

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah bentuk penyampaian pesan berbentuk visual yang digunakan untuk memberikan informasi kepada audiens. Representasi visual yang terdapat pada desain grafis mengandalkan kreasi, seleksi, dan penyusunan elemen yang dirangkai menjadi sebuah ide guna membujuk, menginformasikan, dan menyampaikan pesan dan makna tertentu (Landa, 2014)

2.1.1 Elemen Desain

Pada buku *Graphic Design Solution* (2014), menurut Landa elemen desain dibagi menjadi 4 elemen yaitu:

1) Garis

Garis merupakan gabungan dari perpanjangan titik yang memanjang. Garis mempunyai ciri-ciri ukuran Panjang lebih besar dari lebarnya. Garis memiliki beberapa bentuk seperti garis lurus, bersudut, dan melengkung. Garis dapat dibentuk oleh alat seperti pensil, pulpen, kuas, dan beberapa benda yang dapat membuat tanda.



Gambar 2.1 Implementasi Garis pada Desain
Sumber: Bangkok Studio 13

2) Bentuk

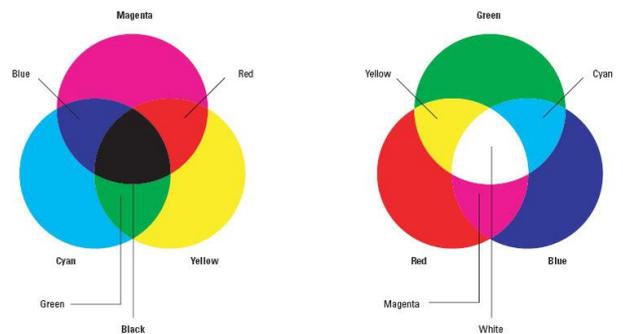
Bentuk merupakan elemen yang mempunyai area terdiri dari tinggi dan lebar berbentuk dua dimensi. Pada dasarnya bentuk diturunkan menjadi 3 bentuk dasar yaitu segitiga, kotak, dan lingkaran. Garis, warna, dan tekstur merupakan elemen yang digunakan untuk membuat sebuah bentuk.



Gambar 2.2 Implementasi Bentuk pada Desain
Sumber: Freepik

3) Warna

Warna merupakan elemen desain yang penting dan kuat. Warna terbentuk dari refleksi cahaya. Terdapat 2 kategori warna yaitu RGB (*Red, Green, Blue*) dan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*).



Gambar 2.3 Warna Substraktif dan Aditif
Sumber: Edu Paint

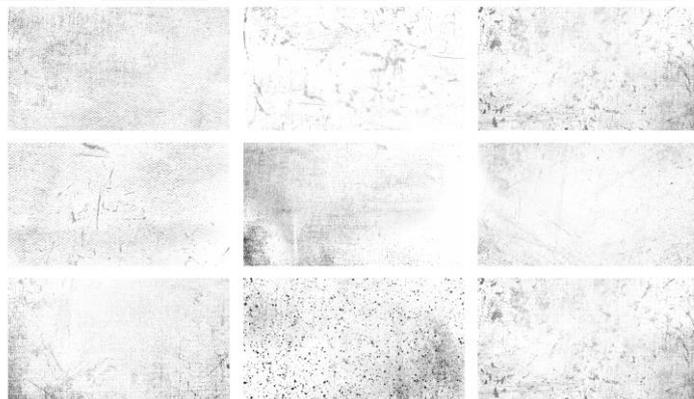
4) Tekstur

Tekstur merupakan representasi dan kualitas sentuhan permukaan melalui visual. Tekstur terbagi dua jenis yaitu tekstur fisik dan visual.



Gambar 2.4 Tekstur Taktil
Sumber: Ringkas Makna

Tekstur fisik adalah tekstur yang dapat disentuh dan diraba secara langsung, sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang dapat kita rasakan.



Gambar 2.5 Tekstur Visual
Sumber: Kreasi Prestasi

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) prinsip desain memiliki dasar yang saling berkaitan satu sama lainnya. Prinsip yang berkaitan yaitu:

1) Format

Format merupakan bidang yang membatasi ruang sebagai area kinerja dalam pembuatan sebuah desain grafis. Format sendiri harus mempunyai komposisi desain yang sesuai dengan bidang yang akan digunakan seperti billboard, poster, layer ponsel, dan lainnya.

2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan komposisi visual yang seimbang dalam sebuah desain grafis. Keseimbangan dapat berupa ukuran, jumlah, posisi, jarak, dan lainnya. Keseimbangan dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Keseimbangan Asimetris

Pada keseimbangan asimetris dibutuhkan beberapa bagian dari segi bobot visual, posisi, parameter untuk meraih keseimbangan asimetris.



Gambar 2.6 Asimetris
Sumber: Kiedayat 2020

b. Keseimbangan Simetris

Pada keseimbangan simetris, komposisinya mempunyai keseimbangan elemen visual di dalamnya yang tertata teratur.



Gambar 2.7 Simetris
Sumber: Kiedayat 2020

c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan yang disebabkan perpaduan simetri horizontal dan vertikal.



Gambar 2.8 Radial
Sumber: Kiedayat 2020

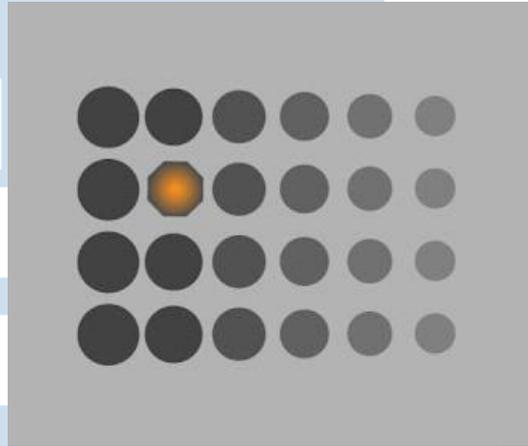
3) Hirarki Visual

Hirarki merupakan penempatan letak visual dalam sebuah bidang untuk memudahkan audiens menerima pesan yang ingin disampaikan. Hirarki tersusun berdasarkan penekanan visual (*emphasis*) dan irama (*rhythm*) untuk memberikan penekanan terhadap suatu elemen tertentu untuk menarik fokus audiens.

a. *Emphasis*

Merupakan suatu aktivitas dalam menata visual sesuai dengan kepentingan. *Emphasis* memiliki titik fokus, dalam

pembentukan titik fokus ada beberapa elemen yang memiliki peran penting yaitu posisi, bentuk, ukuran, arah, *hue, value, saturation*, dan tekstur elemen.



Gambar 2.9 Emphasis (Penekanan)
Sumber: Kiedayat 2020

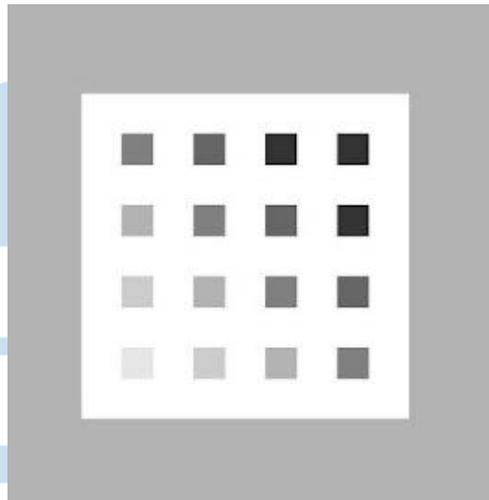
b. *Rhythm*

Rhythm atau disebut juga ritme merupakan pengulangan visual agar menciptakan keteraturan dalam desain grafis. Penggabungan elemen varian pada tanda baca, bobot, warna, jarak, posisi, dan lainnya. Sebuah ritme dapat dihasilkan dengan dua cara:

- *Repetition*: repetisi akan tercipta apabila elemen desain dilakukan dengan cara berulang secara konstan.
- *Variation*: variasi tercipta akibat modifikasi terhadap bagian desain.

4) Kesatuan

Menurut Landa (2014) untuk mencapai suatu kesatuan dalam desain diperlukan elemen grafis yang saling terkait dan membentuk suatu kesatuan yang utuh.



Gambar 2.10 Kesatuan (*Unity*)
Sumber: Kiedayat 2020

2.1.3 Tipografi

Menurut Landa (2014) mengatakan tipografi merupakan desain dari kesatuan kelompok karakter yang sifatnya konsisten. Sifat visual terdiri dari angka, tanda baca, simbol yang dapat dimodifikasi. Berikut adalah beberapa komponen dari anatomi huruf:

a) Ascender

Bagian dari huruf yang berada di atas x-height. Contoh: huruf kecil ascender adalah (b, d, f, h, k, l, t).

b) Descender

Bagian dari huruf yang berada di bawah x-height. Contoh: huruf kecil descender adalah (g, j, p, q, y)

c) Serif

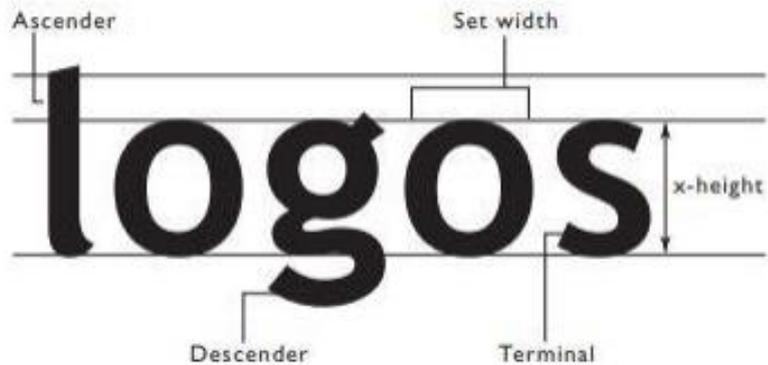
Elemen huruf pada ujung atas atau bawah yang ditambahkan goresan.

d) Terminal

Elemen huruf yang tidak ditambahkan goresan seperti serif.

e) X-Height

Bagian dari huruf yang tertinggi dari *lowercase* dan tidak termasuk ascender dan descender.



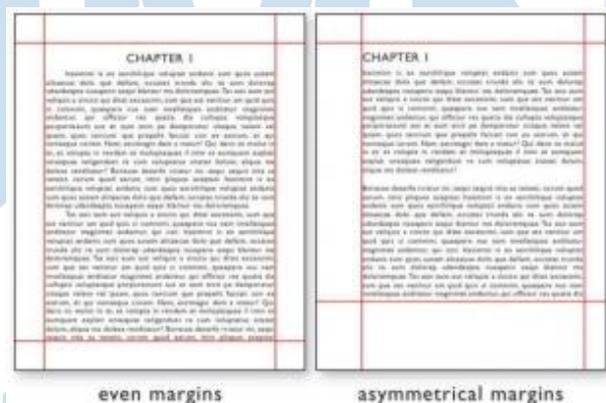
Gambar 2.11 Anatomi Huruf Landa, 2014

2.1.4 Grid

Menurut Tondereau (2019) grid merupakan system dalam mengatur ruang dan elemen lainnya agar pesan dari sebuah desain yang dapat tersampaikan dengan baik. Terdapat beberapa jenis grid menurut Landa (2013) yaitu:

1) *Single-Column Grid*

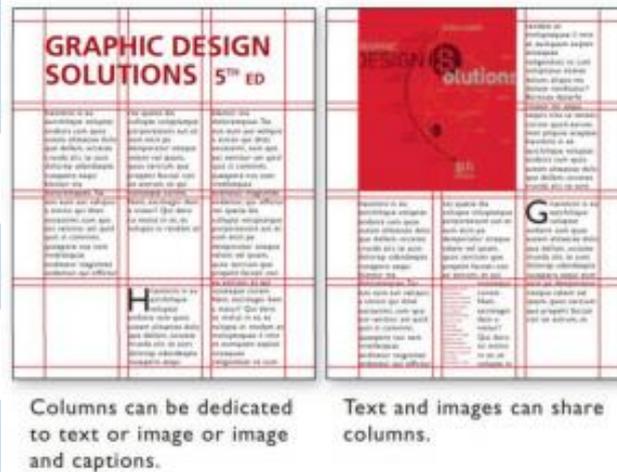
Grid ini merupakan jenis struktur paling dasar dan terdiri dari satu kolom teks yang dikelilingi margin pada sisi atas, bawah, kiri, dan kanan. Jenis grid ini digunakan dalam pembuatan buku teks, dan halaman umumnya.



Gambar 2.12 *Single-Column Grid* Landa, 2013

2) *Multicolumn Grid*

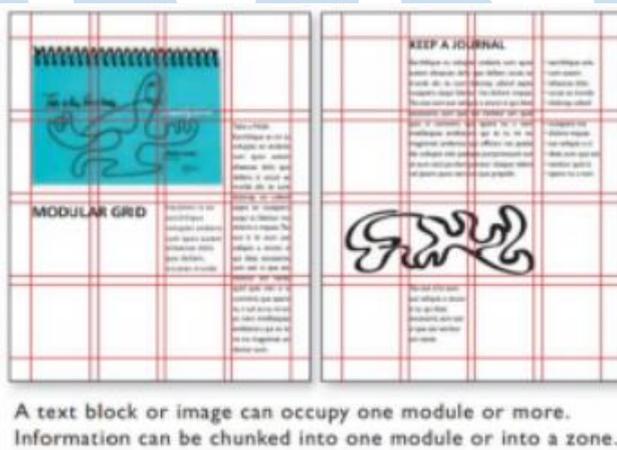
Grid ini merupakan ukuran dan proporsi format jumlah kolom yang mengatur kombinasi teks dan visual berukuran kecil hingga besar. Jenis grid digunakan dalam layar computer, layar ponsel, dan layar *tablet*.



Gambar 2.13 *Multicolumn-Grid*
Landa, 2013

3) *Modular Grid*

Grid ini merupakan perpotongan kolom yang membentuk modul. Jenis grid ini menyediakan fleksibilitas dalam mengelompokkan konten dan informasi didalamnya.



Gambar 2.14 *Modular Grid*
Landa, 2013

2.2 Media Informasi

Menurut Joseph Turow (2014, hlm.3) menjelaskan bahwa media adalah sebuah platform atau kendaraan yang dikembangkan dengan tujuan membuat dan mengirimkan sebuah pesan. Informasi pada dasarnya merupakan fakta yang diungkapkan kepada dunia berdasarkan data yang sudah terkumpul dan ditarik sebuah kesimpulan tentang seseorang, tempat, benda, atau kejadian. (hlm. 71-72).

Berdasarkan pernyataan tersebut media informasi merupakan sebuah platform atau suatu alat yang berfungsi untuk mengirimkan pesan informasi berupa faktual yang ditujukan kepada penerima pesan dari pembuat pesan.

2.2.1 Tujuan Media Informasi

Menurut Joseph Turow (2014), secara garis besar orang menggunakan media dalam 5 cara yaitu:

1) Media sebagai hiburan

Media sebagai hiburan bertujuan untuk memenuhi keinginan *viewer* yang bersifat menghibur dan memberikan kesenangan sebagai kebutuhan dasar manusia. Contohnya berita, komedi, sinetron, dan lain-lain.

2) Media sebagai sahabat

Media sebagai sahabat berperan untuk menghadirkan rasa persahabatan kepada orang-orang yang merasa kesepian dan sendirian. Contohnya diary online, blogspot, dan lain-lain

3) Media sebagai pengawasan

Media sebagai pengawasan berperan untuk mempelajari dan memberikan informasi mengenai apa yang sedang terjadi pada manusia. Contohnya berita cuaca, daftar saham, dan lain-lain.

4) Media sebagai penafsiran

Media sebagai penafsiran berperan untuk mempelajari hal yang sedang terjadi untuk dianalisa. Media ini dapat menentukan tindakan yang akan kita ambil dalam mencari alasan suatu informasi yang tersebar.

5) Media sebagai banyak kegunaan

Media dengan banyakan kegunaan merupakan penggabungan secara keseluruhan dari tujuan sebuah media yang bisa didapatkan langsung hanya dari satu media.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Menurut buku *Information Design Workbook* menurut Baer (2008), media informasi terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

1) *Printed Matter*

Jenis media informasi yang didapatkan secara manual dalam bentuk cetak yang berfungsi menarik orang untuk membaca dan mengkomunikasikan pesan dalam media cetak dengan jelas. Contohnya buku, poster, brosur, dan lain-lain.

2) *Screen Based*

Jenis media informasi berbasis layar yang memungkinkan pengguna menjelajahi konten dengan banyak cara. Contohnya *website*, *mobile app*, dan lain-lain.

3) *Enviromental*

Jenis media informasi yang berfungsi untuk memberikan arah ke lokasi tertentu, banyaknya informasi yang ada pada media ini perlu dipertimbangkan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Contohnya *signage*.

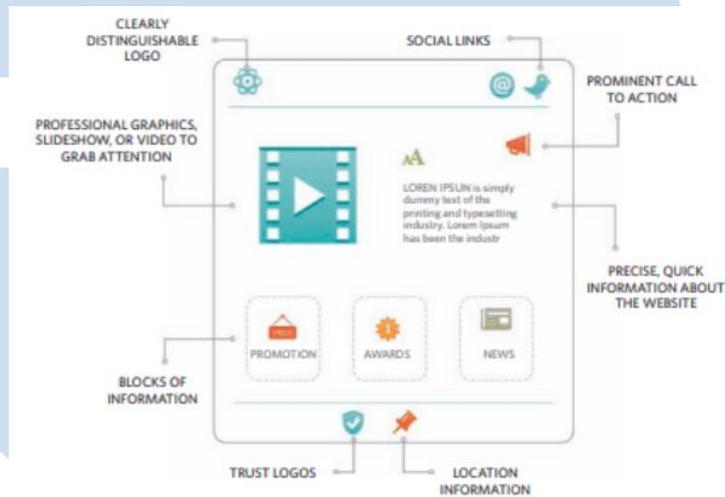
2.3 Website

Pada buku *Digital Design Essentials* (2013), website adalah sebuah media online yang digunakan perusahaan maupun individu. Pada halaman web berupa dokumen yang dirender sebagai HTML pada browser internet. Pada umumnya website memiliki gambar terkait *file* media, skrip, dan informasi gaya yang disematkan sebagai link.

Desain pada *website* memiliki tujuan untuk menarik pengunjung dengan strategi konten dan dukungan banyak browser ataupun platform lainnya agar *user experience* yang didapatkan menjadi maksimal.

2.3.1 Homepage

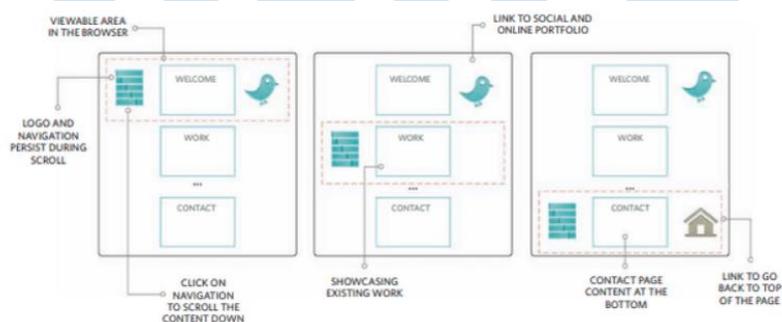
Homepage adalah halaman default yang pertama kali pengguna lihat saat mengunjungi situs web. Fungsi dari *page* ini adalah untuk menyambut pengunjung dan memberikan informasi terkait layanan website ataupun lainnya. Halaman ini berperan sebagai halaman untuk masuk ke konten situs lainnya yang tersedia pada *website* tersebut.



Gambar 2.15 Homepage
Raj Lal, 2013

2.3.2 Singlepage Website

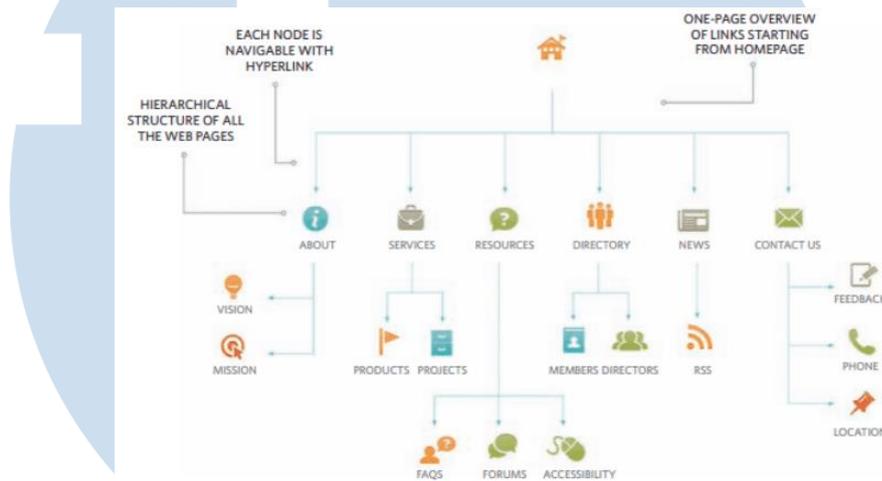
Dalam desain situs web dengan satu halaman adalah sebuah tren terbaru dengan menggunakan web panjang yang digulir secara vertikal dengan tautan navigasi yang disematkan ke bagian tertentu pada halaman.



Gambar 2.16 Singlepage
Raj Lal, 2013

2.3.3 Sitemap

Sitemap merupakan sebuah gambar peta navigasi yang terstruktur untuk semua halaman yang digunakan pada situs web, hal ini dimaksudkan untuk menyusun bagian halaman web dan pemetaan web yang lebih terarah.



Gambar 2.17 Sitemap
Raj Lal, 2013

2.3.4 Adaptive User Interface

UI atau *User Interface* pengguna dibuat menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan. *User Interface* dengan perangkat yang berbeda memiliki ukuran tata letak, skala gambar, menu situs web yang berbeda-beda dan hal tersebut membuat *user interface* harus disesuaikan dengan perangkat pengguna.

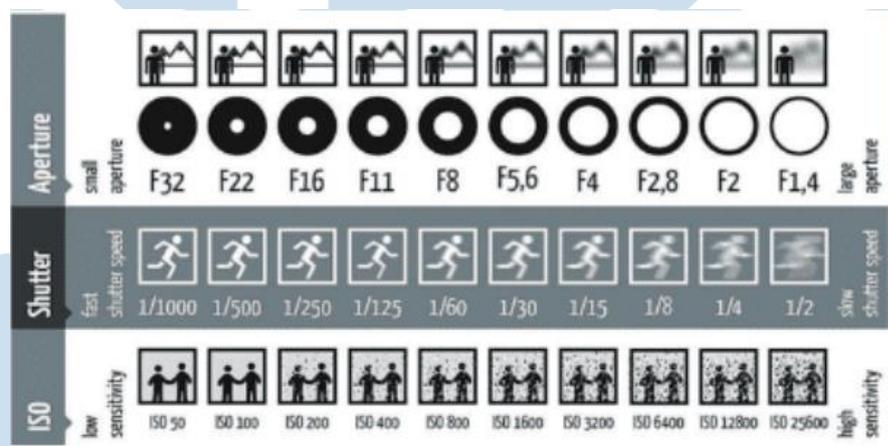
2.3.5 User Experience

UX atau *User Experience* merupakan tampilan, navigasi, pola dan komunikasi dari sebuah produk digital, tujuan dari *User Experience* adalah memberikan informasi yang mudah dimengerti kepada target penggunaannya, untuk mencapai hal tersebut diperlukan sebuah tampilan yang menarik, efektif, dan desain yang sesuai dengan target penggunaannya.

2.4 Fotografi

Fotografi dapat menunjang daya tarik secara visual dalam sebuah desain serta dapat memperjelas informasi dan situasi tertentu yang ingin disampaikan. Fotografi Bambang Karyadi menulis dalam bukunya (2017.hlm.6) menjelaskan bahwa fotografi berasal dari kata Yunani yang berarti cahaya/photos dan melukis/grafos, yang berarti dapat disimpulkan fotografi adalah sebuah metode atau cara untuk menghasilkan sebuah foto dari suatu objek yang direkam dengan media yang peka terhadap cahaya yang disebut kamera.

Adapun prinsip kerja fotografi yaitu memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Untuk mendapatkan intensitas cahaya yang tepat diperlukan sebuah alat yang disebut *lightmeter*, Adapun aspek yang mempengaruhi sebuah intensitas cahaya yang masuk yaitu dengan mengubah kombinasi ISO, diafragma (*Aperture*), dan kecepatan rana (*Shutter Speed*) yang biasa disebut segitiga *exposure* (hlm.10-11).



Gambar 2.18 ISO, Shutter, Aperture
Bambang Karyadi 2017

Pada media informasi gambar atau foto berfungsi sebagai daya tarik *audience*, mempermudah pemahaman yang bersifat abstrak, memperjelas objek utama, bahkan mempersingkat suatu informasi tanpa melalui kata.

2.4.1 Unsur Fotografi

Bambang Karyadi (2017) menyebutkan dalam fotografi terdapat beberapa unsur utama, berikut merupakan unsur fotografi (hlm.12-15):

1) Sumber Cahaya

Fotografi sendiri merupakan seni lukis dengan cahaya, dalam hal ini cahaya menjadi aspek yang penting dalam sebuah unsur foto baik itu cahaya alami matahari ataupun cahaya buatan seperti lampu. Ada 5 arah jenis cahaya yang digunakan dalam fotografi yaitu:

1. *Front Light*

Pencahayaan ini menghasilkan efek foto yang minim bayangan dan mengurangi tekstur pada benda/objek yang difoto.

2. *Back Light*

Memberikan efek siluet pada objek yang difoto dan juga objek foto membentuk sebuah cahaya disekitar objek yang disebut *rim light*.

3. *Bottom/Base Light*

Peletakkan cahaya yang berada di bawah pada umumnya bersifat sebagai pengisi dari cahaya utama.

4. *Side Light*

Memberikan efek menonjolkan bentuk dari sebuah objek yang memberikan kesan dimensional.

2) Objek/Subjek

Merupakan benda atau target dari foto yang menerima cahaya dari sumber cahaya. Objek sendiri dapat berupa benda mati ataupun benda hidup.

3) Cahaya

Subjek atau objek fotografi yang tertangkap pada mata manusia ataupun kamera adalah sebuah cahaya yang dipantulkan oleh subjek dan objek itu sendiri yang membentuk suatu gambaran.

4) Kamera

Kamera adalah sebuah alat yang digunakan untuk menangkap cahaya yang dipantulkan oleh subjek/objek yang akan disimpan dalam bentuk media penyimpan.

2.5 *Esports*

Esports merupakan kegiatan olahraga bagi seseorang yang ingin mengembangkan dan melatih kemampuan mental ataupun fisik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner, 2006). *Esports* atau olahraga *cyber* adalah olahraga yang dimainkan secara *online* dan seiring waktu perkembangannya menjadi profesi bagi para profesional. *Esports* dapat digambarkan sebagai permainan yang menggunakan komputer dan bersifat kompetitif. (Rai dan Gao Yan, 2009).

2.5.1 Sejarah *Esports*

Pada 19 Oktober 1972 di Laboratorium Buatan Universitas Stanford terdapat sekitar 24 siswa yang mengikuti kompetisi dalam game *Spacewar* dan menjadi permulaan sejarah terjadinya *esports* (Li, 2016). Pada daerah timur, sejarah dimulai pada negara Korea, para warga Korea lebih menyukai genre *game Massively Multi-User Online Role-Playing Games* (MMORPG). Contoh game MMORPG: *Lineage* yang rilis pada tahun 1998 dan *Real Time Strategy Games* (Wagner, 2006). Perkembangan *esports* di Indonesia berkembang pesat pada tahun 2018 silam, terdapat banyak turnamen lokal dan inter-lokal yang dibuat oleh beberapa organisasi *gamer*, perusahaan lokal, dan sponsor.

2.5.2 Organisasi *Esports*

International E-Sport Federation (IeSF) merupakan global organisasi yang dibuat dan ditemukan oleh 9 negara dari Eropa dan Asia dengan tujuan mempromosikan serta memajukan esports dalam dunia olahraga. Dikutip dari iespa.or.id, Indonesia sendiri termasuk dan memiliki organisasi pada bidang *esports* yaitu *Indonesia E-Sport Association* (IeSPA) yang ditokohi oleh 4 tokoh komunitas dan penggiat *esports* di Indonesia (Eddy Lim, Richard Permana, Prana Adisapoetra, Erwin Ignatius) pada tanggal 19 Desember 2012 dan kemudian disahkan dalam akte pendirian tanggal 1 April 2013 sebagai wadah aspirasi, apresiasi, partisipasi, rekreasi, dan prestasi komunitas esports di Indonesia.

2.5.3 Jenis *Esports* Menurut Platform

Menurut Kuniawan Teguh Martono (2015) *platform* pada sebuah game dapat dijadikan beberapa ketagori, yaitu:

1) *Arcade Games*

Permainan ini biasa dimainkan pada tempat-tempat tertentu karena mempunyai ukuran yang cukup besar.



Gambar 2.19 *Arcade Games*
Sumber: Alibaba

2) *PC Games*

Permainan ini dapat dimainkan dengan menggunakan media khusus seperti *Personal Computer (PC)*, dan laptop.



Gambar 2.20 *PC Games*
Sumber: Kompas.com

3) *Console Games*

Permainan ini dapat dimainkan dengan menggunakan media khusus seperti *Playstation, XBOX, Nintendo Wii*.



Gambar 2.21 *Console Games*
Sumber: Tangerang News

4) *Handled Games*

Permainan ini dapat dimainkan dengan menggunakan media khusus yang dapat dibawa kemana saja seperti *Nintendo DS, Nintendo Switch, Sony PSP*.

menyelesaikan misi pada *game* tersebut. Contoh: *Resident Evil*, *Devil May Cry*, dan lainnya.

2) *Fighting*

Genre ini merupakan *game* pertarungan, sistem pada umumnya satu lawan satu (1vs1) antar pemain lain atau disebut *player vs player* (pvp) atau antar karakter (pve). Contoh: *Tekken*, *Street Fighter*.

3) *FPS (First Person Shooter)*

Genre ini merupakan *game* aksi yang dimana pemain dituntut mempunyai kemampuan membidik, kecepatan tangan, kecepatan mata melihat lawan musuh, dan menembak dalam sebuah *game*. Contoh: *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Valorant*, dan lainnya.

4) *Racing*

Genre ini merupakan *game* yang menuntut pemain mempunyai kemampuan kecepatan tangan dan mengemudikan kendaraan. Contoh: *Moto GP*, *iRacing*, *Forza*.

5) *Sport*

Genre ini merupakan *game* berbentuk olahraga secara virtual, pemain dituntut mempunyai pengetahuan *basic* mengenai olahraga. Contoh: *FIFA 2020-2022*, *NBA 2020-2022*.

6) *Adventure*

Genre ini merupakan *game* yang memiliki rintangan berupa *puzzle* dan plot cerita berjangka panjang. Contoh: *Assasin's Creet*, *Last of Us*, *Far Cry Series*.

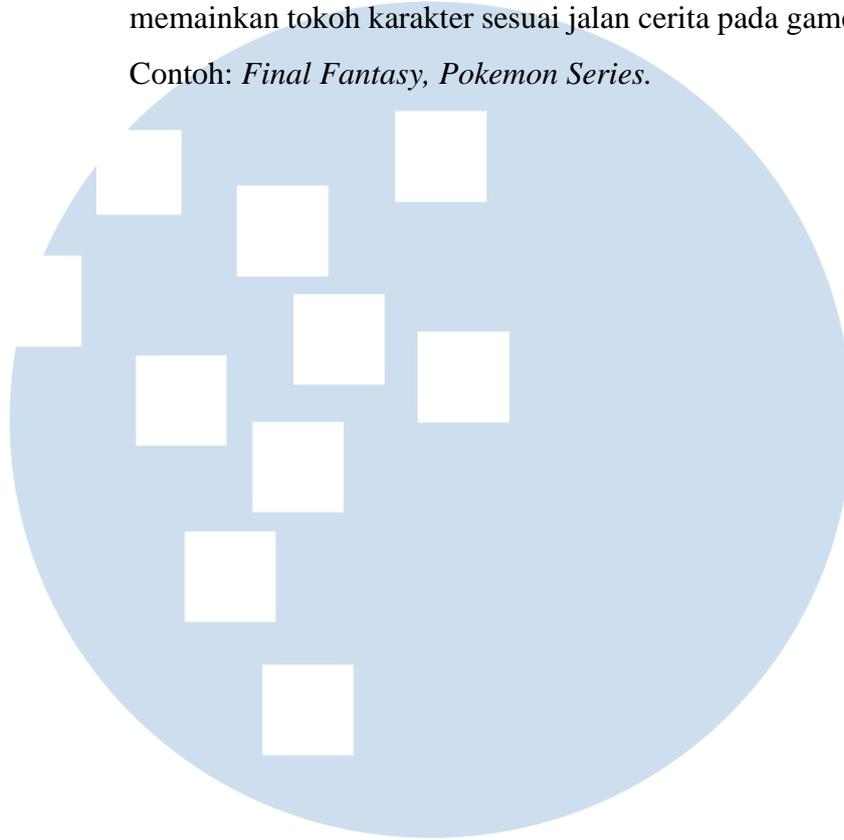
7) *Strategy*

Genre ini merupakan *game* yang menuntut para pemain membutuhkan taktik dan logika. Contoh: *DotA 2*, *Clash of Clans*, *League of Legends*, *Mobile Legends*.

8) *RPG (Role Playing Game)*

Genre ini merupakan *game* yang membuat para pemain memainkan tokoh karakter sesuai jalan cerita pada game tersebut.

Contoh: *Final Fantasy, Pokemon Series.*



UMMN

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