

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

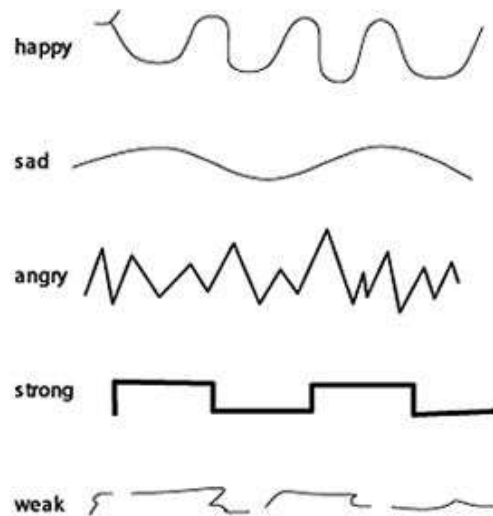
Dijelaskan oleh Armstrong (2009) bahwa model awal desain grafis dibangun berdasarkan cita-cita para anonimitas, bukan kepengarangan. Penulis karya dunia seni lama sebagai sekelompok orang yang memalukan dan didorong oleh ego. Dalam pikiran dari pandangan masyarakat yang memiliki kekuasaan hal seperti itu mdapat erusak masyarakat. Maka sebagai gantinya untuk masa depan dibuat yang terinspirasi lebih fungsional, minimal, teratur, rasional. Ketika desain grafis terbentuk sebagai sebuah profesi, cita-cita objektivitas menggantikan subjektivitas, dapat menghilangkan desainer melalui pencarian komunikasi yang tidak memihak. Landa (2014) menjelaskan desain grafis adalah suatu bentuk dalam proses komunikasi melalui penyampaian elemen visual yang mengandalkan kreasi penciptanya, dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi pesan kepada penikmat desain grafis (hlm.2). Desain grafis secara umum pada perbedaan periodenya selalu terpengaruh oleh peristiwa-peristiwa yang terjadi dan faktor perkembangan manusia seperti perang, budaya, gejolak ekonomi, musik, media, dan lainnya (hlm.3).

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) menyatakan terdapat 4 elemen-elemen formal yang ada pada dua dimensi desain yaitu adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm.16-23), berikut penjelasannya dari masing-masing elemen:

1. Garis

Garis adalah bentuk titik yang memanjang dan dianggap sebagai titik bergerak dibuat seperti bentuk tarikan yang melintasi permukaan. Berbagai alat yang dapat membuat tanda bisa dibuat untuk membentuk sebuah garis.



Gambar 2.1 *Lines of feeling*

Sumber: <https://www.next.cc/journey/tools/line>

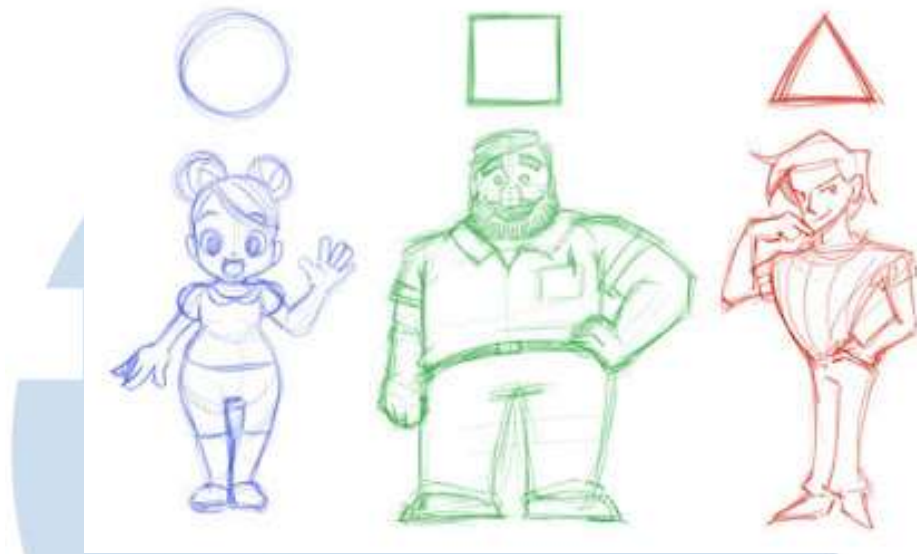
Garis memiliki banyak peran untuk digunakan sebagai komposisi dan bentuk komunikasi. Garis memiliki kualitas tertentu dan garis dapat berbentuk lurus, melengkung atau bersudut, garis juga bisa membimbing mata pembaca ke suatu objek yang diinginkan (hlm.16).

Ketika garis adalah elemen yang digunakan untuk menyatukan sebuah komposisi atau untuk menggambarkan bentuk dalam desain, cara membuat garis ini disebut garis linear (hlm.17).

2. Bentuk

Jika sebuah garis membentuk sesuatu hal itu dapat disebut sebagai bentuk. Bentuk adalah area yang memiliki konfigurasi atau digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat dengan garis, warna, atau tekstur yang saling terhubung pada dua sumbunya. Terdapat 3 dasar dari penggambaran sebuah bentuk, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. (hlm.17).

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



Gambar 2.2 *Sketches basic shape*

Sumber: <http://harrietwilsongadblog.blogspot.com/2015/11/thinking-about-character-designs.html> (2015)

Berikut ini adalah macam-macam bentuk, yaitu (hlm.17-18):

- a) *Geometric shape*: dibuat dengan garis tepi yang lurus dan sudut yang terukur, bentuk ini biasanya kaku.
- b) *Organic, Biomorphic, Curvilinear shape*: dibuat dengan bentuk dari garis tepi yang bernuansa naturalistik, karakteristik bentuk ini natural dan bebas.
- c) *Rectilinear shape*: dibuat dari gabungan komposisi garis lurus dan sudut yang membentuk sebuah bentuk.
- d) *Curvilinear shape*: dibuat dengan bentuk dari lengkung dengan tipe aliran yang tertanda.
- e) *Irregular shape*: dibuat dari gabungan garis lurus dan garis lengkung sehingga membuat suatu bentuk yang tidak beraturan.
- f) *Accidental shape*: bisa disebut sebagai bentuk yang tidak disengaja, dibuat dari proses kejadian atau kecelakaan yang tidak disengaja terjadi.

g) *Non-objective or Non-representational shape*: dibuat secara murni yang tidak berasal dari apapun, sehingga tidak berkaitan dengan objek apapun di alam.

h) *Abstract shape*: dibuat terinspirasi dari pada objek sederhana yang mengalami penataan ulang atau sebuah perubahan sesuai dengan tujuan dari komunikasinya.

i) *Representational shape*: bentuk yang dapat dikenali dan mengingatkan pada objek nyata atau dikenal dengan figuratif, sehingga yang melihatnya dapat mengenali objek tersebut.

3. Warna

Warna adalah properti atau deskripsi energi cahaya, hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna yang biasanya kita lihat pada permukaan benda di lingkungan kita dikenal sebagai cahaya atau warna yang dipantulkan (hlm.19). Penggunaan warna sebagian adalah seni, seperti penulisan yang baik, desain yang bagus, pemilihan warna yang tepat merupakan bahan baku strategis yang digunakan untuk tujuan perancangan yang jelas (7/7 Color , para.1). Benda yang ada di lingkungan kita dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan, hal tersebut adalah warna yang dapat kita lihat (hlm. 19).



Gambar 2.3 *Color wheel*

Sumber : Edward (2004)

Menurut Edwards (2004) bahasa memainkan peran penting dalam warna, kemampuan menggunakan kosakata warna sangat membantu dalam melihat, dan mencampur warna. Kosakata dasar, yang berasal dari teori warna, terdiri dari kurang dari selusin istilah penting. Tujuannya adalah untuk mengingat struktur bahasa warna yang dikembangkan selama berabad-abad oleh seniman dan ahli teori warna. Hal ini akan membantu memahami dan mempraktikkan prinsip dasar melihat dan menggunakan warna. Roda warna adalah bantuan memori yang sangat berharga bagi para seniman, yang sering menyimpannya di studio untuk referensi cepat. Untuk sisa buku ini, roda warna akan menjadi hal yang penting dalam membangun sebuah perancangan desain (hal. 20-21).

Menurut Landa (2014), warna memiliki tata nama atau *nomenclature* sebagai berikut (hal. 20):

a. *Hue*

Hue adalah nama dari warna, seperti merah, biru, dan kuning. *Hue* juga dapat dilihat dari temperatur warna, seperti warna hangat (merah, oranye, kuning) dan warna dingin (biru, hijau, ungu).

b. *Value*

Value adalah tingkat keterangan cahaya pada warna. Terdapat 2 kategori *value*, yaitu *tint* (campuran warna dan putih) dan *shade* (campuran warna dan hitam).

c. *Saturation*

Saturation adalah intensitas dari *hue*. Oleh karena itu warna-warna dasar yang terang adalah warna dengan intensitas saturasi yang tinggi. Sedangkan warna muda atau biasa dikenal dengan warna pastel adalah warna yang intensitas saturasinya rendah. Lalu untuk warna monochrome atau hitam putih adalah warna yang sama sekali tidak mengandung/ menggunakan saturasi.

4. Tekstur

Tekstur adalah sebuah simulasi representasi dari kualitas permukaan atau kualitas sentuhan yang nyata dari sebuah permukaan. Dalam seni rupa, tekstur dikategorikan menjadi 2 bagian, yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang bisa dilihat dan dirasakan secara fisik sedangkan tekstur visual merupakan tekstur yang diciptakan dengan tangan dan dibuat mengikuti dari bentuk asli tekstur tersebut (hlm.23).



Gambar 2.4 *Actual texture*

Sumber: Landa (2011)

Tekstur yang memiliki kualitas nyata dapat disentuh dan dirasakan. Ada beberapa teknik yang dapat menghasilkan tekstur taktil, pada teknik desain cetak dapat disebut: *embossing* dan *debossing*, *stamping*, ukiran, dan *letterpress*. Tekstur sebenarnya dapat ditemukan di berbagai macam kertas yang disediakan pada desain tercetak (hlm.23).

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



Gambar 2.5 *Texture Characteristic*

Sumber: Landa (2011)

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip dasar desain benar-benar sangat bergantung dengan setiap komunikasi secara visual. Ketika membuat sebuah komposisi desain menggunakan elemen visual, prinsip dasar desain pasti digunakan dan pada saat itulah praktik desain telah dimulai (Landa, 2011).

1. Format

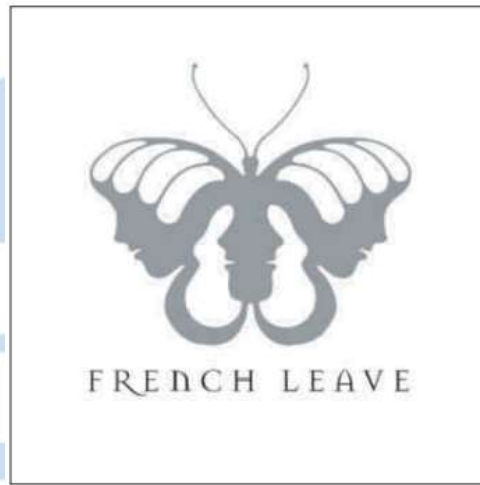
Format adalah istilah yang berarti dua hal yang bersangkutan. Desainer sering menggunakan istilah format untuk menggambarkan jenis pengaplikasian pada desain yaitu poster, sampul, dan sebagainya (hlm.24).

2. Keseimbangan

Stabilitas yang diciptakan oleh pendistribusian yang merata dari berat visual yang terdapat pada setiap sisi sumbu pusat serta dengan berat yang merata diantara semua unsur komposisi visual disebut dengan keseimbangan sebuah visual. Keseimbangan memiliki satu prinsip yang mana setiap komposisi visual harus bekerja bersama dengan prinsip-prinsip lainnya (hlm.25).

- Keseimbangan Simetris

Pencerminan dari elemen yang setara, distribusi bobot visual yang sama pada bobot pusat masing-masing merupakan pengertian dari keseimbangan simetris (hlm.25).



Gambar 2.6 Logo French Leave

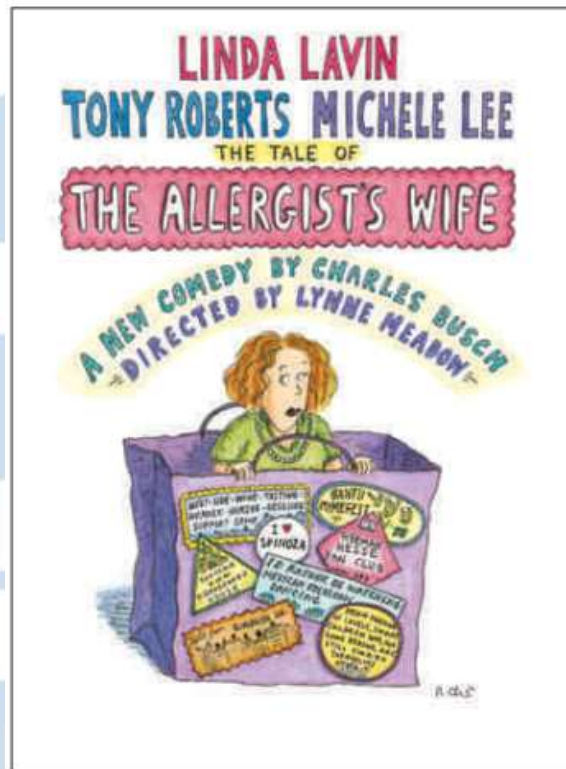
Sumber : Landa (2011)

Pada gambar diatas merupakan komponen simbol dari logo French Leave yang merupakan keseimbangan simetris, dapat dilihat jika terdapat sebuah sumbu vertikal yang membagi poster ini menjadi dua membuat komposisi dengan berat yang sama pada kedua sisinya, hal ini dapat mengkomunikasikan visual yang harmoni dan stabilitas (hlm.25).

- Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris dihasilkan dari distribusi visual yang bobotnya sama dicapai melalui bobot penyeimbang dengan menyeimbangkan satu bobot elemen dengan elemen tandingan tanpa adanya pencerminan elemen pada kedua sisi sumbu pusat (hlm.26).

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



Gambar 2.7 Poster *The Tale Of Allergis't Wife*

Sumber : Landa (2011)

Untuk dapat mencapai hasil dari keseimbangan asimetris, semua elemen visual seperti ukuran, warna, bentuk, hingga tekstur pada tiap halaman harus dipertimbangkan.

3. *Emphasis*

Penetapan hirarki visual adalah dengan menentukan pentingnya elemen grafis dari bagian komponen yang dirancang. Ada beberapa cara untuk mencapai *emphasis* (hlm.29-30), yakni:

a. Isolasi

Membuat fokus perhatian pada bobot visual dapat mengisolasi bentuk dengan memfokuskan perhatian pada objek visualnya.

b. Penempatan

Dengan menarik sebagian besar pembaca pada penempatan elemen visual di wilayah tertentu (sisi bagian depan, sisi kiri bagian atas, bagian tengah)

c. Skala

Ukuran dan skala pada elemen visual memiliki peran penting dalam menciptakan ilusi kedalaman. Penggunaan secara efektif yang berkaitan dengan suatu bentuk atau objek. Skala dapat membuat elemen visual terlihat seperti bergerak maju atau mundur pada sebuah halaman, hal ini membuat desain cenderung lebih menarik perhatian.

d. Kontras

Penekanan melalui kontras seperti terang dengan gelap, halus dengan kasar, cerah dengan kusam, dapat menjadi titik fokus tergantung pada ukuran, skala, bentuk, posisi dan juga elemen desain lainnya.

e. Arah dan Petunjuk

Terdapatnya elemen visual seperti panah dan garis diagonal dapat digunakan untuk menuntun arah mata pembaca menuju objek yang diinginkan.

f. Struktur diagram

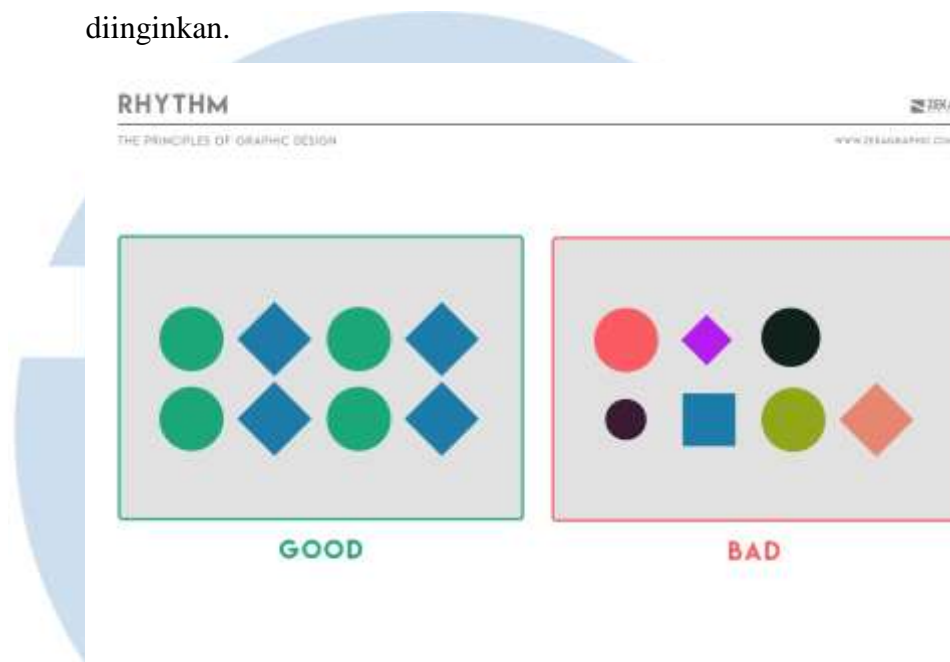
Emphasis memiliki 3 struktur diagram, yaitu:

- Struktur pohon merupakan elemen utama atau cabang dan sub cabang.
- Struktur sarang dapat dilakukan dengan membuat beberapa lapisan yang bertujuan untuk memahami kaitannya dengan hirarki.
- Struktur tangga, dengan menumpuk elemen utama pada elemen atas dan turun seperti anak tangga, tujuannya untuk mempresentasikan konten dengan logis serta mengontrol cahaya.

4. *Rythm*

Rythm atau pengulangan dalam desain grafis, pola elemen ini dapat diatur mirip seperti ketukan musik, sehingga hal tersebut dapat

menuntun kemana arah mata pembaca bergerak di sekitar objek yang diinginkan.



Gambar 2.8 Rythym principle

Sumber: Lakovlev

Ada dua faktor yang membuat rythm tercipta dengan baik (hlm.30), yaitu:

a. Repetisi

Repetisi dapat dihasilkan dari banyaknya elemen visual yang diulang selama beberapa kali secara terus menerus.

b. Variasi

Variasi tercipta dari perubahan pola pada elemen visual tertentu seperti warna, bentuk, ukuran, jarak, dan posisi. Variasi dapat memberikan kejutan pada penerima pesan, hanya saja jika dihasilkan secara berlebihan dapat mengacaukan irama visual.

5. Kesatuan

Ada banyak cara untuk mewujudkan sebuah kesatuan, seperti semua elemen grafis dalam sebuah desain yang saling terhubung. Tata letak yang baik dapat dilihat sebagai elemen grafis yang menyatu secara

keseluruhan dan tidak dapat digambarkan perbagian-bagiannya (hlm.31).

2.1.3 Tipografi

Landa (2014) menjelaskan bentuk tata huruf yang pengaturannya ada dalam dua dimensi ruang yang dikhususkan untuk media cetak berbasis layar dan juga dalam ruang dan waktu yang dikhususkan untuk gerak dan media interaktif disebut dengan tipografi. Terdapat beberapa klasifikasi dalam tipografi (hlm.44-48), diantaranya:

1. *Old Style*

Diperkenalkan pada abad ke-15 yang langsung digambar dengan pena bermata lebar, ciri khas *old style* seperti huruf serif yang melengkung. Contohnya adalah Caslon, Garamond, dan Times New Roman.

2. *Transitional*

Diperkenalkan pada abad ke-18, karakteristiknya merupakan gabungan hasil dari perubahan gaya lama ke gaya baru. Contohnya adalah Baskerville dan Century.

3. *Modern*

Diperkenalkan pada awal abad ke-19 dengan bentuk yang lebih geometris yang ditandai dengan kontras tebal-tipis yang paling simetris dari semua tipografi romawi. Contohnya Didot, Bodoni dan Walbaum.

4. *Slab Serif*

Jenis huruf serif yang memiliki lempengan balok tebal, diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contohnya adalah Clanderon, Memphis dan Bookman.

5. *Sans Serif*

Jenis huruf yang tidak memiliki serif atau kaitan pada tiap ujung huruf, beberapa huruf tanpa kait ini mempunyai goresan tebal dan tipis. Contohnya Grotesque, Universal dan Frutiger.

6. *Gothic*

Memiliki ciri khas pada ketebalan huruf dengan lengkungan yang tinggi. Contohnya Textura, Rotunda dan Fraktur.

7. *Script*

Ciri khasnya menyerupai tulisan tangan yang biasanya miring dan bersambung. Contohnya adalah Allegro Acript dan Brush Script.

8. *Display*

Biasanya huruf ini digunakan untuk judul, bentuknya lebih sulit seperti banyak hiasan atau klasifikasi lainnya.

2.1.4 Ilustrasi

Landa (2011) menjelaskan bahwa hasil yang didapatkan dari proses visualisasi dengan teknik gambar disebut dengan Ilustrasi. Ilustrasi juga mempresentasikan gambar yang dapat memberikan konteks visual secara jelas. Gambar di bawah menjelaskan tentang dunia komunikasi visual melalui gaya yang terlihat lebih segar dengan kombinasi desain, ilustrasi, dan tulisan. Solusi desain nya menjelaskan untuk selalu konsisten bercahaya yang dimaksud dengan kesaksian mendesain sebagai pencipta seni (hlm.54).



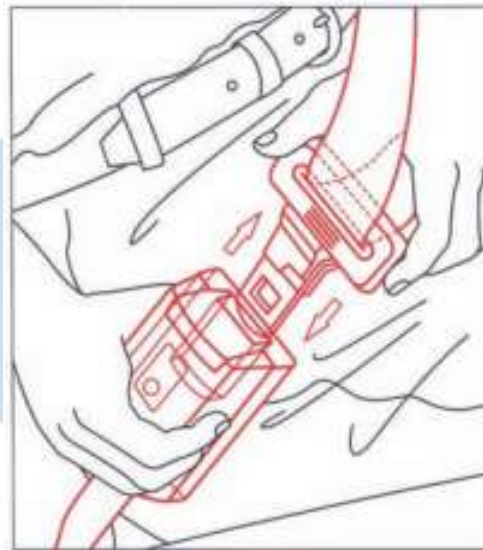
Gambar 2.9 *Getting There* book cover

Sumber : Male (2007)

Male (2007) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah cara untuk mengkomunikasikan sebuah konteks visual kepada pembaca, seperti pada kebutuhan objektif yang dihasilkan oleh seorang ilustrator atau kebutuhan komersial sebagai tugas tertentu. Hal tersebut adalah nilai-nilai yang harus dipatuhi oleh para ilustrator karena bahasa visual memiliki pengaruh yang kuat pada bacaan (hlm.10). Ilustrasi tentu memiliki beberapa peran seperti yang telah dijelaskan oleh Male (2007) diantaranya (hlm.86-172):

1. Informasi

Penyampaian informasi harus dijelaskan secara realistis baik teknis penjelasannya secara visual maupun subjek yang akan disampaikan. Banyak kesalahpahaman penyampaian informasi yang populer dikalangan masyarakat, hal tersebut dianggap aneh karena gagasan visualnya tidak ada konteks, ataupun kreatifitas dan inovasi yang diharapkan tidak terjadi. Ilustrasi merupakan satu-satunya seni visual dan komunikasi yang dapat menjelaskan informasi (hlm.86).



Gambar 2.10 *Exceedingly functional seatbelt*

Sumber: Male (2007)

Metode dan proses pembuatan tanda dengan penggunaan medianya dapat beraneka ragam. Kesimpulan dari sumsi jika

ilustrasi teknis adalah bahasa visual yang dominan (hlm.86). Buku bergambar untuk membaca memiliki aspek penting dari pembaca konten fiksi dan non-fiksi, dari warna ilustrasi dapat memfasilitasi kedekatan kata-kata pada elemen warna. Dengan skenario yang menghibur dari interaksi pembaca pada pelajaran isi konten bacaan (hlm.96).

Ilustrasi ilmiah dan teknisnya adalah praktek dalam hal materi yang luas juga merupakan disiplin yang pertama muncul pada jaman saat juru tulis mengamati dan mencatat rincian alam dunia termasuk aspek anatomi manusia (hlm.104).



Gambar 2.11 *Birds of north America*

Sumber: Male (2011)

2. *Commentary*

Komentar dari segi visual adalah inti ilustrasi secara editorial. Fungsi utama komentar visual adalah sebagai keuntungan bagi jurnalis yang disampaikan dalam majalah atau koran. Hal ini menunjukkan bahwa potensi penggunaannya dengan aplikasinya sangatlah luas. Media yang beragam meliputi segudang tema dan topik, baik itu topik harian hingga bulanan edisi berkala. Untuk meninjau industri adalah perwakilan dari ilustrasi editorial yang harus terlebih dahulu meneliti surat kabar. Agar dapat menyediakan calon pembaca yang kondusif dengan arus utama dalam beberapa kasus (hlm.104)



Gambar 2.12 *Law Lords was for Channel Four*

Sumber: Male (2007)

Bentuk ilustrasi yang paling banyak digunakan pada sebagian besar surat kabar termasuk yang menyediakan regional masyarakat adalah kartun politik. Ilustrasi genre ini memiliki khas cerita mengenai budaya tentang sindiran yang keji dan yang sering memfitnah perbuatan kontemporer mulai abad ke 15. Munculnya penemuan yang memfasilitasi produksi distribusi poster yang mengumumkan anonimitas dari para penulis.

Serangkaian politik dan ketidakpuasan agama seperti reformasi protestan dan konsep revolusioner lainnya. Tertanam dengan kuat di dalam tekstual proklamasi ini untuk mempengaruhi opini yang liar. Gambar-gambar ini juga termasuk penggambaran para komikus yang membenci jagoan politik dan agama sebagai setan dan iblis dengan memastikan efek maksimum untuk penghinaan karir dari kartun politik pun telah dimulai (hlm.126).



Gambar 2 13 The certain character traits

Sumber: Male (2007)

3. *Storytelling*

Tinjauan ilustrasi untuk fiksi naratif sering dianggap sebagai syarat untuk memberikan penjelasan representatif visual dari narasi fiktif. Ilustrasi berperan sebagai representasi visual dari

fiksi naratif. Dapat ditemui pada buku anak, novel grafis, komik, dan publikasi tertentu yang membahas mengenai mitologi dan fantasi. Secara historis seni dan ilustrasi memberikan eksposisi visual yang penting, seperti dari mitos, legenda, anekdot dan peristiwa fiktif yang dialami oleh penulis (hlm.138).

Bagaimanapun juga penulis yang menerbitkan fiksi akan tetap membutuhkan ilustrator untuk memberikan penggambaran yang sesuai pada sampul buku cerita. (hlm.138).



Gambar 2.14 *Self-written fictional narratives*

Sumber: Male (2007)

Beberapa dari ilustrasi paling kreatif dan inovatif telah dihasilkan melalui keadaan tersebut. Dengan pengaruh yang sangat besar mengenai banyak aspek diterbitkan dan dipertunjukan pada media hiburan, termasuk film animasi dan film bergerak. Karakter dan peristiwa berasal dalam bentuk visual oleh ilustrator telah menimbulkan banyak klise dan representasi yang diterima. Tidak ada keraguan bahwa kerajinan ilustrasi melanjutkan kontribusi penting untuk membuat dunia percaya (hlm.141).



Gambar 2.15 *Contemporary visual language*

Sumber: Male (2007)

Sebagai genre fiksi naratif komik strip juga telah ada di seluruh dunia. Dapat dikatakan bahwa komik dapat menggambarkan sebuah cerita melalui serangkaian ilustrasi berurutan. Narasi dari komik bisa saja lucu atau bahkan menyindir dengan beragam narasi dari genre horor, petualangan, drama, sejarah, misteri, kejahatan, dan fantasi. Hingga hari ini publikasi komik terkait dengan kelompok khusus, ada regulasi nasional dan juga konvensi internasional yang secara khusus disajikan bagi individu (hlm.158-161).



Gambar 2.16 *Social stereotypes*

Sumber: Male (2007)

4. Persuasi

Peran ilustrasi sebagai media persuasi dapat ditemui pada dunia kampanye dan periklanan. Dalam praktiknya, ilustrasi jenis ini dapat memberikan keuntungan yang besar bagi ilustrator, namun sangat membatasi kebebasan ilustrator akibat bentuknya yang terarah (hlm.164).



Gambar 2.17 *Visual campaign to promote teacher*

Sumber: Male (2007)

Ini menyiratkan bahwa ilustrator dipilih dan digunakan semata-mata untuk menggambarkan bahasa visual seseorang dengan dedikasi dan kepatuhan yang terbukti sesuai jadwal dan tenggat waktu yang diharapkan. Seseorang dari ilustrator juga harus siap untuk merangkul, bahkan jika hanya sementara selama masa penggunaan. Mungkin ada pendekatan yang tidak sentimental pada praktek kerja sebagai ilustrator, namun memang sudah digambarkan sebagai lingkungan yang brutal (hlm.165).

5. Identity

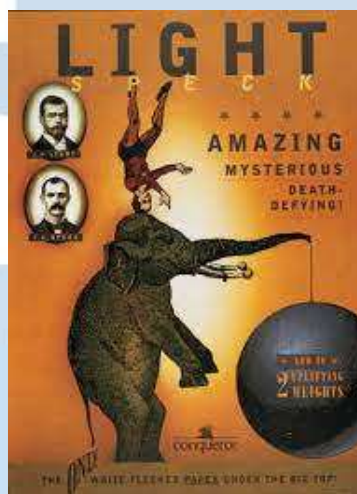
Ilustrasi berperan sebagai media pengenalan dari suatu merek atau perusahaan. Bertujuan untuk mempromosikan produk dan

identitas suatu perusahaan dengan menggunakan berbagai media yang ada. Pekerjaan yang dilakukan sering berada dibawah garis, deskripsi tersebut memiliki asal-usul sendiri dalam dunia periklanan. Hal tersebut juga menyiratkan penjelasan yang berada diatas garis (hlm.172).

2.1.5 Tata Letak

Menurut Landa (2014) tata letak biasa disebut dengan penataan ruang. Bagaimana sebuah desain dapat terorganisir sesuai dengan komposisi yang baik agar persentasi visual terlihat lebih ideal (hlm.132).

Garrett (2011) mengatakan tata letak halaman adalah tempat informasi desain, desain antarmuka, dan desain navigasi menjadi satu untuk membentuk sebuah halaman kerangka desain yang melekat satu dengan yang lainnya (hlm.128).



Gambar 2.18 Poster *Conqueror Lightspeck*

Sumber : Landa (2011)

Dalam poster tersebut, jika seseorang mencoba untuk menutupi potret oval pada bagian kiri atas poster, sisi kanan poster akan terlihat lebih berat. Jika mencoba eksperimen ini pada setiap elemen yang terdapat di dalam poster tetap bergantung satu sama lainnya, yang berarti jika setiap elemen yang ditempatkan tidak asal melainkan dengan keseriusan (hlm.138).

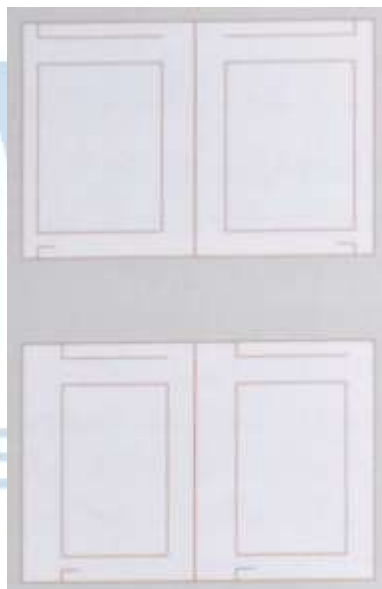
2.1.6 Grid

Menurut Samara (2002) Grid merupakan salah satu pendekatan untuk menyatukan potongan-potongan dalam semua pekerjaan desain. Seperti gambar, simbol, bidang teks, judul dan data tabular, semua itu harus menyatu untuk mendapatkan hasil komunikasi (hlm.22).

Terdapat 4 jenis basic grid dalam sebuah halaman yang dijelaskan oleh Samara (2002) yaitu:

1. *Manuscript grid*

Jenis grid yang paling sederhana karena hanya terdiri dari satu blok teks yang ukurannya dapat dikatakan sebagai huruf yang besar pada setiap halaman yang tersedia. Grid ini juga diperuntukan bagi penulis yang menggunakan teks berkepanjangan, seperti buku esai. Penyesuaian proporsi margin untuk memperkenalkan minat visual kedua halaman yang cukup lebar untuk mencegah *block* teks. Ketika margin memiliki bagian yang kosong, hal ini dapat dimanfaatkan untuk penempatan catatan dan fitur lainnya (hlm.26).



Gambar 2.19 *Manuscript grid*

Sumber : Samara (2002)

2. *Column grid*

Bentuk grid yang fleksibel karena dapat digunakan untuk memisahkan berbagai jenis informasi menjadi beberapa kolom, seperti beberapa dari kolom tersebut dapat digunakan untuk menunjukkan teks dan gambar dengan ukuran yang lebih besar, sementara kolom lainnya dapat digunakan untuk menjelaskan keterangan. Gambar dan teks pada *column grid* dapat diposisikan secara bebas dan dalam margin dari atas ke bawah halaman (hlm.27).



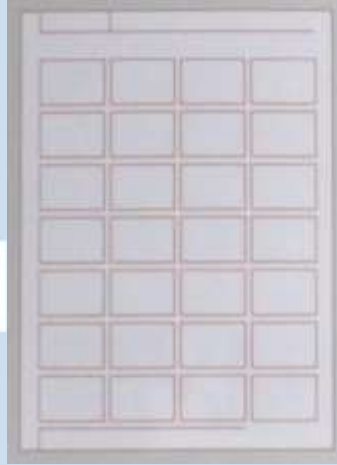
Gambar 2.20 *Column grid*

Sumber : Samara (2002)

3. *Modular grid*

Gambaran untuk pilihan grid yang pantas digunakan pada proyek yang kompleks dan memerlukan banyak jenis informasi, Pengertian *modular grid* sendiri adalah kolom kotak dengan sejumlah besar garis-garis yang membagi kolom tersebut menjadi beberapa baris yang menciptakan sel yang biasa dikenal dengan sebutan *modules*. Pada setiap *modules* dari *modular grid* dapat didefinisikan sebagai sepotong ruang informasi. *Modules* dengan ukuran yang lebih kecil dapat memberikan lebih banyak ruang

yang besar. Namun, jika grid ini diberikan terlalu banyak cabang akan membuat kebingungan (hlm.28).

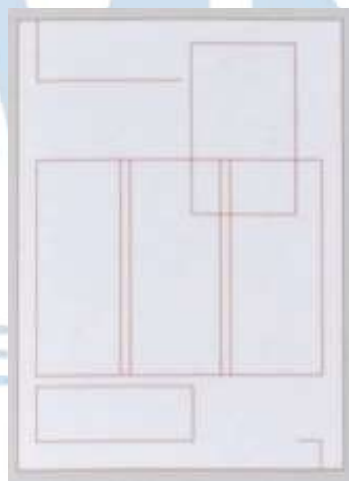


Gambar 2.21 *Modular grid*

Sumber : Samara (2002)

4. *Hierarchical grid*

Gambaran penjelasan paling simpel adalah grid ini dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan desainernya. Lebar antar tiap kolom dan disekitarnya bergantung pada konteks dan penggunaan desainer. *Hierarchical grid* juga dapat digunakan untuk menyatukan semua bagian garis-garis sesuai dengan hubungan geometris yang jelas (hlm.29).



Gambar 2.22 *Hierarchical grid*

Sumber : Samara (2002)

2.2 *Interactive Storytelling*

Taylor (2004) mengatakan jika mengerjakan sebuah cerita interaktif jauh lebih sulit, salah satu alasannya adalah mengenai fakta sederhana bahwa narasi yang memiliki cabang secara signifikan lebih sulit ditulis daripada bentuk tradisionalnya (hlm.244). Lebowitz dan Klug (2011) mengatakan jika ada 6 jenis bentuk *interactive storytelling* (hlm.120-122), yakni:

2.2.1 *Fully traditional stories*

Bentuk klasik dari sebuah dongeng yang sepenuhnya cerita tradisional, ciri khasnya yang membedakan adalah kisah-kisah yang dijelaskan tidak interaktif, beberapa kali pun cerita dibaca, cerita tetap tidak akan berubah.

2.2.2 *Interactive traditional stories*

Penggabungan dari cerita tradisional dengan memiliki tingkat interaktifitas. Kombinasi yang ada pada plot utama cerita tetap tidak dapat berubah, hanya saja diluar plot cerita pemain mendapat kebebasan untuk berinteraksi dengan dunia cerita secara bebas.

2.2.3 *Multiple ending stories*

Merupakan jenis cerita yang memungkinkan pemain untuk menghasilkan dampak yang signifikan pada plot cerita. Pemain dapat mengubah lebih dari dua alur cerita atas pilihannya, namun tidak mempengaruhi cerita utama.

2.2.4 *Branching path stories*

Jenis cerita yang pembacanya diberikan pilihan untuk mengubah bagaimana jalan cerita yang mereka inginkan, hal ini dapat berpengaruh besar terhadap plot cerita utama.

2.2.5 *Open ended stories*

Pemain dapat memegang kendali, pada jenis cerita ini pemain dapat memutuskan bagaimana akhir yang diinginkan oleh mereka. Cerita utama

dari jenis ini biasanya terlewat karena cerita yang utama yang diciptakan jalannya singkat dan sederhana.

2.2.6 *Fully player-driven stories*

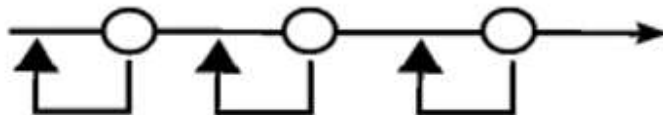
Tidak memiliki plot cerita yang harus diselesaikan oleh pemain. Jenis cerita ini membebaskan pemain menjelajah jalan cerita sesuai keputusannya sehingga mempengaruhi semua interaksi dengan dunia cerita yang telah tersedia.

2.3 **Interactive Plot**

Dapat dilihat jika gambar dibawah ini merupakan penggambaran visual yang dapat mewakili pembaca untuk memilih antara transisi dari plot tersebut. Meadows (dalam Hammond et al., 2007) menjelaskan satu persatu dari penggambaran plot tersebut.

2.3.1 **Nodal Plot**

Struktur plot ini tidak dapat membuat pembaca mengubah plot cerita, hanya saja pembaca dapat mempercepat alur bacaan, atau bahkan mengulang alur bacaan.

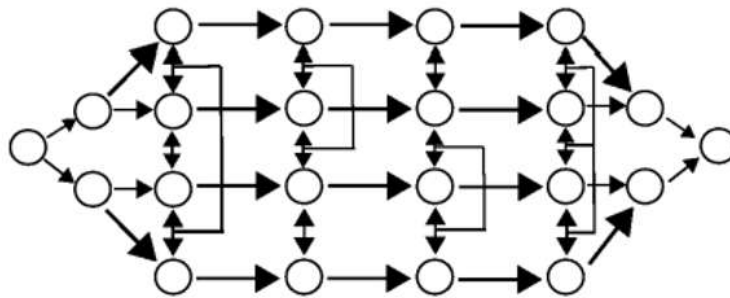


Gambar 2.23 *Nodal plot*

Sumber : BirkBeck (2007)

2.3.2 **Modulated Plot**

Pembaca dapat memilih alur bacaan pada opsi terbatas yang telah ditentukan dari awal plot cerita dipilih. Titik-titik keputusan membuat batasan pada pembaca sehingga memberikan keterjangkauan bacaan.

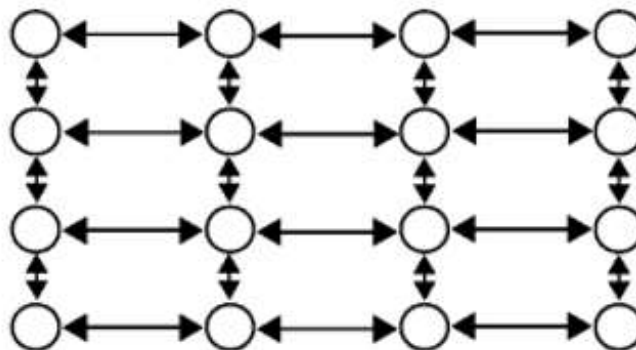


Gambar 2.24 *Modulated plot*

Sumber : BirkBeck (2007)

2.3.3 Open Plot

Struktur ini adalah struktur yang paling membebaskan pembaca memilih alur cerita bagian yang mereka jalani. Melalui keputusan besar maupun kecil cerita dapat memberikan potensi yang bagus bagi pembaca berdasarkan karakter maupun lingkungannya. Namun jika pembaca kurang memahami niatnya pada plot cerita ini, cara pembaca untuk menjadi ekspresif dapat berkurang atau bahkan gagal terwujud.



Gambar 2.25 *Open plot*

Sumber : BirkBeck (2007)

2.4 Website

Landa (2011) mengatakan seperti memecahkan masalah desain grafis, ada berbagai tahapan lain dalam proses implementasi desain web. Selain tahapan untuk membuat proposal dan uraian informasi kreatif, proses desain dari web

mempunyai ketelitian untuk membuat prototipe. Ada 10 langkah dalam proses pengembangan desain web (hlm.372-373), yaitu:

- a. Rencana proyek: Analisis sebagai panduan dari tujuan desain.
- b. Ringkasan Kreatif: Uraian strategi yang berkaitan target dan tujuan lain.
- c. Struktur Situs: Rencana, persiapan konten.
- d. Garis Besar Konten: Strategi untuk meningkatkan kepedulian target.
- e. Desain Konseptual: Hasil konsep desain berdasarkan strategi.
- f. Pengembangan Desain: Penentuan elemen grafis dan bagaimana mengintegrasikan media yang digunakan.
- g. Spesifikasi Teknis: Memahami segala proses dan konsep desain.
- h. Prototipe: Pengembangan dari solusi perancangan.
- i. Teknologi: Solusi teknis dengan tahap *Alpha, Beta*.
- j. Implementasi: Uji kelanjutan untuk kegunaan hasil dari yang telah diperbarui.

Gaya visual web sangat beragam, bisa menggunakan hasil fotografi ataupun ilustrasi, atau bahkan bisa dari kombinasi keduanya. Eksperimen tersebut dapat menghasilkan sebuah visual yang klasik atau jika salah mengkomposisikannya bahkan hasilnya bisa terlihat datar (hlm.379).

2.4.1 Information Architecture

Landa (2011) menjelaskan *Information Architecture* adalah panduan desainer untuk membuat keseluruhan komposisi dari konten web yang dibuat dengan struktur individual. Pengorganisasian konten dari situs web agar menjadi sebuah tampilan yang terstruktur. Agar pengguna dapat dengan mudah berpindah dari halaman satu ke halaman lain maka konten dalam web harus diatur secara terstruktur dengan cara yang logis.

Jika *information architecture* dan *information design* saling berhubungan tentang penentuan pola dan urutan dari pilihan opsi yang akan ditampilkan pada pengguna. Ilmu ini tidak hanya mengenai teknologi, namun tentang pemahaman bagaimana desainer berperilaku dan berpikir dan membangunnya kedalam sebuah solusi desain, Garrett (2011).

2.4.2 Wireframe

Penggambaran tanpa tulang dari seluruh komponen desain yang ada pada halaman, bagaimana mereka cocok jika disatukan jelas Garrett (2011). Banyak yang harus diseimbangkan sekaligus, maka dari itu menata letak halaman harus mencakupi detail dari komponen elemen yang menjadi rangka gambar (hlm.129).

Gambaran garis sederhana yang ditampilkan ini biasanya diberikan banyak anotasi yang mengacu pada desain interaksinya. Gambar rangka ini akan sering berisi catatan tambahan mengenai gambaran yang kurang jelas, maka dari itu terkadang harus dilengkapi catatan dari komponen navigasi. Bagian ini terlihat kurang mendukung, namun menjadi langkah pertama yang harus dilakukan dalam perencanaan proses konten desain secara formal (hlm.129).

2.5 User Experience

Garrett (2011) menjelaskan jika ada perbedaan antara mendesain sebuah produk dengan mendesain dari pengalaman pengguna. Setiap produk yang diperuntukkan kepada pengguna, produk yang digunakan tersebut tentu menghasilkan pengalaman. Dalam kasus sederhana, persyaratan untuk memberikan pengalaman pengguna yang sukses dapat dibangun ke dalam definisi produk itu sendiri. Dalam arti, produk yang tidak dapat digunakan bukanlah arti produk tersebut gagal. Namun, dengan produk yang lebih kompleks, persyaratan untuk mendapat pengalaman pengguna tidak bergantung pada definisi produk (hlm.8).

Dan semakin kompleks suatu produk, semakin sulit untuk mengidentifikasi dengan tepat bagaimana memberikan pengalaman yang sukses kepada pengguna. Setiap tambahan fitur, fungsi, atau langkah dalam proses penggunaan produk menciptakan kesempatan lain untuk pengalaman gagal. Akibatnya, proses penciptaan produk yang sukses harus sangat berbeda. Di situlah produk desain harus didukung oleh desain dari pengalaman penggunanya (hlm.9).

2.6 Media Informasi

Menurut Jogiyanto (2005) sebuah organisasi tanpa adanya informasi, organisasi tersebut tidak dapat berkembang maupun berjalan dengan baik. Media informasi diartikan untuk memberikan informasi mengenai peristiwa yang terjadi dan juga menjadi suatu alat atau sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah pesan. Media Informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain.

2.6.1 Pengelompokan Media Informasi

Menurut Turow (2014), media memiliki 4 fungsi yang dibagi berdasarkan kebutuhan penggunaannya, ada beberapa kelompok dalam pembagian media informasi yaitu :

1. Media sebagai hiburan

Memberikan hiburan dan kepuasan kepada manusia adalah salah satu fungsi dari media. Media yang menampung maupun menyalurkan pesan, dapat menjadi mata uang sosial yang bisa digunakan sebagai bahan diskusi antar sesama manusia dalam bentuk sosialisasi. Misalnya, mendiskusikan sesuatu yang dilihat melalui sosial media beberapa saat lalu.

2. Media sebagai pengamatan

Media bisa menjadi sahabat bagi orang yang merasa kesepian atau sendirian, sebagaimana media adalah alat menyampaikan pesan. Misalnya, menonton TV disaat sedang dirawat sendirian di rumah sakit.

3. Media sebagai penafsir

Media digunakan untuk mengetahui mengapa banyak hal terjadi di sekitar kita, mulai dari apa hingga siapa yang menjadi penyebabnya, dan aksi apa yang harus dilakukan atas kejadian atau kondisi tersebut. Misalnya, mengetahui konflik politik apa yang sedang terjadi pada bidang suatu negara.

4. Media dengan banyak kegunaan

Media yang memiliki gabungan dari beberapa fungsi di atas, mulai dari hiburan, pertemanan, pengamatan, hingga penafsiran yang bisa didapat langsung dari 1 media saja. Misalnya, saat menonton acara di TV, kita mendapatka kesenangan saat melihat wajah familiar dari pembawa acara, kemudian pengamatan didapat dari informasi atau berita yang dibawakan, dan penafsiran didapatkan dari komentar narasumber dalam acara yang ditonton tersebut.

2.7 Sejarah Kereta Api Indonesia

Djuraid (2013) menjelaskan pada tahun 1945 tepat setelah Indonesia merdeka terbentuk perusahaan kereta api yang tergabung dalam Staats Spoorwegen (SS) yang ada di pulau Jawa dan pulau Sumatera yang bernama Djawatan Kereta Api Repoeblik Indonesia atau singkatnya DKARI. Angkatan Moeda Kereta Api (AMKA) mengambil alih kekuasaan perkeretaapian dari pihak Jepang, pada tanggal 28 September 1945 kekuasaan tersebut sudah ada di tangan bangsa Indonesia sehingga Jepang tidak diizinkan untuk campur tangan kembali. Pemerintah mengubah struktur perkeretaapian Indonesia menjadi PJKA (Perusahaan Jawatan Kereta Api) dengan tujuan untuk mendorong perkeretaapian agar dapat fokus terhadap kebutuhan transportasi masyarakat luas.

Pabrik kereta api satu-satunya yang telah beroperasi di Asia Tenggara dengan produksi pertamanya adalah PT. INKA (PT. Industri Kereta Api), dalam rangka meningkatkan jasa transportasi kereta api pada masyarakat, dilakukan perubahan struktur bentuk Perusahaan Jawatan Kereta Api (PJKA) menjadi Perusahaan Umum Kereta Api (Perumka) dan pada tahun 1998 perubahan diubah kembali menjadi PT. Kereta Api (Persero), namun di 2010 penambahan nama menjadi PT. Kereta Api Indonesia (Persero) yang diberlakukan hingga saat ini.

2.7.1 Kereta Api Indonesia

Djuraid (2013) memaparkan penjelasan dari Jonan dikatakan jika KAI (Kereta Api Indonesia) merupakan perusahaan jasa atau *service company*. PT. KAI merupakan BUMN yang menyediakan layanan jasa angkutan kereta api

yang meliputi angkutan penumpang dan barang. Investor swasta maupun pemerintah desa mendapat kesempatan untuk mengelola jasa angkutan kereta api di Indonesia.

2.7.2 Kereta Rel Listrik

Pada tanggal 14 Agustus 2008 Djuraid (2013) menjelaskan bahwa pada saat itu PT. KAI melakukan pemisahan divisi Jabodetabek menjadi PT. Kereta Api Commuter Jabodetabek (KCI) untuk pengelolaan kereta api comuter di daerah Jakarta dan sekitarnya. Seiring dengan perbaikan KRL baik dari segi tampilan kereta maupun stasiun

2.7.3 Kursi Prioritas KRL

Kursi prioritas disediakan untuk orang berkebutuhan khusus, lanjut usia, ibu hamil atau ibu yang membawa balita. Kursi prioritas memang disediakan terbatas, namun tidak sulit mengetahui perbedaan penumpang yang perlu diprioritaskan, dan penumpang umum dapat menggunakan kursi prioritas pada saat tidak ada yang membutuhkan disekitarnya (Wong et al., 2018).



Gambar 2.27 Tempat Duduk Prioritas

Sumber: KAI

Maslow (2015) Mengungkap fenomena yang terjadi terhadap penumpang yang berusaha duduk di kursi prioritas adalah bahwa penumpang tersebut memiliki kebutuhan akan rasa nyaman, yang dalam teori hirarki Maslow berada di tingkat ke-4, yaitu penjelasan mengenai bagaimana mereka

yang merasa lelah akibat aktivitas dan emosi disebabkan oleh penumpang lain sehingga keramaian di dalam KRL membuat keadaan menjadi sesak disertai dengan waktu kereta yang masih belum konsisten terhadap jadwal.

Menurut Stein dan Howard (2002) serupa dengan fenomena kursi prioritas yang diduduki oleh mereka yang bukan penumpang prioritas, ini mereka lakukan didasari oleh pemenuhan kebutuhan, akan tetapi pemenuhannya dilakukan dengan berbagai cara yang dapat dikatakan pemaksaan.

