

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2014, hlm. 2), Desain Komunikasi Visual adalah sebuah seni dan ilmu yang mempelajari penggunaan elemen visual seperti *typography*, gambar, warna, dan *layout*. Elemen visual ini digunakan untuk memberi pesan kepada pengguna atau konsumen. Desain komunikasi visual menggunakan strategis elemen formal dan prinsip-prinsip desain untuk menggambarkan visual yang menarik untuk mengikat para pengguna yang dituju. Media visual sudah mulai digunakan di kehidupan sehari-hari dan semakin penting untuk desain komunikasi visual digunakan di era digital.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain merupakan komponen awal yang digunakan dalam desain komunikasi visual. Elemen formal yang terdapat dalam desain grafis adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur. Elemen desain digunakan secara bersamaan untuk memberikan hasil yang menarik secara visual, struktur, dan bermakna. (Landa, 2014, hlm. 19-28).

2.1.1.1 Garis

Garis dapat digambarkan sebagai elemen dasar dalam desain yang dibuat sebagai jalur yang menghubungkan titik bergerak. Alat yang digunakan untuk membuat garis yaitu pensil, kuas, *stylus*, dan ranting yang dicelupkan cat. Garis berfungsi untuk menciptakan ketertarikan visual dan struktur dalam desain dan menjadi satu alat dasar seorang desainer.



Gambar 2. 1 Contoh penggunaan garis dalam *video game*

Garis berperan sebagai komposisi dan komunikasi, yang berfungsi sebagai penentu area, penentu bentuk, pembatas, pembantu, dan penetap gaya *linear*. Bentuk dalam garis bervariasi, seperti melengkung atau lurus, tebal atau tipis. Garis yang lurus dapat menggambarkan ketenangan dan stabilitas, garis melengkung dapat menunjukkan gerakan dan dinamisme, garis tebal dapat mengartikan keberanian dan kekuatan, dan garis tipis dapat memperlihatkan kehalusan (Landa, 2014, hlm. 19-20).

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan sebuah area dua dimensi dibatasi dengan tinggi dan panjang. Bentuk kotak, lingkaran, dan segitiga dapat menciptakan struktur dan kerapian secara geometris. Bentuk yang tidak beraturan seperti gumpalan dan cipratan dapat memberikan kesan gerakan dan terlihat organik. Bentuk lingkaran dapat memberikan rasa persatuan dan kebersamaan, sedangkan bentuk bergerigi dan tidak beraturan dapat menunjukkan rasa bahaya dan kekacauan.



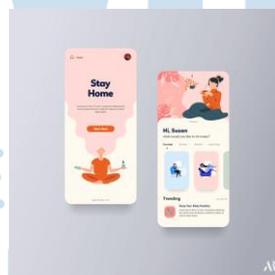
Gambar 2. 2 Bentuk dalam aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/14069355-Social-Messaging-Mobile-Application-Design>

Bentuk dapat digunakan untuk menciptakan rasa kontras, keseimbangan, dan hirarki visual komposisi. Bentuk juga dapat memberikan kesan kedalaman (*depth*) perspektif. Bentuk berfungsi untuk menciptakan ketertarikan secara visual dan menggambarkan makna dari suatu desain. (Landa, 2014, hlm. 20-21).

2.1.1.3 Warna

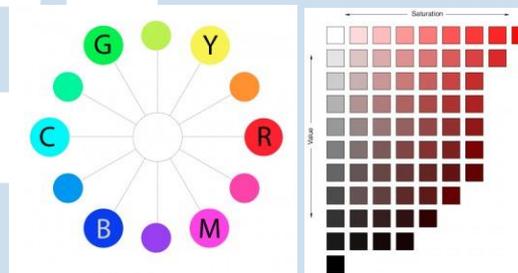
Warna merupakan elemen desain yang provokatif dan kuat, yang sebabkan oleh perbedaan cahaya yang diarahkan oleh sebuah objek dengan jarak tertentu. Warna berfungsi untuk menciptakan ketertarikan visual, membangkitkan rasa emosi pengguna, dan mengkomunikasikan makna konten dengan benar. Warna perlu dipertimbangkan dengan asosiasi psikologis dengan aspek teknis teori warna (Landa, 2014, hlm. 23).



Gambar 2. 3 Warna dalam aplikasi

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/94596605/Stay-Home-App-Concept>

Warna primer aditif adalah warna dasar yang terbuat dari tiga warna utama yaitu merah, hijau, dan biru. Dikarenakan ketiga warna tersebut jika digabungkan akan menghasilkan warna cahaya putih, maka warna primer juga dikenal sebagai warna aditif. Warna primer subtraktif merupakan tiga warna utama yaitu biru, kuning, dan merah. Warna primer subtraktif tidak bisa dicampur dengan warna lain tetapi darinya warna lain dapat dibentuk. Warna sekunder merupakan gabungan 2 warna primer subtraktif (Landa, 2014, hlm. 23-27).



Gambar 2. 4 Skema Warna

Sumber: <https://learn.leighcotnoir.com/artspeak/elements-color/hue-value-saturation/>

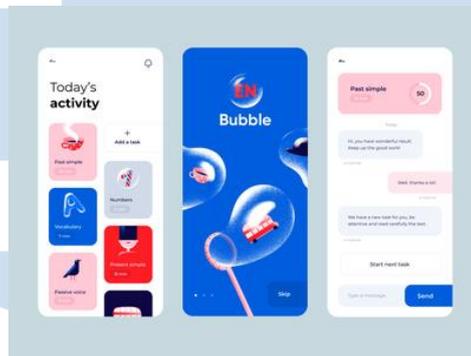
Warna dapat dibahas lebih spesifik jika dibagi menjadi tiga kategori yaitu *Hue* (corak warna), *Value* (nilai), dan *Saturation* (kejenuhan). *Hue* mengacu pada nama suatu warna, seperti merah, hijau, biru, atau oranye. *Value* menggambarkan tingkat kecerahan atau kegelapan warna, seperti biru terang atau merah gelap. *Shade* (bayangan), *Tone* (nuansa), dan *Tint* (pewarnaan) adalah elemen-elemen yang berhubungan dengan *Value*. *Saturation* menggambarkan tingkat kecerahan atau kekaburan warna, seperti merah terang atau merah kusam, biru terang atau biru kusam.

Hue juga dapat dipandang sebagai warna yang memberikan kesan temperatur hangat atau dingin. Temperatur warna mengacu pada kesan visual apakah warna terlihat panas atau dingin, meskipun temperatur warna sebenarnya tidak dapat dirasakan secara fisik, tetapi dipahami secara persepsi. Warna-warna hangat termasuk

merah, oranye, dan kuning, sementara warna-warna dingin meliputi biru, hijau, dan ungu.

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah kualitas permukaan dari sebuah objek atau material secara visual. Tekstur dapat digunakan sebagai penghubung kontras dalam sebuah desain, dan menekankan atau menghilangkan elemen desain tertentu. Tekstur dapat memanipulasi suasana hati sesuai dengan konteks dan tujuan pada desain. Teknik desain seperti penggunaan pola, bayangan, dan gradasi dapat digunakan untuk mensimulasikan sebuah tekstur (Landa, 2014, hlm. 28).



Gambar 2. 5 Tekstur dalam aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/15902223-Bubble-Mobile-App-Design/attachments/7731001?mode=media>

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), Prinsip Desain adalah sebuah acuan atau panduan untuk seorang desainer membuat komposisi visual yang menyenangkan dan efektif. Prinsip yang digunakan mengacu pada teori warna, persepsi visual, dan psikologi desain. Tujuan dari prinsip desain adalah untuk memberikan estetika, pemahaman yang mudah dan menarik untuk pengguna. Prinsip desain tidak menjadi panduan yang wajib untuk para desainer, karena semua perlu ada pertimbangan kebutuhan yang berbeda-beda dari setiap proyek yang dikerjakan seorang desainer. Berikut merupakan bagian-bagian dari prinsip desain.

2.1.2.1 Format

Format adalah dimensi dan orientasi dari sebuah desain. Format menjadi pertimbangan dalam proses desain karena akan mempengaruhi pandangan dan rasa pengguna yang melihat sebuah desain. Pilihan penggunaan format harus memenuhi kebutuhan dari tujuan proyek yang dikerjakan, karena akan mempengaruhi cara suatu desain tersusun (Landa, 2014, hlm. 29).

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah penyusunan bobot visual dari sebuah desain yang berfungsi untuk mempertimbangkan efektifitas keseluruhan desain dalam menyampaikan pesan yang dimaksud. Elemen desain seperti warna, tekstur, bentuk, dan ukuran dapat mendukung keseimbangan desain. Terdapat dua jenis keseimbangan utama yaitu simetris dan asimetris.



Gambar 2. 6 Keseimbangan dalam aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/16532006-Medic-Meditation-App/attachments/11551364?mode=media>

Keseimbangan simetris terdapat di sebuah desain yang menggunakan bobot visual secara merata dari kedua sisi, sehingga desain terlihat stabil dan teratur. Keseimbangan asimetris dipengaruhi oleh bobot visual tidak merata dan menghasilkan kesan yang dinamis dan energik. Keseimbangan desain perlu diperhatikan

desainer untuk memberikan makna yang tepat dari setiap konteks desain (Landa, 2014, hlm. 30).

2.1.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual adalah susunan elemen visual pada suatu desain yang digunakan untuk menyampaikan kepentingan dari setiap elemen desain. Elemen yang lebih terang dan besar akan dianggap lebih penting dan elemen yang terpisah dari yang lain akan ditempatkan di posisi yang lebih terlihat. Dengan penggunaan hirarki visual yang baik, pengguna akan lebih tertarik kepada informasi yang penting dan memberikan kejelasan struktur (Landa, 2014, hlm. 33).



Gambar 2. 7 Hirarki visual dalam aplikasi

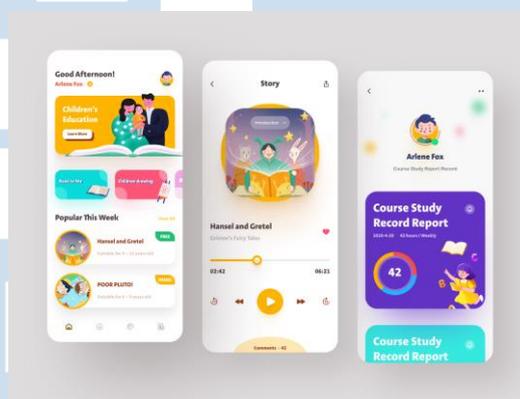
Sumber: <https://dribbble.com/shots/14412718-My-Coffee-Factory-Mobile-App/attachments/6089179?mode=media>

2.1.2.4 Ritme

Ritme didefinisikan sebagai pengulangan atau pergantian elemen-elemen desain yang bervariasi untuk menciptakan ketertarikan, gerakan, dan keteraturan. Elemen desain yang digunakan dalam pembuatan ritme adalah garis, bentuk, warna, tekstur, dan tipografi. Pola elemen desain yang diulang akan memberikan kesan ritme dan gerakan serta menciptakan kesan keteraturan dan konsistensi. Dengan menggunakan berbagai variasi elemen desain yang memiliki ritme maka pengguna akan merasakan pengalaman visual yang dinamis (Landa, 2014, hlm. 35).

2.1.2.5 Kesatuan

Keharmonisan visual dengan penggunaan elemen desain sehingga semua elemen terlihat seperti bekerja sama adalah kesatuan. Dengan menggunakan warna, bentuk, *typography*, dan komposisi, dapat menciptakan bahasa visual yang kohesif. Desain yang tidak memiliki prinsip kesatuan akan terlihat kurang rapih yang membingungkan pengguna, dan pesan yang dikomunikasikan menjadi tidak terlihat jelas (Landa, 2014, hlm. 36).



Gambar 2. 8 Kesatuan dalam aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/11220305-Child-education-App-Design/attachments/2826970?mode=media>

2.1.2.6 Hukum Organisasi Perseptual

Seperangkat prinsip yang mengatur interpretasi informasi visual kepada manusia adalah hukum organisasi perseptual. Teori ini dikembangkan oleh Gestalt, yang sangat membantu desainer untuk membuat desain yang menarik dan berarti secara visual dan memandu perhatian pengguna mengatur elemen-elemen visual. Berikut merupakan hukum-hukum organisasi perseptual (Landa, 2014, hlm. 36).

1) Kedekatan

Objek-objek yang berdekatan satu sama lain disebut sebagai satu kelompok. Hukum ini tetap berlaku meskipun bentuk, ukuran, dan warna objek berbeda. Fungsi hukum ini

adalah untuk mengelompokkan elemen desain yang terkait untuk memperlihatkan hirarki visual yang tertata.

2) Penutupan

Hukum penutupan menyatakan bahwa otak akan mengisi informasi yang hilang untuk memberi gambaran yang lengkap. Dengan ini, desainer dapat membuat ilusi visual yang menyarankan suatu bentuk tanpa menggambarkan dengan jelas.

3) Kesamaan

Hukum kesamaan menjelaskan tentang objek yang memiliki kesamaan bentuk, ukuran, atau warna akan dianggap sebagai satu kelompok yang sama. Hukum ini berguna untuk membuat pola visual dan menata informasi dalam konten desain.

4) Kontinuitas

Hukum kontinuitas menjelaskan bahwa pada dasarnya otak akan mengikuti garis atau kurva yang saling bergabung walaupun ada elemen desain lain di dalamnya. Hukum ini digunakan sebagai aliran visual untuk memandu mata pengguna melalui desainnya.

5) Simetri

Hukum simetri menyatakan bahwa objek simetris akan lebih menyenangkan secara estetika dan mudah diproses oleh otak. Desainer dapat menggunakan hukum simetri sebagai acuan untuk menggambarkan keseimbangan dan harmoni dari suatu desain.

2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah desain yang memiliki fokus pada sebuah atau sekelompok huruf. Dalam desain tipografi, dibutuhkan adanya *readability* yang berarti huruf mudah dipahami sehingga teks dapat lebih mudah dibaca. Untuk membantu *readability*, faktor *typeface*, pertimbangan ukuran, spasi,

margin, warna, dan kertas perlu diperhatikan. Selain memerhatikan *readability*, ada *legibility* yang merupakan suatu tingkat kemudahan huruf untuk dikenal di setiap huruf. Faktor yang mendukung *legibility* yaitu ketebalan, kontras, kepadatan, kapitalisasi, *background*, dan saturasi pada *typeface* (Landa, 2014, hlm. 44)



Gambar 2. 9 Tipografi dalam aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/14671232-Pink-Dragon-App-Design>

2.1.4 *Grid*

Grid merupakan sebuah sistem garis yang digunakan untuk menyusun konten yang termuat di halaman atau layar. *Grid* adalah alat yang sangat diperlukan untuk menjadi acuan kerja di sebuah desain agar konten terlihat teratur dan jelas. Dalam media cetak dan media digital, penggunaan *grid* harus disesuaikan dengan desain agar tidak terkena kendala dan keterbatasan di masing-masing media. Penggunaan *typography*, jarak, warna, dan gambar selalu menjadi pertimbangan ketika menggunakan *grid* dalam proses desain. (Landa, 2014, hlm. 174)

2.1.4.1 *Single Column Grid*

Single Column Grid merupakan struktur tata letak yang menggunakan pembagian vertikal untuk membuat desain terlihat lebih seimbang. Penempatan dan ukuran setiap elemen sangat penting dalam komposisi keseluruhan sistem *grid* ini. *Single column grid* dibagi menjadi dua jenis, yaitu simetris dan asimetris. *Grid* simetris memperlihatkan jumlah ruang yang sama di kedua halaman,

sedangkan *grid* asimetris menampilkan area konten utama di luar halaman dengan ruang tersisa digunakan untuk konten sekunder (Landa, 2014, hlm. 175-177).



Gambar 2. 10 Contoh Single Column Grid

Sumber: <http://www.thinkingwithtype.com/contents/grid/>

2.1.4.2 Multicolumn Grid

Multicolumn Grid adalah pemanfaatan tata letak vertikal untuk memberi kesan yang dinamis dan fleksibel. Jenis *grid* ini digunakan jika desain membutuhkan hirarki visual yang lebih rumit. Jumlah kolom dapat digabungkan berdasarkan akomodasi dan seberapa besar visual. Kolom dapat dibuat rata atau tidak merata jika konten dan fungsinya dirancang sedemikian (Landa, 2014, hlm. 177-181).

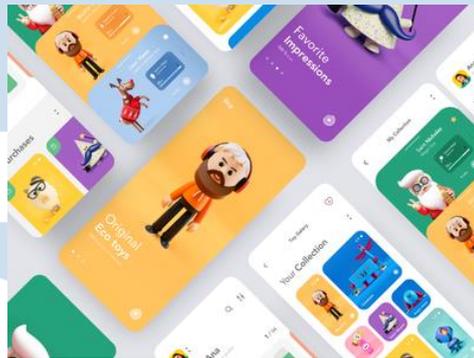


Gambar 2. 11 Contoh Multicolumn Grid

Sumber: <https://dribbble.com/shots/6494336-Iphone-X-Mockup-Grid-Template-InVision-Studio-Freebie/attachments/6494336-Iphone-X-Mockup-Grid-Template-InVision-Studio-Freebie?mode=media>

2.1.4.3 *Modular Grid*

Jenis *Modular Grid* digunakan untuk desain yang membutuhkan kerapian dan konsistensi tinggi seperti katalog atau halaman panduan suatu produk. *Modular grid* dapat disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan spesifik desain, dengan jumlah dan ukuran yang diatur sesuai dengan jenis konten. Penempatan setiap modul dapat disesuaikan untuk memperlihatkan desain yang seimbang dan menarik secara visual (Landa, 2014, hlm. 181).



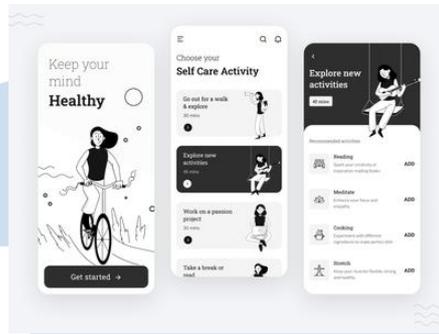
Gambar 2. 12 Modular Grid

Sumber: <https://dribbble.com/shots/10986616-Toys-Shop-mobile-app>

2.1.5 **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambaran manual yang terdapat dalam media cetak, digital, atau teks bergambar. Fungsi dari ilustrasi adalah untuk memperjelas atau mendemontasikan sebuah pesan dari tulisan. Ilustrasi akan bervariasi setiap ilustrator dengan gaya masing-masing, dan saling melengkapi perspektif dan ide dari setiap seni desain (Landa, 2014, hlm. 121).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 13 Contoh ilustrasi dalam aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/15267375-Self-Care-App>

Ilustrasi dalam desain grafis memiliki variasi yang bisa berupa gambaran yang realistis atau abstrak. Penggunaan ilustrasi dapat ditemukan dalam berbagai media seperti buku, majalah, poster, kartu pos, website, dan lain sebagainya. Fungsi utama dari ilustrasi adalah untuk menambahkan dimensi visual dan estetika pada desain, meningkatkan kekuatan pesan yang ingin disampaikan, serta membentuk koneksi emosional dengan audiens. Dalam konteks ini, pentingnya pemilihan gaya, teknik, dan elemen visual yang sesuai dalam ilustrasi menjadi hal yang sangat diperhatikan. Hal ini berkaitan dengan pemahaman yang mendalam mengenai konteks dan audiens yang dituju. Ilustrasi yang berhasil adalah yang mampu menyampaikan pesan secara jelas, menarik perhatian, serta memberikan pengalaman visual yang menggugah minat (Landa, 2014, hlm. 121).

2.1.5.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai macam fungsi dan tujuan, sebagaimana karya dibuat secara penggambaran grafis artistik. Berikut merupakan fungsi-fungsi ilustrasi (Salam, 2017, hlm. 15-17).

- 1) Menerangkan ide dalam naskah atau teks, dan diwujudkan dalam corak berupa gambar. Fungsi ini dapat digunakan untuk keperluan ilmu pengetahuan dalam bentuk bidang ilmu botani, geografi, aekologi, kesehatan, seni, dan sebagainya. Ilustrasi dapat membantu menjernihkan uraian teks.

- 2) Ilustrasi dapat menyampaikan pesan edukatif yang menimbulkan kesadaran diri seseorang untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Contoh dari fungsi pesan edukatif ini adalah dalam bentuk buklet, pamflet, brosur, permainan, poster, dan sebagainya.
- 3) Manfaat dari ilustrasi yang jelas terlihat dalam bentuk cerita bergambar atau komik yang menggambarkan peristiwa, dongeng, atau kisah romantis dengan serangkaian gambar yang diberi penjelasan teks. Selain itu, seni ilustrasi yang melengkapi teks naratif juga dapat berfungsi untuk menceritakan melalui gambar atau representasi visual lainnya.
- 4) Ilustrasi dapat menghibur berdasarkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dalam bentuk kartun humor yang dianimasi ataupun dalam bentuk cetakan.
- 5) Penyampaian suatu opini atau pandangan dapat menggunakan ilustrasi editorial. Ilustrasi ini digunakan pada media publikasi untuk memberi gambaran tentang pandangan dari media publikasi kepada pembaca. Ilustrasi editorial digunakan dalam kolom opini seperti majalah, televisi, atau surat kabar.
- 6) Dokumentasi suatu peristiwa penting dapat menggunakan ilustrasi. Hal ini dapat muncul secara tidak langsung pada suatu tempat di suatu masa yang terikat oleh ruang dan waktu.

2.1.5.2 Metode Ilustrasi

Ilustrasi didasarkan kepada niat dan tujuan dari suatu esensi yang akan diberikan. Subyek yang dikomunikasikan oleh ilustrasi diangkat dari teks murni yang disajikan secara realistis ataupun

imajinatif. Berikut merupakan variasi dari metode ilustrasi yang didasarkan dari niat ilustrator (Salam, 2017, hlm. 12).

- 1) Mengkomunikasikan secara visual dengan gambaran grafis dari suatu subyek. Metode ini bermaksud untuk menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, mengajak, menghibur, menyampaikan pandangan, memperingati, memuliakan, mencatat peristiwa, dan menyampaikan rasa simpati dan empati.
- 2) Visual digambarkan secara artistik dalam bentuk sketsa, diagram, gambar, kolase, dan lain-lain. Estetika dari suatu ilustrasi dapat membangkitkan diri audiens untuk menimbulkan berbagai macam rasa seperti kesenangan, kegairahan, keterpanaan, atau keterkejutan.

2.1.5.3 Jenis Style Ilustrasi

Gaya ilustrasi bervariasi tergantung pada fungsi, metode, dan tujuan dari ilustrasi itu sendiri. Setiap gaya ilustrasi memiliki keunikan dan karakteristiknya sendiri. Dalam karya seni ilustrasi, gaya-gaya ini memberikan variasi dan kreativitas yang unik sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna ilustrasi tersebut. (Salam, 2017, hlm. 73).

1. Realisme: Gaya ini bertujuan untuk menggambarkan objek atau subjek dengan seakurat mungkin, menyerupai penampilan yang sebenarnya.
2. Kartun: Gaya ini sering digunakan dalam komik, animasi, dan buku anak-anak. Karakter-karakter yang digambar dalam gaya kartun memiliki ciri khas seperti bentuk yang sederhana, ekspresi yang berlebihan, dan mudah dikenali.
2. Vintage: Gaya ini mengadopsi estetika dan nuansa dari masa lampau, seperti ilustrasi dengan gaya retro atau klasik.

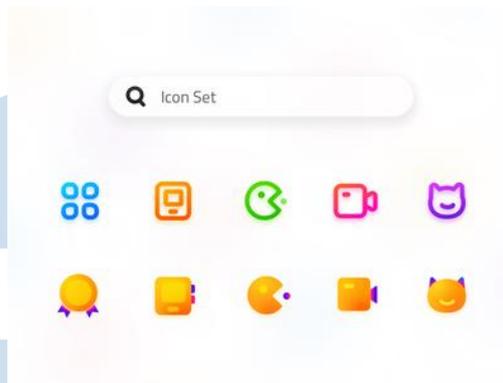
3. Geometris: Gaya ini melibatkan penggunaan bentuk-bentuk geometris yang jelas, seperti segitiga, lingkaran, dan persegi panjang.
4. Digital: Gaya ini melibatkan penggunaan teknologi digital, di mana ilustrasi dibuat menggunakan perangkat lunak dan alat digital, seperti tablet grafis atau perangkat lunak desain.
5. Fantasi: Gaya ini sering digunakan dalam ilustrasi fantasi, seperti ilustrasi untuk buku cerita anak-anak atau karya seni. Gaya ini melibatkan unsur-unsur imajinatif, makhluk fantasi, dan lanskap yang tidak mungkin.

2.1.6 Elemen *User Interface*

Elemen pada *User Interface* merujuk pada elemen-elemen yang terkait dengan layanan digital atau produk yang berinteraksi dengan pengguna. Interaksi ini dapat dilakukan melalui layar, keyboard, suara, dan elemen lainnya. Semua ini ada dalam website, aplikasi ponsel, rumah pintar, dan berbagai perangkat lain yang dapat digunakan. Selama komputer menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, maka *user interface* perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi orang-orang yang akan menggunakannya (Chipman, 2022, hlm. 2-4).

2.1.6.1 Ikon

Ikon berfungsi sebagai sarana identifikasi yang membantu pengguna dalam memahami fungsi fitur yang akan digunakan. Desain ikon dipertimbangkan dalam konteks dan proyek, agar desain ikon dapat dipastikan berfungsi secara mandiri dengan tujuan mengkomunikasikan informasi dalam konteks yang luas. Desain ikon harus dibuat mirip atau berseragam dengan elemen desain lainnya (Landa, 2014, hlm. 118-121).



Gambar 2. 14 Contoh Ikon

Sumber: <https://dribbble.com/shots/4341817-Icon-Set>

2.1.6.2 Tombol

Tombol dalam user interface adalah elemen interaktif berupa area yang dapat ditekan oleh pengguna untuk melakukan tindakan atau mengaktifkan fungsi tertentu. Tombol berfungsi sebagai mekanisme kontrol yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi atau sistem. Contoh tombol umum dalam *user interface* meliputi tombol "Submit" untuk mengirim formulir, tombol "Play" untuk memutar media, tombol "Delete" untuk menghapus suatu *item*, dan lain-lain. Tombol dalam user interface dapat diklik, ditekan pada perangkat layar sentuh, atau diaktifkan melalui aksi lain seperti menggunakan tombol-tombol pada keyboard atau mengaktifkannya dengan suara. Tombol dalam user interface sangat penting karena memberikan cara yang intuitif dan mudah bagi pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi atau sistem. (Andrews, 2018, hlm. 311)

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. 15 Contoh Tombol

Sumber: Game Piper's Pet Cafe

2.2 Media Informasi

Media informasi adalah suatu *platform* yang digunakan untuk membuat dan menyebarkan informasi dan pesan. Jenis media informasi seperti internet, buku, majalah, dan televisi adalah gabungan dari banyak produk yang akan muncul dalam bentuk media. Gabungan dari banyaknya media informasi membuat banyak industri menggunakannya untuk berbagai tujuan masing-masing dan berkembang agar dapat diakses secara digital (Turow, 2020, hlm. 3-5).

2.2.1 Fungsi Media Informasi

Media informasi digunakan oleh banyak perusahaan dan organisasi untuk mendorong konsumen memberikan pesan. Media informasi digunakan untuk menyampaikan informasi berupa informasi bisnis, politik, berita, dan lainnya. Media informasi dapat mengedukasi publik tentang berbagai topik dan menjadi sarana hiburan. Dengan adanya media informasi, publik dapat membentuk opini yang dapat disampaikan (Turow, 2020, hlm. 165).

2.2.2 Jenis Media Informasi

Media informasi berkembang sesuai dengan seberapa tinggi kepentingannya. Perkembangan teknologi ikut mendukung perkembangan media informasi menjadi media digital karena segementasi pembaca yang berbeda-beda, terlihat dari perusahaan-perusahaan mencoba untuk

memberikan informasi dengan lebih efektif. Berikut adalah jenis-jenis media informasi (Turow, 2020, hlm. 175).

2.2.2.1 Internet

Internet merupakan sistem globalisasi yang menghubungkan dalam bentuk pribadi, publik, bisnis, akademik, dan pemerintah. Internet dijalankan oleh jaringan komputer yang berjumlah miliaran di dunia yang memungkinkan lebih banyak transmisi percakapan secara langsung. Perkembangan internet mendukung munculnya media informasi yang lebih banyak seperti media sosial dan mesin pencari (*search engine*), untuk membantu memperbanyak konten dari penggunaanya (Turow, 2020, hlm. 176).



Gambar 2. 16 Contoh gambar website

Sumber: <https://dribbble.com/shots/16318196-Eatly-Healthy-Living-Program-Landing-Page-Website>

2.2.2.2 Majalah

Menurut Turow (2020, hlm. 257), majalah merupakan koleksi dari berbagai macam konten seperti cerita, iklan, puisi, dan lain-lain, yang penulisnya merasa akan menarik perhatian pembaca. Dalam perkembangannya, majalah tidak perlu berkompetisi dengan berbagai media informasi lain seperti televisi, tetapi majalah mulai berkembang dengan cepat sejak adanya majalah topikal seperti The New Yorker. Majalah juga dapat dibeli secara pribadi melalui *website* dan aplikasi lainnya.

2.2.2.3 Televisi

Dengan televisi, konsumen dapat melihat banyak acara dari setiap kanal. Banyak aktivitas, program, dan penonton yang suka menonton televisi karena *legal*. Televisi digunakan untuk menayangkan program-program hiburan, berita, acara olahraga, dan program pendidikan. Televisi telah menjadi salah satu media informasi yang besar dan populer dengan jangkauan luas ke jutaan orang.

2.3 Interaktivitas

Interaktivitas dalam media digital dapat diaplikasikan ke dalam *website*, kios, aplikasi di *smartphone*, *video game*, dan alat pembantu dalam museum atau tempat publik lainnya. Interaktivitas selalu harus memuat sebuah komunikasi dua arah dari pengguna dan sistemnya. Media interaktif digital selalu dikembangkan dengan berbagai macam bahasa pemrograman, yang dijalankan di berbagai perangkat keras dan memiliki tujuan masing-masing (Griffey, 2020, hlm. 3). Dalam pembuatan suatu media digital interaktif, semua konten yang dibuat seperti suara, gambar, teks, *graphics*, dan lainnya harus dalam bentuk digital. Hal ini karena jika suatu media tidak menjadi digital, maka media tersebut tidak bisa dimasukkan ke dalam perangkat komputer atau *smartphone* (Griffey, 2020, hlm. 70).

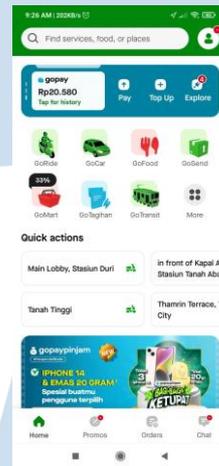
2.3.1 Fungsi Interaktivitas

Dengan adanya interaktivitas, kehidupan sehari-hari menjadi lebih mudah. Ponsel pintar yang sebelumnya hanya sebagai aplikasi, dapat berfungsi sebagai sarana hiburan, dokumentasi, riset, GPS, dan lainnya. Perkembangan interaktivitas mempengaruhi beberapa industri seperti aplikasi Uber yang membantu menaikkan penghasilan supir Uber dari supir taksi biasa. Dalam industri perhotelan, aplikasi Airbnb dapat membantu penggunaanya mencari kamar yang murah dan cocok dengan lebih cepat (Griffey, 2020, hlm. 15).

2.3.2 Jenis Interaktivitas

2.3.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah salah satu bentuk media interaktif digital yang memiliki fungsi berbeda-beda sesuai dengan tujuan masing-masing. Aplikasi dianggap sangat berguna dan menghibur sehingga mengundang banyak pengguna yang kecanduan menggunakan aplikasi. Terdapat beberapa metode untuk membuat suatu aplikasi, seperti aplikasi untuk iPhone perlu menggunakan *editor* dari Apple bernama Xcode menggunakan bahasa pemrograman Swift, dan aplikasi Android dapat dibuat menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman Java. Dalam proses pembuatan aplikasi, desainer dapat memasang secara langsung di perangkatnya sendiri untuk mencobanya (Griffey, 2020, hlm. 153-154).



Gambar 2. 17 Aplikasi Gojek

2.3.2.2 Website

Website adalah sekumpulan halaman-halaman internet yang berada dalam *domain* yang sama, dan dapat diakses menggunakan *browser* internet menggunakan jaringan internet. Pada awalnya, *website* digunakan hanya sebagai media brosur yang berisi halaman-halaman statis, dengan teks interaktif yang dapat digunakan untuk saling menghubungkan halaman satu ke halaman lainnya. Karena teknologi dan kecepatan internet semakin baik, *website* ikut

berkembang dan digunakan sebagai sarana jual beli *online* di tahun 1990 (Griffey, 2020, hlm. 7-8).

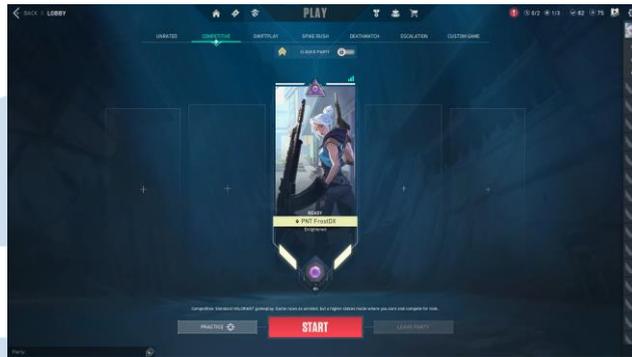


Gambar 2. 18 Website Tokopedia

Di masa modern, *website* semakin digunakan untuk banyak tujuan tersendiri. Dengan adanya banyak variasi perangkat komputer dan *smartphone*, banyak *website* mulai menjadi responsif dengan format yang ada di setiap perangkat yang digunakan untuk mengaksesnya. Konten dan tata *layout* menjadi semakin beradaptasi berdasarkan perangkat-perangkat yang mengakses *website* yang dituju dan menjadi tugas dan tantangan yang baru untuk para desainer dan pengembang *website* (Griffey, 2020, hlm. 7-8).

2.3.2.2 Video Games

Video Games adalah permainan yang berjalan di perangkat komputer, *mobile device*, dan *console*. Pengguna atau pemain berinteraksi menggunakan kontroler fisik, sensor, atau layar sentuh. Beberapa *video game* di *console* sangat mementingkan alur ceritanya yang sangat dalam dan dapat mengambil banyak waktu untuk menamatkannya. *Video game* sudah berkembang dengan banyaknya kesempatan dan tidak lagi hanya untuk sebagai hiburan, melainkan juga untuk menjadi alat edukasi untuk pelajar dan guru (Griffey, 2020, hlm. 8-9).



Gambar 2. 19 Video Game VALORANT

2.3.3 UI dan UX

2.3.3.1 Prinsip Desain *User Interface* (UI)

User Interface (UI) merupakan aspek-aspek yang mengacu pada layanan digital atau produk yang berinteraksi dengan penggunanya. Interaksi ini dapat dimulai dari layar, *keyboard*, suara, dan lain-lain. Desainer UI bekerja untuk berbagai macam *platform* seperti ponsel pintar, *game edukasi*, *virtual reality*, dan interaksi secara suara, gestur, dan cahaya. Semuanya berada dalam *website*, aplikasi ponsel, *smart home*, dan berbagai macam *gadget* yang dapat digunakan. Selama komputer menjadi bagian dari kehidupan, maka UI akan perlu di-desain sesuai dengan orang-orang yang akan menggunakannya (Chipman, 2022, hlm. 2-4). Tujuan dalam desain *user interface* adalah menciptakan *user interface* yang interaktif bagi pengguna dengan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan. Berikut merupakan beberapa cara untuk mencapai *user interface* yang interaktif.

- 1) Menempatkan *user* sebagai pengemudi utama dari media interaktif.
- 2) Mempermudah desain *user interface* agar pengguna tidak merasa kesulitan.
- 3) Memberikan preferensi yang kuat untuk hal yang sederhana.
- 4) Konsisten dalam desain dan membuat *user interface* yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami.

2.3.3.2 Prinsip Desain *User Experience* (UX)

User Experience adalah perancangan untuk pengguna memahami navigasi layanan atau produk yang digunakan. Dalam proses desain *user experience*, pertimbangan dari *feedback* dari *prototype* penting untuk dilakukan (Chipman, 2022, hlm. 5-7). Hal ini agar desain UX dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memberi pengalaman yang baik untuk dipakai oleh konsumen. Berikut merupakan beberapa prinsip desain *user experience* yang perlu diperhatikan (Chipman, 2022, hlm. 8).

1. *Consistency*: *User experience* harus mempertahankan konsistensi dalam hal elemen visual, pola interaksi, dan terminologi. Konsistensi membantu pengguna mengembangkan model mental dan memudahkan mereka dalam menavigasi dan berinteraksi dengan sistem.
2. *Simplicity*: Desain yang sederhana perlu dipertahankan dan mudah dipahami. Sederhanakan alur pengguna dan hilangkan langkah atau gangguan yang tidak perlu.
3. *Feedback*: Berikan *feedback* yang jelas kepada pengguna ketika melakukan tindakan atau menghadapi kesalahan, agar pengguna dapat mengurangi persepsi keterlambatan atau penundaan.
4. *Error Prevention*: Instruksi perlu dibuat lebih jelas, dengan validasi, dan tanpa batasan. Jika terjadi kesalahan, berikan pesan kesalahan yang bermakna dan berikan cara kepada pengguna untuk memulihkan kesalahan dengan mudah.
5. *Learnability*: Buat *user experience* yang intuitif dan mudah dipelajari bagi pengguna baru. Berikan panduan *onboarding*, *tooltip*, dan bantuan kontekstual untuk membantu pengguna memahami sistem dan fitur-fiturnya.

2.4 Wayang

Wayang merupakan salah satu seni budaya yang diakui oleh UNESCO sebagai “Karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia”. Wayang

merupakan karya agung bernilai tinggi bagi manusia dan memiliki nilai yang baik dari segi karakter tokoh, kisah, dan unsur lainnya. Dengan unsur-unsur tersebut, wayang golek dijadikan rujukan pengembangan karakter bangsa (Nurgiyantoro, 2016).

2.4.1 Fungsi Wayang

Wayang tidak hanya berfungsi sebagai seni tontonan, tetapi juga sebagai sarana untuk menuntun dan menghimbau masyarakat untuk menegakkan nilai-nilai material dan spiritual. Wayang dalam budaya sunda digunakan sebagai seni pertunjukan tradisional yang menunjang eksistensi jatidiri masyarakat sunda. Dalam sudut pandang agama islam, wayang golek dijadikan contoh yang menarik dan inspiratif untuk menceritakan sejarah dakwah di Pulau Jawa (Sabunga, et al., 2016).



Gambar 2. 20 Wayang Golek Sunda di Museum Wayang

2.4.2 Pertunjukan Wayang

Pertunjukan wayang menyampaikan nilai-nilai karakter berdasarkan enam sistem nilai kehidupan yaitu teologik, fisik, fisiologik, etik, logik, dan teleologik. Pertunjukan wayang golek memadukan 10 aspek kesenian yaitu seni bertutur, berukir, melukis, memahat, vokal, peran, musik, tari, perlambang, dan menyulam. Kesenian tersebut tetap dimanifestasikan oleh masyarakat sebagai penjunjung tinggi kearifak lokal yang berkembang dalam masyarakat Sunda. Dalam pagelaran wayang golek, tokoh wayang yang disampaikan merupakan representasi dari sikap, watak, dan karakter manusia. Pesan moral dalam pagelaran wayang diberikan secara verbal oleh pedalang melalui pembicaraan antara tokoh-tokoh (Sabunga, et al., 2016).



Gambar 2. 21 Pertunjukan Wayang Golek Lakon "Sukma Dewa" di Museum Wayang

Pertunjukan wayang adalah sebuah bentuk pertunjukan seni yang unik dan memiliki nilai yang sangat berharga. Sayangnya, dengan berjalannya waktu, minat masyarakat terhadap pertunjukan wayang semakin menurun, dan hal ini menyebabkan kurangnya perhatian terhadap pelestariannya. Meskipun teknologi digital telah memberikan berbagai media yang dapat membantu pelestarian budaya, namun masih minimnya upaya yang dilakukan dalam hal ini.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA