakses. Hal tersebut juga termasuk untuk orang dengan disabilitas. Desain yang estetik akan menjadi tidak berarti tanpa kemudahan akses dan kemudahn kegunaan.

## 4) *Consistency*

Hal ini merupakan salah satu kunci dalam desain *UX*. Konsistensi dapat memudahkan pengguna memakai produk tersebut dengan luwes dan mengurangi waktu untuk mempelajari produk tersebut. Prinsip dalam *UX* dapat membantu bisnis dalam meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan.

## 5) *Data-informed design*

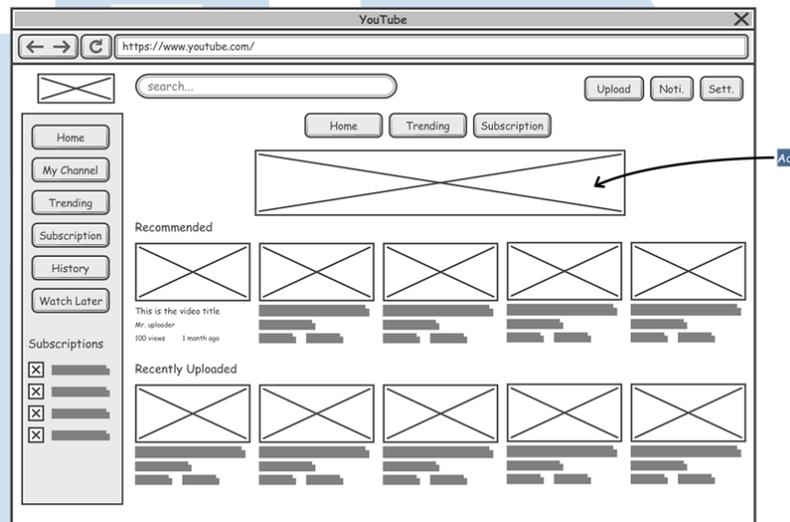
Desainer menggunakan data dari berbagai sumber untuk membuat keputusan yang efektif ketika merancang. Data tersebut dapat bersumber dari data kualitatif maupun kuantitatif.

Data-data tersebut dapat membantu mencapai tujuan yang diinginkan.

### 2.2.2.2 *Wireframe*

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Deacon (2020), *wireframe* merupakan petunjuk yang berbentuk grafik yang berfungsi untuk menunjukkan dan menjelaskan urutan informasi

desain produk yang telah mereka buat. *Wireframe* dapat dibuat dengan cara digambar secara tradisional atau menggunakan *software*. *Wireframe* digunakan untuk menjelaskan objek yang terdapat pada layar.



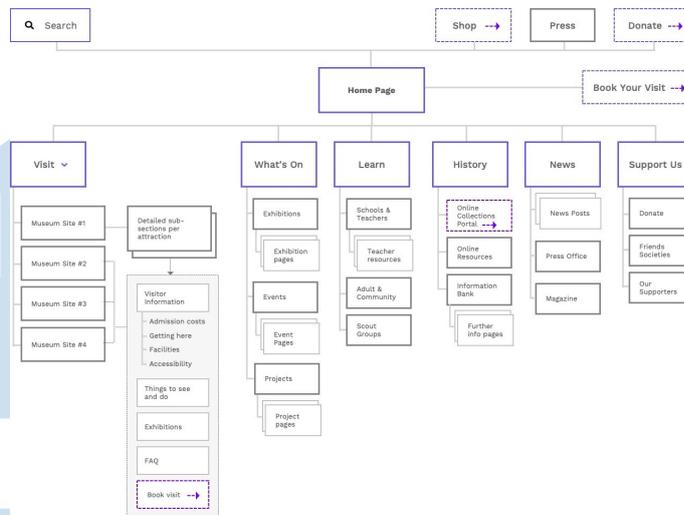
Gambar 2.54 *Wireframe*

Sumber: , <https://medium.com/fbdevclagos/4-reasons-why-wire-frame-is-important-during-website-or-mobile-app-development-46fabdf47190>, (2018)

Kegunaan dari *wireframe* adalah membantu desainer *UI* ketika membuat dasar untuk tampilan layar. Kedua, berguna sebagai poin referensi ketika dalam tahap pengembangan. Ketiga, membantu dalam mengeksplorasi ide. Yang terakhir, memberikan arti ketika melakukan purwarupa dan percobaan.

### 2.2.2.3 *Information architecture*

Menurut buku yang ditulis oleh Chestnut & Nichols (2014), arsitektur informasi merupakan struktur yang berisi konten-konten dan bagaimana pengalaman menggunakan dalam bernavigasi pada setiap konten tersebut. Ini merupakan hal yang fundamental ketika merancang pengalaman pengguna. *Information architecture* atau *IA* digunakan untuk mendefinisikan hierarki dari fitur, fungsi, dan konten. Apabila arsitektur informasi yang dibuat lemah, pengalaman pengguna diciptakan akan gagal.



Gambar 2.55 *Information architecture*

Sumber: <https://pixelfridge.digital/information-architecture-why-does-it-matter/>, (n.d.)

*Benefit* yang didapatkan dari kegunaan arsitektur informasi yaitu memberikan kejelasan, konsistensi, dan kegunaan yang dapat memunculkan kepuasan dalam menggunakan produk tersebut. Selain itu, *IA* yang baik dapat membantu mengarahkan pengguna menuju konten yang diutamakan. Terakhir, *IA* juga dapat membuat efisiensi waktu dalam pengembangan produk.

#### 2.2.2.4 *UX Impact*

Menurut buku yang ditulis oleh Chestnut & Nichols (2014), *UX* memiliki pengaruh yang signifikan kepada pengguna. *UX* selalu diperhatikan sebagai pengaruh utama dalam keputusan mendesain. Maka dari itu, perhatikan kebutuhan, tujuan, kebiasaan, dan keinginan dari pengguna. *UX* yang baik dapat merefleksikan kebutuhan pengguna dalam menikmati pengalaman menggunakan produk tersebut. Berikut adalah pengaruh *UX* pada pengguna menurut buku Chestnut & Nichols (2014):

##### 1) *Seamless information discovery*

Ketika pengguna menemukan hal yang mereka cari, rasa nyaman menjadi tumbuh pada mereka terhadap brand tersebut.

Fasilitas informasi terbuka dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi dengan mudah dan cepat. Ketika mereka tidak dapat menemukan informasi tersebut, mereka menjadi tidak sabar dan kecewa yang menyebabkan mereka enggan menggunakan produk tersebut kembali.

### 2) *Ability to accomplish desired tasks*

Secara fundamental, *UX* yang baik dapat memahami kebutuhan dan keinginan pengguna sehingga desainer dapat mengantisipasi apa yang disukai dan tidak disukai oleh mereka. Contohnya ketika mereka ingin mencari produk mereka dapat menemukannya, ketika mereka ingin melihat profil mereka dapat mengunjunginya, dan ketika mereka ingin mencari alamat mereka dengan mudah mengakses rute perjalanan. Jadi *UX* dapat membantu para pengguna dalam mencapai tujuan yang mereka inginkan.

### 3) *Fashions the experience around the user*

Hal ini maksudnya adalah *UX* berpusat pada pengguna, yaitu manusia. Ketika merancang *UX*, jangan lupa untuk memperhatikan pengguna sebagai aspek yang paling fundamental. *UX* yang diciptakan harus humanis dan ramah untuk digunakan oleh pengguna.

#### 2.2.2.5 *Persona*

Menurut buku yang ditulis oleh Chestnut & Nichols (2014), *Persona* adalah ilustrasi atau bayangan dari profil pengguna. Seperti profil, *persona* merupakan dasar yang digunakan sebagai sampel pengguna. *Persona* terkesan fiksi, tapi dibuat berdasarkan representasi dari pengguna nyata. Tujuannya adalah untuk membuat profil pengguna yang tadinya kaku menjadi sesuatu yang menginspirasi, menarik, dan dapat dipercaya. Di dalam membuat

*persona*, harus dibuat seperti orang asli dengan adanya kebutuhan, keinginan, dan tantangan.



Gambar 2.56 *Persona*  
Sumber: Chestnut & Nichols, (2014)

Hal-hal yang biasanya terdapat pada persona adalah nama, foto, kutipan, demografik, segmentasi kostumer, tujuan atau kebutuhan, poin kesusahan, brand yang terkait dengannya, profil teknologi, dan penjelasan secara umum mengenai orang tersebut. Ketika membuat persona, data yang digunakan harus relevan. Karena semakin teknologi dan bisnis berkembang, target pengguna juga ikut berkembang.

#### 2.2.2.6 *User Scenario*

Menurut buku yang ditulis oleh Chestnut & Nichols (2014), *User scenario* adalah narasi yang menggambarkan bagaimana cara pengguna menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan dan motivasinya dalam mencapai tujuan tersebut. Skenario ini dibuat dalam bentuk cerita yang di dalamnya berisi detail bagaimana cara menyelesaikan tugas tersebut. Skenario pengguna hampir mirip dengan *use case*. Perbedaannya adalah fokus pada *use case* adalah aspek sistem teknikal yang digunakan ketika berinteraksi dan

biasanya digunakan ketika mengembangkan perangkat lunak dan teknologi serta jarang digunakan dalam lingkup *UX*.

### **2.2.2.7 Testing**

Menurut buku yang ditulis oleh Chestnut & Nichols (2014), Uji coba digunakan untuk mengetahui tingkat kegunaan produk pada pengguna. Untuk dapat melakukan uji coba dapat dibuat purwarupanya terlebih dahulu. Purwarupa merupakan representasi akhir yang sudah mendekati produk yang ingin dipasarkan. Uji coba dapat dilaksanakan dengan berbagai cara. Berikut adalah cara yang dapat digunakan berdasarkan buku yang ditulis oleh Chestnut & Nichols (2014):

#### **1) Participatory test**

Merupakan tes yang dilaksanakan ketika dalam tahap pengembangan. Tujuannya adalah agar tim tidak hanya mendesain untuk pengguna, tetapi juga dengan pengguna. Caranya adalah dengan mengajak langsung sampel pengguna ke dalam proses mendesain.

#### **2) Card sorting**

Dilakukan ketika selesai tahap awal pengembangan. Tujuannya adalah untuk mendefinisikan kategori konten dan nomenklatur *UX*. Caranya adalah dengan menyortir beberapa indeks kartu.

#### **3) Tree testing**

Merupakan kebalikan dari *card sorting*. Ditujukan untuk menguji *site map*, *taxonomy*, dan atau sistem navigasi. Caranya pengguna akan diberikan *site map* untuk bernavigasi, selanjutnya pengguna menelusuri navigasi tersebut dalam format daftar urutan.

#### 4) *A/B testing*

Digunakan ketika dalam tahap proses perancangan. Caranya adalah dengan memberikan dua pilihan konsep, selanjutnya pengguna ditugaskan untuk memilih antara konsep A atau konsep B. Opsi yang sering dipilih oleh pengguna menjadi hasil yang terbaik dari tes tersebut.

#### 5) *Heat map*

Digunakan ketika tahap membangun dan merancang. Tes ini dilakukan dengan memantau fokus mata ketika melihat desain tersebut. Tes ini dapat dilakukan baik dengan memantau kemana kursor bergerak atau dengan menggunakan kamera canggih.

#### 6) *Usability test*

Dilaksanakan ketika dalam tahap merancang dan membangun. Tes ini lebih sering digunakan oleh desainer. Caranya adalah dengan memberikan tugas tertentu dan menguji mereka pada purwarupa desain yang telah dibuat.

### 2.3 *Teori Website*

Menurut Abdillah et al. (2019) *website* adalah halaman-halaman digital yang terkumpul menjadi satu dan berisi informasi. Lanjutnya, informasi tersebut dapat berupa gambar, teks, video, suara, animasi, ataupun gabungan hal tersebut yang terhubung dengan internet. Tujuannya adalah agar dapat dilihat oleh khalayak yang dapat mengakses internet. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai pemahaman *website* berdasarkan buku yang ditulis oleh Abdillah, Sari, dan Sunarti (2019).

#### 2.3.1 *Kategori website*

*Website* dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu statis, dinamis, dan interaktif. *Website* statis adalah situs yang halamannya tidak berubah dan tidak dilakukan pembaruan secara rutin. *Website* dinamis adalah situs yang diperuntukan agar dapat diperbaharui secara rutin. Sedangkan *website*

interaktif merupakan situs yang dapat mengajak penggunanya untuk dapat melakukan interaksi dengan situs tersebut.

### **2.3.2 Istilah dalam website**

Terdapat beberapa istilah dalam *website*. Istilah-istilah tersebut adalah *internet*, *world wide web (www)*, *web server*, *URL*, *HTTP*, *DNS*, *IP*, dan *hyperlink*. *Internet* adalah kumpulan komputer yang terhubung membentuk jaringan. *World wide web* atau *WWW* adalah himpunan server *web* yang digunakan untuk menyediakan data yang dapat dipakai oleh khalayak. *Web server* adalah yang berfungsi sebagai alat yang menerima *request* dengan melalui sistem protokol berupa *HTTP* atau *HTTPS* yang berasal dari *client*.

*Universal resource locator* atau *URL* adalah alamat yang berfungsi untuk menunjukan halaman sebuah internet. *HTTP* atau *hypertext transfer protocol* berfungsi untuk mengenal lokasi situs tersebut. *Domain name system* atau *DNS* merupakan jaringan *database* yang berfungsi untuk menjamin data atau informasi yang berasal dari *host*. *Internet protocol* atau *IP* adalah pendaftaran alamat data dan informasi yang nantinya akan dikirim dengan menggunakan internet. Terakhir, *hyperlink* merupakan alat yang memiliki tujuan untuk mengalihkan pengguna menuju alamat internet yang lain dengan menggunakan teks atau gambar.

### **2.3.3 Struktur navigasi**

Struktur ini merupakan sebuah bagan yang menunjukkan hierarki dari sebuah *website*. Di dalam struktur tersebut terdapat halaman-halaman situs dan *link*. Struktur navigasi dapat disusun berdasarkan kemudahan, kebutuhan, interaktifitas, dan pemakaian. Pada umumnya terdapat empat struktur navigasi, yaitu linear, *non-linear*, hierarki, dan campuran.

Struktur linear adalah kerangka urutan tampilan yang dibuat secara satu garis arah. Struktur *non-linear* adalah kerangka yang urutannya tidak sistematis karena terdapat percabangan. Walaupun bercabang, setiap

tampilannya tetap berada pada tingkat yang sama. Struktur hierarki adalah kerangka yang menggunakan percabangan yang memiliki tingkatan yang berbeda-beda dengan tujuan untuk menampilkan informasi berdasarkan kategori tertentu. Terakhir, struktur campuran merupakan kerangka berisi gabungan struktur lainnya, struktur ini paling umum digunakan dalam membuat *website* dikarenakan kerangka ini bisa memberikan interaksi yang tinggi kepada pengguna *website*.

## **2.4 Galeri dan museum**

Menurut pengertian KBBI (n.d), galeri memiliki arti yaitu sebuah tempat atau bangunan yang memiliki fungsi mempertontonkan karya atau benda seni. Masih dalam pengertian KBBI (n.d), Museum merupakan bangunan yang ditujukan sebagai tempat untuk melaksanakan pameran tetap. Barang yang dipamerkan di gedung tersebut merupakan benda yang seharusnya mendapat perhatian dari publik.

### **2.4.1 Tipe-tipe museum**

Menurut Ambrose & Paine (2006), museum merupakan rumah harta karun untuk umat manusia (hlm. 6). Ia juga mengatakan bahwa tempat tersebut menyimpan memori dari dunia manusia, kebudayaan mereka, mimpi mereka, dan harapan mereka. Selanjutnya, ia juga menuliskan bahwa museum memiliki berbagai macam fungsi, aktivitas, dan ukuran. Berikut adalah klasifikasi museum berdasarkan buku yang ditulis oleh Ambrose & Paine (2006, hlm. 7).

#### **1) Berdasarkan koleksi**

Berdasarkan koleksi, museum terbagi menjadi museum umum, museum arkeologi, museum seni, museum sejarah, museum etnografi, museum sejarah natural, museum sains, museum geologi, museum industri, dan museum militer.

**2) Berdasarkan pengelola**

Berdasarkan pengelola, museum terbagi menjadi museum yang dikelola oleh pemerintah, universitas, independent, militer, swasta atau perusahaan komersil, privat, dan kota.

**3) Berdasarkan wilayah**

Berdasarkan wilayah, museum terbagi menjadi museum nasional, regional, kota, dan lokal.

**4) Berdasarkan audiens**

Berdasarkan audiens, museum terbagi menjadi museum publik, edukasi, dan spesialis.

**5) Berdasarkan cara pameran**

Berdasarkan cara mereka memamerkan koleksi, museum terbagi menjadi museum tradisional, rumah sejarah, terbuka atau *open-air*, dan interaktif museum.

**2.4.2 Galeri Nasional Indonesia**

Menurut Jarot Mahendra (2017) dalam jurnalnya mengatakan bahwa Galeri Nasional Indonesia merupakan sebuah badan atau lembaga yang bergerak dibidang seni dan kebudayaan. Fungsi dari lembaga tersebut adalah sebagai pusat dari perkembangan seni rupa Indonesia, memberikan ruang kepada seniman untuk mengekspresikan karya-karya buaatannya, dan sebagai museum seni rupa yang bertujuan untuk menyimpan karya seni yang mempunyai nilai sejarah, budaya, ekonomi, dan pendidikan. Lembaga tersebut memiliki empat bangunan bersejarah yang berada di kompleks lingkungan mereka. Gedung A pada GNI adalah bangunan yang dimiliki oleh Gerardus Carolus van Rijck yang telah berdiri dari tahun 1817. Bangunan ini dulunya merupakan sebuah tempat tinggal yang memiliki gaya atau nuansa *Indiche Woonhuis*.



Gambar 2.57 Galeri Nasional Indonesia

Sumber: <https://hot.detik.com/art/d-5055228/new-normal-new-spirit-galeri-nasional-indonesia-dibuka-lagi-mulai-hari-ini>, (2020)

Pada gedung B, tempat tersebut merupakan sekolah yang dimiliki oleh yayasan sekolah lanjutan bagi perempuan. Gedung ini selesai dibuat pada tahun 1914 dan dimiliki oleh A. Carpenter Alting. Pada tahun 1958, yayasan tersebut berganti nama menjadi Yayasan Raden Saleh. Pada tahun 1998 gedung-gedung yang berada dikawasan ini dijadikan Galeri Nasional Indonesia. Gedung ini pada tahun 1987 sudah mulai difungsikan sebagai tempat pameran seni rupa yang dilaksanakan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

GNI memiliki peran sebagai barometer perkembangan seni rupa yang ada di Indonesia. Hal ini menyebabkan para seniman di Indonesia menjadikan GNI sebagai panggung utama dalam menunjukkan bakat dan keberadaan dirinya dalam dunia seni rupa. Museum seni ini juga memiliki berbagai macam lukisan dari perupa terkenal yang ada di Indonesia. Perupa tersebut adalah Raden Saleh, Affandi, Basoeki Abdullah, dan S. Sudjono.