

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Lauer dan Pentak (2016) menjelaskan bahwa mendesain berarti merancang sebuah pesan yang disampaikan melalui elemen visual yang terorganisir dan tersusun untuk menciptakan solusi kreatif bagi suatu masalah. Desain melibatkan baik secara sadar atau tidak ke hampir seluruh aktivitas produksi oleh manusia terlepas dari eksekusinya yang berjalan dengan baik ataupun tidak.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Lauer dan Pentak (2016) terdapat 7 elemen desain yang berupa garis, bentuk, pola dan tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, nilai warna (*value*), dan warna dengan penjabaran masing-masing elemen desain sebagai berikut:

2.1.1.1 Garis

Garis diartikan sebagai titik yang bergerak. Dalam seni, garis memiliki arti lebih dari sebuah batasan dan garis bersifat ekspresif karena dapat mengomunikasikan beragam perasaan seperti marah, bebas, tenang, dan semangat. (hlm. 128 – 129)



Gambar 2.1 The Artist's Studio oleh Raoul Dufy
Sumber: Lauer dan Pentak, 2016

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk didefinisikan sebagai terbentuknya area dari garis yang tertutup maupun perubahan warna atau *value* yang membentuk tepi luar suatu objek. Persepsi visual dalam memandang bentuk bergantung pada kemampuan mengenali sebuah batas maupun batasan antara objek terhadap bidang.

2.1.1.3 Pola dan Tekstur

Pola dan tekstur merupakan kualitas dari sebuah permukaan. Keduanya juga memiliki persamaan yang terletak pada adanya elemen pengulangan.

1) Pola

Pola diartikan sebagai bentuk repetisi atau pengulangan dari tanda atau bentuk. Selain itu Lauer dan Pentak juga memandang bahwa pola adalah cara dinamis untuk menampilkan daya tarik dari sebuah visual.

2) Tekstur

Tekstur berkaitan dengan kualitas permukaan sebuah objek yang dapat menciptakan daya tarik dalam suatu visual. Selain itu tekstur dapat membuat ingatan memberi reaksi sensorik seperti sensasi sentuhan terhadap tekstur tersebut.

2.1.1.4 Ilusi Ruang

Ilusi ruang adalah bentuk penyampaian kesan ruang atau kedalaman yang biasanya ada pada bentuk 3 dimensi ke dalam sebuah bidang yang datar atau 2 dimensi. Kesan adanya ruang atau kedalaman dapat disampaikan melalui perbedaan ukuran objek, penempatan objek (misalnya diletakkan secara tumpang tindih), dan perspektif.

2.1.1.5 Ilusi Gerak

Bagi Lauer dan Pentak (2016) gerakan menjadi sesuatu yang penting dalam seni. Hal ini tidak terlepas dari kehidupan

manusia yang selalu melibatkan gerakan di dalamnya. Banyaknya penerapan gerakan dalam seni tidak terlepas dari ingatan dan pengalaman akan gerakan itu sendiri yang selalu ditemui dan dirasakan setiap waktu. Dalam desain grafis, gerakan dapat disampaikan melalui bentuk secara visual yang dapat merepresentasikan kesan pergerakan.

2.1.1.6 Value

Value merupakan suatu istilah terkait gelap dan terang dalam keilmuan seni dan desain. Melalui penggunaan *value* berupa kontras gelap terang, hal ini dapat membantu dalam memberi penekanan atau menentukan bagian yang akan dijadikan sebagai titik fokus dalam sebuah desain. Kontras tersebut dapat membantu dalam mengarahkan pandangan seseorang pada bagian spesifik dari sebuah karya. Selain itu *value* dalam bentuk gradasi gelap dan terang dapat menciptakan dimensi pada sebuah bentuk.



Gambar 2.2 A Value Scale of Grey

Sumber: Lauer dan Pentak, 2016

2.1.1.7 Warna

Warna dijelaskan sebagai properti dari cahaya dan bukan sebagai objek yang berdiri sendiri. Warna sebagai properti cahaya dapat dilihat melalui temuan IIsaac Newton yang menunjukkan bahwa warna putih yang ditembakkan pada prisma dapat menciptakan pecahan bermacam-macam warna.

Selain itu warna dapat dikaitkan dengan sebuah sensasi yang biasa dikenal dengan warna hangat atau warna dingin. Warna hangat atau warna dingin tersebut juga berkaitan dengan kemampuan warna yang dapat mengekspresikan emosi tertentu. Misalnya saat melihat warna hangat seperti merah, kuning, oranye, dapat timbul

perasaan hangat, bahagia, atau ceria sedangkan warna dingin seperti warna biru atau hijau dihubungkan dengan perasaan tenang ataupun melankolis. Warna juga dapat digunakan sebagai penekanan atau daya tarik dari sebuah karya.

1) Properti Warna

- *Hue*

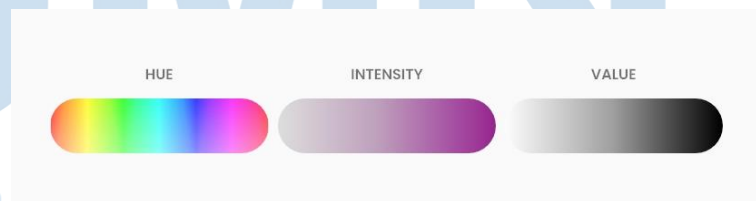
Hue merujuk pada nama warna dari spektrum maupun roda warna seperti merah, oranye, hijau, ungu. Satu *hue* dapat menghasilkan banyak warna, misalnya warna merah muda, merah tua, merah marun termasuk ke dalam 1 *hue* yaitu *hue* merah.

- *Value*

Value menunjukkan tingkat kecerahan dan kegelapan dari suatu warna. Dengan menambahkan warna putih pada suatu warna akan menaikkan kecerahannya dan menghasilkan *tint* atau warna yang *high-value*, sedangkan warna hitam akan menggelapkan warna dan menghasilkan *shade* atau warna yang *low-value*.

- **Intensitas**

Intensitas merupakan saturasi dari suatu warna. Suatu warna disebut memiliki intensitas yang penuh jika tidak dilakukan pencampuran warna di dalamnya.



Gambar 2.3 Hue, Value, dan Intensitas Warna
Sumber: <https://graphicmama.com/blog/color-theory/> (2021)

2) Skema Warna

Terdapat 5 skema warna yang dijabarkan oleh Lauer dan Pentak yang terdiri dari:

- **Monokromatik**

Skema warna monokromatik merupakan skema warna yang hanya menggunakan 1 *hue* warna termasuk warna putih dan hitam. Skema warna ini dapat digunakan untuk memberi penekanan bentuk maupun tekstur.



Gambar 2.4 Skema Warna Monokromatik
Sumber: <https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/> (2020)

- **Analogus**

Skema warna analogus adalah kombinasi beberapa *hue* yang saling bersebelahan dalam roda warna.



Gambar 2.5 Skema Warna Analogus
Sumber: <https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/> (2020)

- **Komplementer**

Skema komplementer merupakan kombinasi warna kontras yang dihasilkan dari warna yang bersebrangan pada roda warna.



Gambar 2.6 Skema Warna Komplementer

Sumber: <https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/> (2020)

- **Split Komplementer**

Split komplementer berkaitan dengan skema komplementer tetapi menggunakan warna disamping warna yang bersebrangan pada roda warna

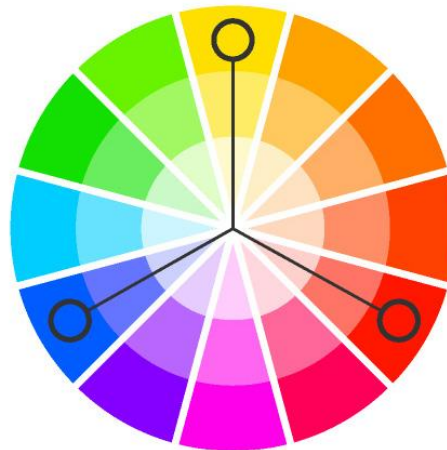


Gambar 2.7 Skema Warna Split Komplementer

Sumber: <https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/> (2020)

- **Triadik**

Skema warna yang terbentuk dari 3 warna yang memiliki jarak yang sama pada roda warna. Pada roda warna, skema ini akan membentuk bentuk segitiga dan menciptakan keseimbangan.



Gambar 2.8 Skema Warna Triadik

Sumber: <https://www.moving.com/tips/how-to-choose-a-color-scheme-for-your-home/> (2020)

2.1.1.7.1 Psikologi Warna

Eiseman (2017) menyebutkan bahwa warna selalu dapat menyampaikan *mood* yang melekat pada perasaan maupun reaksi manusia. Setiap warna memiliki makna yang bisa dirasakan salah satunya melalui pengasosiasian suatu warna dengan sesuatu. Eiseman menjabarkan psikologi warna dengan penjelasan sebagai berikut.

1) Merah

Warna merah dapat meningkatkan nafsu makan, denyut jantung, kekuatan otot, tekanan darah, dan memicu adrenalin.

Merah dapat menyimbolkan keberanian hingga cinta.

2) **Biru**

Dalam spektrum warna, biru dilihat sebagai warna yang paling dingin sehingga mendorong perasaan tenang, relaks untuk mengurangi cemas, bingung, atau keributan.

3) **Biru Kehijauan**

Penggabungan warna biru dan hijau menghasilkan warna biru kehijauan yang memberi kesan kesetiaan, ketenangan, dan kebijaksanaan.

4) **Hijau**

Warna hijau sangat lekat dengan alam dan pertumbuhan.

5) **Hitam**

Hitam dapat menggambarkan perasaan tidak bahagia, sedih, hingga sinis. Namun, warna hitam juga dapat menggambarkan beberapa hal positif seperti elegan, kecanggihan, otoritas, kekuatan, dan kepercayaan diri.

6) **Kuning**

Warna kuning merepresentasikan harapan, kebahagiaan, ceria, ramah, terbuka, optimis, memberikan energi, dan *enriching*.

7) **Oranye**

Penggabungan dari warna merah dan kuning ini membentuk warna oranye yang menggambarkan kehangatan dan sikap tidak agresif.

8) Ungu

Warna ungu dapat menciptakan kesan yang berbeda tergantung pada warna apa yang lebih dominan. Jika warna ungu mengarah atau dominan ke warna merah, dapat dipersepsikan memiliki kesan aktif, dinamis, teatrikal, dan bersemangat. Sedangkan jika lebih mengarah ke warna biru, warna ungu akan lebih memiliki kesan yang menenangkan.

9) Putih

Warna putih menggambarkan kepolosan dan kebajikan. Selain itu, warna putih juga menjadi simbol dari minimalisme.

10) Abu-abu

Abu-abu memiliki kesan serius dan kekuatan yang melekat.

11) Cokelat

Warna cokelat berkorelasi dengan beberapa hal seperti ramah lingkungan dan autentik serta memiliki kesan kestabilan, jujur, dan membumi.

2.1.2 Prinsip Desain

2.1.2.1 Kesatuan

Kesatuan merupakan keselarasan dan harmoni elemen dalam desain. Aspek penting dari kesatuan adalah gambaran besar atau keseluruhan visual harus menjadi sesuatu yang utama daripada bagian-bagian di dalamnya.

1) Gestalt

Gestalt merujuk pada pengelompokan elemen visual yang memiliki kesamaan, berhubungan, atau memiliki

pola. Gestlat sejalan dengan kebiasaan seseorang yang cenderung mengelompokkan objek yang dekat menjadi 1 kesatuan besar dalam melihat sesuatu dan keinginan dalam melihat sesuatu yang terorganisir dan terhubung.

2) **Kedekatan**

Salah satu cara untuk menciptakan kesatuan adalah dengan membuat kedekatan. Kedekatan berarti menempatkan elemen yang saling terpisah agar terlihat bersama. Kedekatan membantu seseorang mengenali kumpulan objek sebagai 1 kesatuan.

3) **Repetisi**

Repetisi merujuk pada mengulangi berbagai bagian dalam desain untuk menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya. Dalam desain repetisi dapat diterapkan pada hampir seluruh hal mulai dari warna, bentuk, tekstur, arah, maupun sudut.

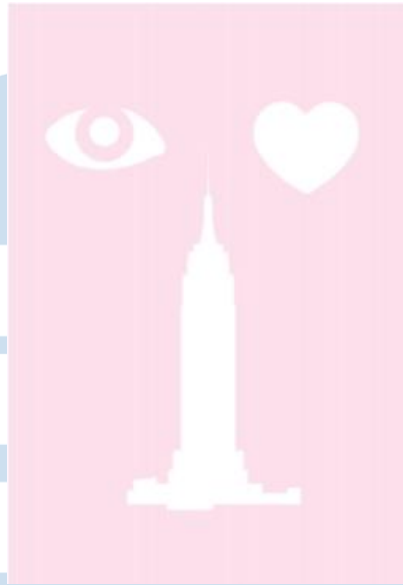
4) **Continuation**

Cara lainnya dalam membentuk kesatuan adalah dengan *continuation* atau kelanjutan. Kelanjutan berarti sesuatu saling menyambung yang biasanya ada pada garis, tepi, atau arah dari satu bentuk ke bentuk lain. Kelanjutan membuat seseorang melihat secara lancar dari satu elemen ke elemen setelahnya.

2.1.2.2 **Penekanan dan Focal Point**

Sebuah penekanan atau *focal point* yang diterapkan pada elemen desain dapat menjadi daya tarik bagi orang yang melihatnya.

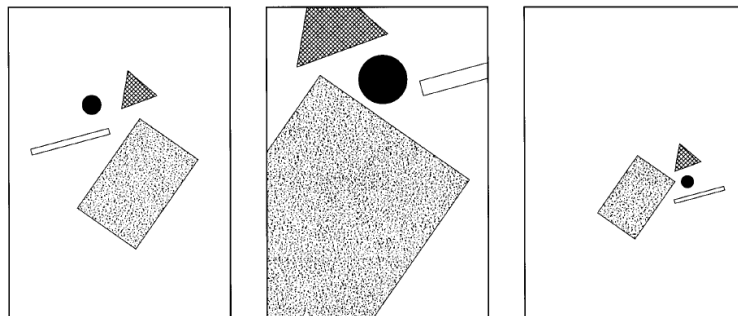
Dalam sebuah desain, memungkinkan untuk ada lebih dari satu *focal point* yang disebut *secondary point* yang akan berfungsi sebagai aksent. Penekanan dapat dibentuk dengan menciptakan kontras, mengisolasi objek atau elemen desain, dan peletakkannya.



Gambar 2.9 Contoh Penekanan dan Focal Point
Sumber: Lauer dan Pentak, 2016

2.1.2.3 Skala dan Proporsi

Skala diartikan sebagai alat untuk mengukur dan proporsi merujuk pada perbedaan ukuran suatu objek atau elemen terhadap yang lain, tetapi pada dasarnya keduanya mengacu pada ukuran.



Gambar 2.10 Contoh Keseimbangan
Sumber: Lauer dan Pentak, 2016

2.1.2.4 Keseimbangan

Keseimbangan yang ada pada sebuah desain memberikan kesan stabil pada desain tersebut. Keseimbangan dapat terbentuk dari sesuatu yang simetris maupun asimetris. Penggunaan perbedaan warna, bentuk, *value*, tekstur, dan pola dapat menciptakan keseimbangan dalam desain sekaligus dapat menjadi daya tarik dalam desain tersebut.



Gambar 2.11 Contoh Keseimbangan
Sumber: Lauer dan Pentak, 2016

2.1.2.5 Ritme

Ritme dalam desain merupakan bentuk pengulangan elemen visual yang sama atau yang memiliki sedikit perbedaan seperti pengulangan warna, tekstur, dan bentuk. Pada dasarnya ritme yang diterapkan dalam desain berkaitan dengan gerak.



Gambar 2.12 Contoh Ritme
Sumber: Lauer dan Pentak, 2016

2.1.2.6 Hierarki Visual

Landa (2014) menjelaskan hierarki visual merupakan prinsip utama dalam mengorganisir informasi dengan tujuan untuk mengarahkan orang yang melihat informasi dan elemen visual dari yang paling utama. Untuk menciptakan hierarki visual, perlu untuk

menentukan elemen grafis yang paling penting sebagai *emphasis* dan kemudian menciptakan alur informasi dari yang paling penting. Dalam membentuk hierarki visual, hal tersebut dapat diciptakan melalui *emphasis* elemen visual yang tersusun sebagai berikut

1) Isolasi

Dengan mengisolasi sebuah objek utama sambil diimbangi dengan elemen lainnya, maka hal ini dapat menciptakan fokus pada objek tersebut.

2) Penempatan

Menempatkan elemen grafis pada tempat yang spesifik dalam sebuah komposisi seperti pada bagian depan, sudut kanan atau kiri, atau tengah dari sebuah halaman merupakan penempatan yang paling mudah menarik perhatian pembaca.

3) Ukuran

Bentuk objek yang besar biasanya menarik lebih banyak perhatian, tetapi objek yang kecil juga dapat menarik perhatian jika terlihat kontras diantara objek-objek besar lainnya.

4) Kontras

Kontras objek dapat diciptakan melalui ukuran, gelap terang, tekstur, ukuran, skala, penempatan, bentuk, dan/atau posisi.

5) Arah dan Petunjuk

Penggunaan panah dan diagonal dapat menciptakan arah bagi pembaca dalam membaca informasi.

6) Struktur Diagram

- *Tree Structures*

Penempatan elemen grafis mulai dari yang paling utama pada bagian atas dan elemen pendukung pada bagian bawah membentuk hierarki.

- *Nest Structures*

Dapat dibuat dengan menyusun elemen seperti lapisan dengan elemen utama pada lapisan teratas dan diikuti lapisan lainnya di belakang.

- *Stair Structures*

Menempatkan elemen grafis utama pada bagian atas yang kemudian diikuti elemen pendukung secara menurun seperti anak tangga.

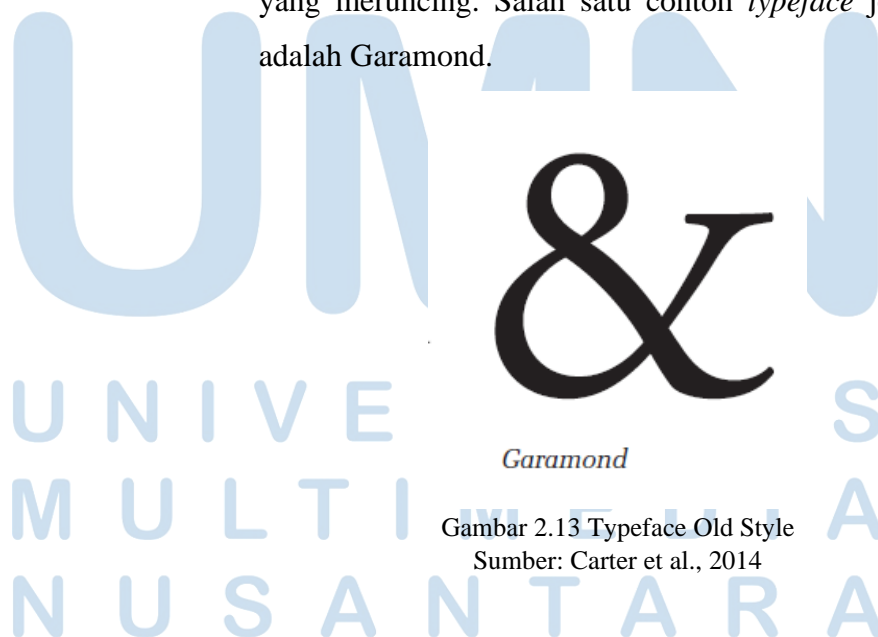
2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah bentuk evolusi dari kata-kata dalam bentuk tulisan yang telah menjadi bagian dari sejarah komunikasi visual. Tipografi memuat kumpulan alfabet yang membentuk kata-kata yang dapat menjadi rekaman visual dari bahasa lisan (Carter et al., 2014).

2.1.3.1 Klasifikasi *Typeface*

1) *Old Style*

Bentuk huruf *Old Style* memiliki penekanan pada bagian bentuk bulat dan memiliki serif melengkung yang meruncing. Salah satu contoh *typeface* jenis ini adalah Garamond.



Gambar 2.13 Typeface Old Style
Sumber: Carter et al., 2014

2) *Italic*

Huruf *italic* berupa huruf yang mengarah miring ke kanan. Dalam penggunaannya, *italic* sering dipakai untuk memberikan penekanan dan sebagai pembeda.



Garamond Italic

Gambar 2.14 Typeface Italic
Sumber: Carter et al., 2014

3) *Transitional*

Transitional merupakan bentuk evolusi dari *typeface Old Style* ke Modern. Pada *typeface* ini, kontras antara *stroke* yang tebal dan tipis lebih besar serta memiliki karakter huruf yang lebih lebar jika dibandingkan dengan *typeface Old Style*. Salah satu contohnya adalah font Baskerville.



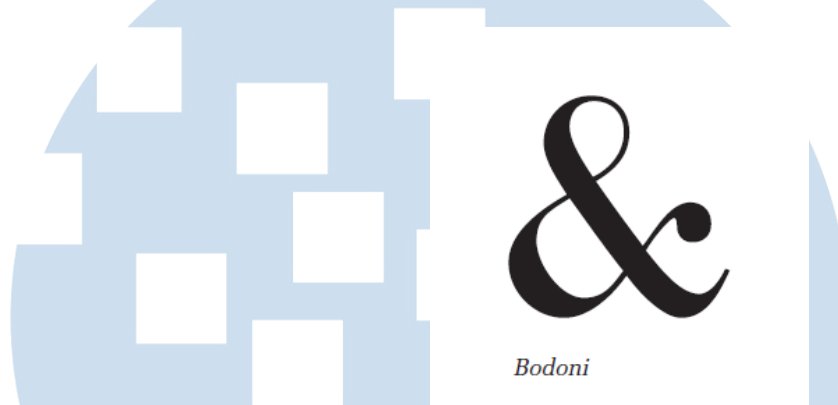
Baskerville

Gambar 2.15 Typeface Transitional
Sumber: Carter et al., 2014

4) *Modern*

Typeface Modern merupakan bentuk evolusi dari *Transitional*. Modern memiliki kontras yang ekstrim

antara bagian yang tebal dan tipis dan memiliki bagian yang sangat tipis (*hairline*). Bodoni merupakan salah satu contoh *typeface* Modern.



Gambar 2.16 Typeface Modern
Sumber: Carter et al., 2014

5) Egyptian

Egyptian atau slab serif ditandai dengan bentuk font yang memiliki serif berbentuk persegi atau persegi panjang. Selain itu *stroke* pada beberapa tipografi jenis ini memiliki *weight* yang sama.



Gambar 2.17 Typeface Egyptian
Sumber: Carter et al., 2014

6) Sans Serif

Sans serif adalah tipe huruf tanpa bagian runcing atau serif. Pada kebanyakan sans serif, *stroke* yang dimiliki lebih seragam dan memiliki sedikit atau bahkan tanpa kontras antara *stroke* yang tipis dan yang

tebal. *Typeface* ini terdiri dari beberapa klasifikasi seperti:

a. Grotesque

Grotesque adalah tipe sans serif yang paling awal dikembangkan. Tipe ini memiliki lengkungan yang agak membentuk kotak dan *stroke* dengan kontras lebar yang bervariasi.



Franklin Gothic

Gambar 2.18 Typeface Grotesque

Sumber: Carter et al., 2014

b. Neo-grotesque

Neo-grotesque merupakan bentuk turunan dari Grotesque. Tipe ini memiliki bentuk dan proporsi yang lebih sederhana serta kontras pada kelebaran *stroke* yang lebih sedikit dibandingkan dengan Grotesque.



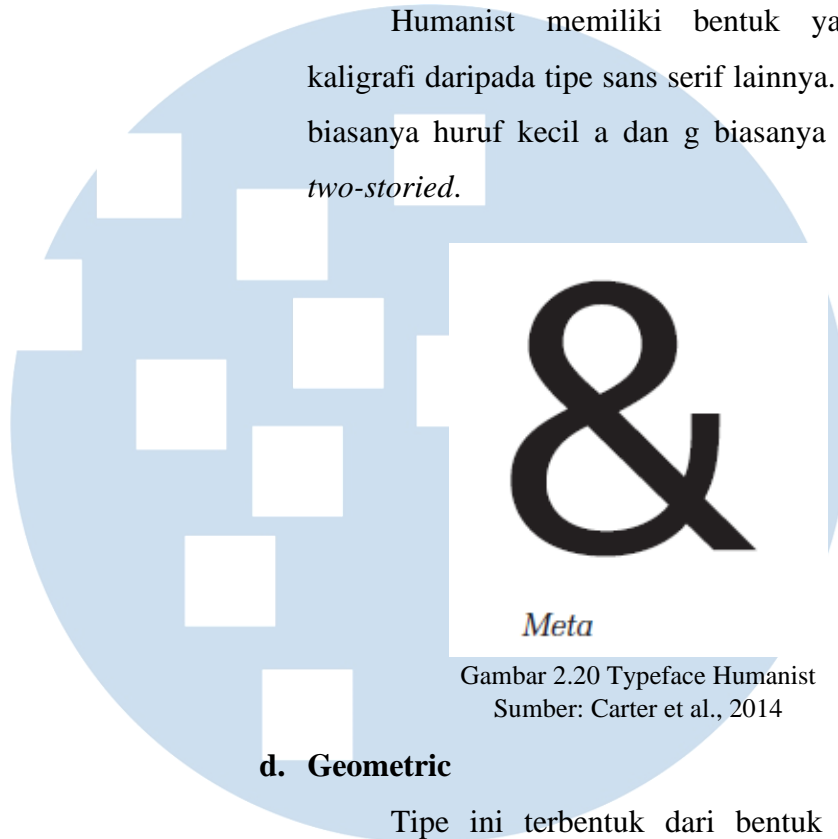
Helvetica

Gambar 2.19 Typeface Neo-Grotesque

Sumber: Carter et al., 2014

c. Humanist

Humanist memiliki bentuk yang lebih kaligrafi daripada tipe sans serif lainnya. Selain itu biasanya huruf kecil a dan g biasanya berbentuk *two-storied*.



Gambar 2.20 Typeface Humanist
Sumber: Carter et al., 2014

d. Geometric

Tipe ini terbentuk dari bentuk geometris sederhana seperti lingkaran dan persegi panjang. Geometric memiliki variasi kelebaran *stroke* yang minimal dan bentuk huruf kecil a dan g yang *single-storied*.



Gambar 2.21 Typeface Geometric
Sumber: Carter et al., 2014

2.1.3.2 Prinsip Dasar *Legibility*

Legibility merupakan tingkat keterbacaan suatu tipografi. Tipografer dan desainer perlu untuk memastikan bahwa pembaca tidak kesulitan dalam memahami bentuk tipografi dan huruf atau kata dapat terbaca.

1) Membedakan karakter huruf

Carter et al. (2014) berpendapat bahwa struktur dasar bentuk setiap huruf harus sama meskipun memiliki variasi ukuran, proporsi, atau ketebalan. Hal ini bertujuan agar setiap huruf memiliki kontras dan dapat dibedakan dengan mudah.

2) Karakter kata

Dalam membaca suatu teks, seseorang tidak hanya memperhatikan huruf secara terpisah melainkan melihat kumpulan huruf tersebut sebagai kata. Kata-kata dapat dikenali dari bentuk kata yang berbeda satu sama lain dan ini juga dapat mempermudah pembaca memahami konten dengan mudah.

3) Huruf besar dan kecil

Tulisan yang secara keseluruhan ditulis dengan huruf kapital dapat kehilangan keterbacaannya karena kumpulan kata dalam huruf kapital menciptakan bentuk dan ukuran huruf yang sama rata. Berbeda dengan penulisan dalam huruf kecil, huruf kecil membuat kata-kata terlihat lebih kontras dan berbeda antar satu huruf dengan huruf lainnya.

4) Spasi antar huruf dan kata

Jarak antar huruf memiliki dampak yang signifikan pada keterbacaan. Jarak antar huruf dan kata harus proporsional dengan lebar huruf. Jarak huruf dan kata yang terlalu sempit membuat tulisan terlihat menyatu

sedangkan jarak yang terlalu lebar dapat mengganggu bagi pembaca.

5) **Ukuran huruf, *line length*, dan jarak antar baris**

Ukuran tulisan dalam jarak baca normal adalah 9 sampai 12 point. Ukuran tulisan terlalu besar maupun kecil masing-masing membuat membaca menjadi lebih sulit. Kemudian *line length* yang tepat berpengaruh pada ritme pembaca dalam membaca teks dan membantu pembaca untuk lebih rileks dan berkonsentrasi pada konten tulisan. Lalu jarak antar baris yang tepat membantu pembaca untuk membaca suatu tulisan secara alami dari satu baris ke baris setelahnya.

6) ***Weight***

Tulisan yang memiliki ketebalan median memiliki keterbacaan yang baik. *Weight* yang terlalu tipis membuat pembaca sulit memisahkan tulisan dari *background* sedangkan jika *weight* terlalu tebal dapat menghilangkan ruang kosong pada suatu huruf.

7) ***Italics dan obliques***

Italic sangat efektif jika digunakan untuk memberikan penekanan pada suatu kata-kata. Namun *italic* yang terlalu miring dapat menghambat pembaca dan memperlambat proses membaca.

8) ***Legibility dan warna***

Penggunaan warna yang menciptakan kontras antara tulisan dan *background* dapat memperjelas tulisan dan memudahkan pembaca.

9) ***Justified dan unjustified typography***

Pada umumnya *justified typography* banyak digunakan karena terasa lebih familiar dan efektif

untuk menciptakan keterbacaan. Namun *unjustified typography* juga dapat membantu alur membaca dan memberikan *legibility* yang baik jika diterapkan dengan benar.

10) Paragraf dan *indentions*

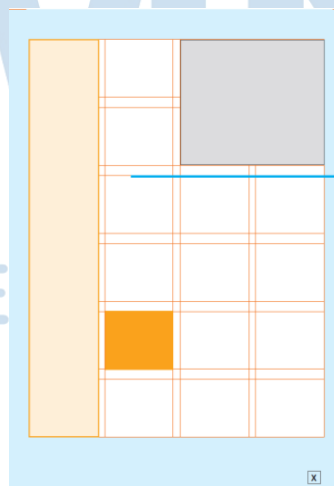
Menciptakan pemisah antar paragraf yang proporsional dan terlihat jelas dapat membantu dalam membedakan setiap bagian, memperjelas konten, dan membantu pembaca dalam memahami tulisan. Kemudian penggunaan *indentions* pada suatu paragraph dapat membentuk keteraturan dalam konten yang kompleks seperti data maupun bagan.

2.1.4 Grid

Tondreau (2019) menjelaskan bahwa grid merupakan sebuah perencanaan yang digunakan untuk mengorganisir ruang dan mendukung materi dalam berbagai jenis komunikasi.

2.1.4.1 Komponen Grid

Grid tersusun dari beberapa komponen seperti margin, kolom, penanda, *flowlines*, *spatial zones*, dan modul dengan penjabaran masing-masing komponen sebagai berikut:



Gambar 2.22 Komponen Grid
Sumber: Tondreau (2019)

1) **Margin**

Margin merupakan area pemisah antara *trim size* dan *gutter* terhadap konten dalam sebuah halaman. Selain itu margin juga dapat digunakan sebagai tempat bagi informasi sekunder seperti catatan kaki dan keterangan.

2) **Kolom**

Kolom diartikan sebagai bagian vertikal yang memuat tulisan atau gambar. Dalam penerapannya, lebar maupun jumlah kolom dalam sebuah halaman atau layar dapat bervariasi dan menyesuaikan dengan konten yang dirancang.

3) **Penanda**

Penanda dapat membantu memberikan arahan bagi pembaca dalam membaca sesuatu. Penanda merujuk pada penempatan suatu materi yang akan selalu muncul di lokasi yang sama misalnya seperti nomor halaman, *header* dan *footer*, maupun icon.

4) **Flowlines**

Flowlines adalah pemanfaatan ruang dan elemen yang dapat membantu mengarahkan pembaca dalam membaca halaman.

5) **Spatial Zones**

Spatial zones adalah pengelompokan modul atau komon yang dapat menjadi tempat khusus untuk menampung tulisan, iklan, gambar, atau informasi lainnya.

6) **Modul**

Modul merupakan bagian tersendiri yang dipisahkan oleh ruang yang konsisten sehingga membentuk grid yang berulang dan teratur.

2.1.4.2 Bentuk Dasar Grid

Terdapat beberapa bentuk grid yang umum digunakan yang diantaranya terdiri dari:

1) *Single-Column Grid*

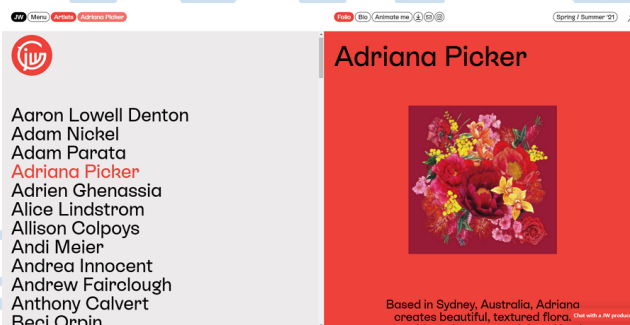
Grid ini ditunjukkan dengan kumpulan teks yang menjadi poin utama dalam sebuah halaman atau layar maka dari itu grid ini umumnya digunakan untuk esai, laporan, atau buku yang memuat banyak teks panjang.



Gambar 2.23 Contoh Penerapan Single-Column Grid
Sumber: <https://dribbble.com/shots/16429193-Personal-page>

2) *Two-Column Grid*

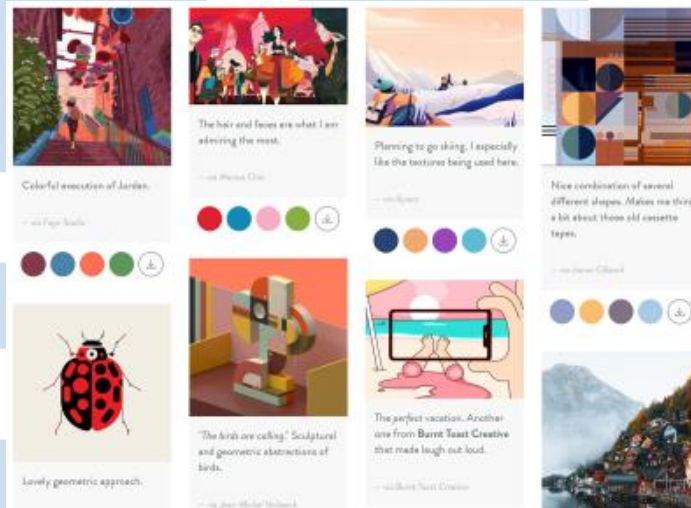
Two-column grid dapat digunakan dalam mengorganisir konten dengan banyak teks atau memisahkan konten dengan beragam informasi. Dalam penerapannya, kolom yang digunakan dapat memiliki lebar yang sama atau pun salah satu kolom lebih lebar dengan ukuran ideal 2 kali lipat lebih lebar.



Gambar 2.24 Contoh Penerapan Two-Column Grid
Sumber: mockplus.com/blog/post/grid-layout-website

3) *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids merupakan gabungan beberapa kolom dan sifatnya lebih fleksibel daripada *single* dan *two-column grid*. Grid ini baik jika digunakan dalam majalah dan *website*.

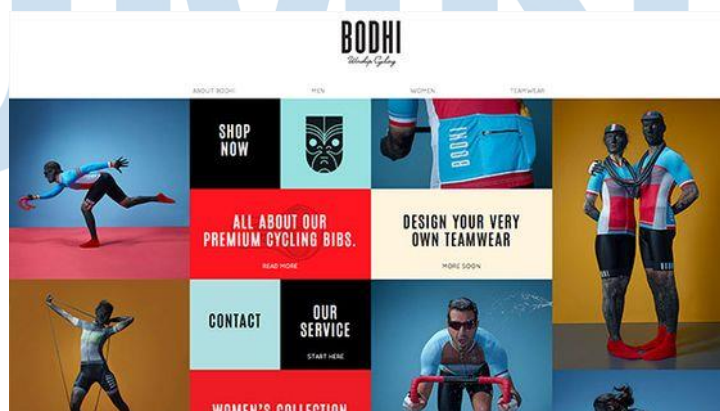


Gambar 2.25 Contoh Penerapan Multicolumn Grids

Sumber: <https://www.smashingmagazine.com/2019/01/css-multiple-column-layout-multicol/>

4) *Modular Grids*

Modular grids merupakan gabungan kolom vertikal dan horisontal yang membentuk ruang-ruang yang lebih kecil serta menjadi jenis grid yang paling baik untuk mengatur informasi yang kompleks seperti pada koran, kalender, bagan, dan tabel.



Gambar 2.26 Contoh Penerapan Modular Grids

Sumber: <https://line25.com/articles/20-web-designs-built-with-modular-grid-layouts/>

5) Hierarchical Grids

Grid ini menciptakan pembagian *page* atau layar secara horisontal. Saat diterapkan pada *website*, grid ini memudahkan pembaca dalam membaca informasi.



Gambar 2.27 Contoh Penerapan Hierarchical Grids
Sumber: mockplus.com/blog/post/grid-layout-website

2.1.5 Layout

Layout merujuk pada penataan konten berupa elemen desain yang berbeda dalam sebuah desain (Dabner, Stewart, & Zempol, 2013). Perancangan komunikasi visual yang baik adalah perancangan dengan informasi yang disajikan dengan baik, saling berhubungan, dan menonjolkan elemen-elemen penting di dalamnya. Terdapat 2 bentuk dasar layout yaitu simetris dan asimetris. Layout simetris ditandai dengan desain yang disusun berpusat pada bagian tengah sedangkan layout asimetris tidak berpusat pada bagian tengah dan terlihat lebih dinamis. Dabner, Stewart, dan Zempol (2013) menyebutkan beberapa prinsip dasar dalam desain layout diantaranya yaitu:

1) Penggunaan Grid

Dabner, Stewart, dan Zempol (2013) berpendapat bahwa penggunaan grid dan elemen desain yang konsisten mempermudah pembaca dalam menerima informasi secara visual dan mempermudah penyampaian pesan konten. Grid membantu dalam membagi konten desain ke dalam beberapa bagian agar desain menjadi lebih proporsional, terstruktur secara keseluruhan, dan menyatu. Penggunaan grid untuk membentuk layout perlu untuk mempertimbangkan pengalaman dan kenyamanan user atau pembaca serta disesuaikan dengan kebutuhan dan kompleksitas desain.

2) Membagi Halaman

Pengaturan informasi dalam sebuah halaman sangat penting dalam penyampaian konten informasi terutama jika informasi tersebut memuat banyak teks.

3) Fleksibilitas

Terdapat beragam layout yang dapat dieksplorasi dengan melakukan sketsa sebelum benar-benar mengeksekusinya, tetapi eksplorasi layout yang dilakukan tetap terstruktur berlandaskan pada grid yang sederhana.

4) *Master Grid*

Master grid membentuk template untuk sebuah desain yang mana dalam *master grid* tersebut memuat beberapa hal yang tidak akan berubah peletakannya seperti margin, kolom, nomor halaman, hingga *running head*.

2.1.6 Ilustrasi

Ilustrasi berkaitan dengan mengomunikasikan pesan kontekstual dengan beragam tujuan atau kebutuhan (Male, 2017). Sebuah gambar tidak dapat disebut sebagai ilustrasi jika tidak memiliki konteks.

2.1.6.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi dapat berpengaruh dalam memberi informasi atau didikan, persuasi, hiburan, ataupun cerita. Male (2017) mengungkapkan terdapat 5 peran ilustrasi sebagai berikut:

1) Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi untuk dokumentasi, referensi, dan instruksi memiliki arti bahwa ilustrasi berfungsi dalam pembelajaran atau menjelaskan dan menguraikan suatu informasi. Dengan ilustrasi, suatu informasi dapat dipahami dengan lebih mudah karena dikemas melalui bentuk visual. Ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi tidak harus bersifat realistis melainkan disesuaikan dengan tema dan subjek yang akan diilustrasikan.



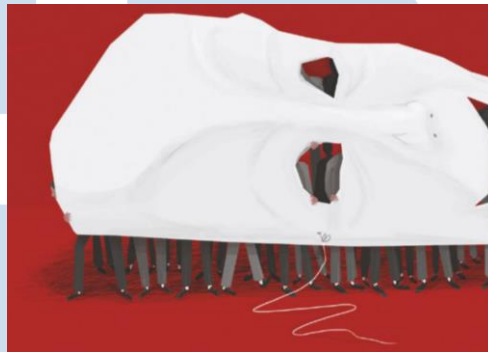
Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi untuk Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Sumber: Male (2017)

2) Editorial

Dalam editorial, ilustrasi memiliki fungsi untuk memberikan komentar secara visual yang sejalan dengan jurnalisme dalam media diterapkannya ilustrasi editorial tersebut seperti koran atau majalah. Ilustrasi

editorial dapat digunakan dalam konten yang dengan muatan komentar politik, ekonomi, dan sosial. maupun untuk konten yang sifatnya lebih ringan seperti berkebun dan kuliner.



Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi untuk Komentar dalam Editorial
Sumber: Male (2017)

3) **Bercerita**

Peran ilustrasi lainnya adalah berfungsi untuk bercerita dalam bentuk gambar atau representasi visual dari suatu cerita. Peran ilustrasi ini dapat banyak dijumpai pada buku anak, novel grafis, hingga komik.

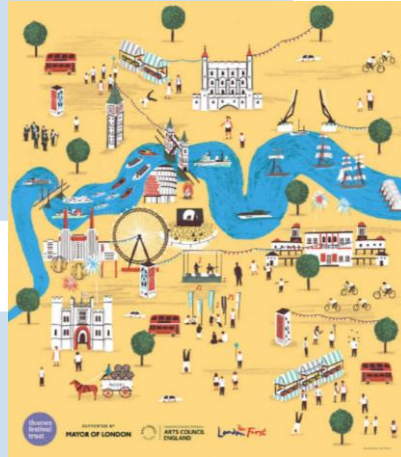


Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi untuk Bercerita
Sumber: Male (2017)

4) **Persuasi**

Ilustrasi sebagai persuasi banyak dijumpai dalam periklanan. Dalam periklanan, ilustrasi dibuat dengan lebih terarah karena biasanya pembuatan ilustrasi mengacu pada konsep yang telah dibuat oleh *art director* atau *copywriter*

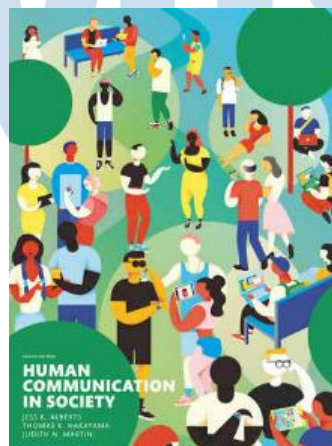
sesuai tujuan yang ingin dicapai dari periklanan maupun kampanye.



Gambar 2.31 Contoh Ilustrasi untuk Persuasi
Sumber: Male (2017)

5) Identitas

Ilustrasi untuk identitas merujuk pada penggunaan ilustrasi dalam membentuk identitas visual seperti logo maupun kemasan dengan tujuan untuk memperkenalkan suatu merek pada masyarakat. Selain berkaitan dengan identitas visual suatu merek, fungsi ilustrasi sebagai identitas juga berlaku pada buku maupun musik untuk memberi gambaran visual ataupun merepresentasikan tema besar atau konten dari sebuah buku atau musik.



Gambar 2.32 Contoh Ilustrasi untuk Identitas pada Buku
Sumber: Male (2017)

2.1.6.2 Jenis Ilustrasi

Soedarso (2014) menjelaskan ilustrasi sebagai gambar yang dapat bercerita atau memberi penjelasan cerita maupun naskah tertulis yang berguna sebagai elemen pendukung cerita sekaligus dapat menghias ruang kosong. Berikut merupakan beberapa pembagian jenis ilustrasi menurut Soedarso.

1) Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan gambar dengan warna dan bentuk yang sesuai kenyataan. Dalam pembuatan ilustrasi naturalis dibuat sesuai dengan hal yang nyata dan tidak terdapat pengurangan atau penambahan.



Gambar 2.33 Contoh Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://www.domestika.org/en/blog/7522-what-is-naturalist-illustration-and-its-fundamental-steps>

2) Dekoratif

Dekoratif berarti gambar dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebihkan. Ilustrasi dekoratif berfungsi untuk menghias sesuatu.



Gambar 2.34 Contoh Dekoratif

Sumber: <https://www.illustrationx.com/in/styles/decorative>

3) Kartun

Ilustrasi kartun memiliki bentuk yang memiliki ciri khas atau lucu. Biasanya digunakan untuk menghiasi majalah anak-anak, komik, hingga cerita bergambar.



Gambar 2.35 Contoh Kartun

Sumber: <https://dribbble.com/shots/18521420-2D-Simple-Character-Design-Illustration-Created-With-Vectors>

4) Karikatur

Ilustrasi yang digunakan sebagai gambar kritikan atau sindiran. Karikatur memiliki proporsi bentuk tubuh

yang menyimpang dan banyak digunakan di majalah atau koran.

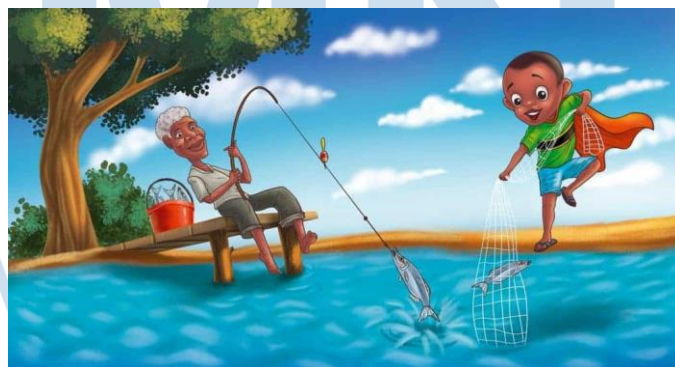


Gambar 2.36 Contoh Karikatur

Sumber: <https://dribbble.com/shots/13165769-Falling-Down-caricature>

5) Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan ilustrasi yang berupa gambar yang diberi teks atau sejenis komik. Cerita bergambar dibuat dari sebuah cerita dengan beragam sudut pandang penggambaran.



Gambar 2.37 Contoh Cerita Bergambar

Sumber: <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-childrens-books/>

6) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran dipakai untuk menerangkan teks atau peristiwa ilmiah atau gambar bagian. Ilustrasi buku pelajaran dapat berupa foto, gambar natural, dan bagan.



Gambar 2.38 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/gambar-ilustrasi/>

7) Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan berupa gambar hasil cipta ilustrator secara imajinatif. Ilustrasi jenis ini dapat ditemukan pada novel, cerita, roman, hingga komik.



Gambar 2.39 Contoh Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://www.designyourway.net/blog/book-illustration/>

2.2 Media Informasi

Dalam Anggraini (2018), Sobur menjelaskan bahwa media informasi merupakan alat grafis, fotografi, dan elektronik yang berguna dalam menangkap, memproses, dan penyusunan ulang informasi visual. Sedangkan desain informasi merupakan penerjemahan data tidak terorganisir maupun tidak terstruktur yang bersifat kompleks menjadi suatu informasi yang bermakna dan berharga (Society for Technical Communication's (STC) dalam Baer, 2010). Baer (2010) menjelaskan bahwa dalam membuat desain informasi, desainer grafis membuat rancangan untuk berkomunikasi secara efektif melalui visual dengan memanfaatkan warna, simbol, huruf, dan gambar.

2.2.1 Jenis Media Informasi

1) Cetak

Desain informasi dalam bentuk cetak mencakup banyak bentuk mulai dari diagram atau bagan dalam buku, halaman koran, hingga informasi di transportasi umum.

2) Interaktif

Desain informasi interaktif tidak terbatas pada desain berbasis layar melainkan desain yang dapat membuat pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi harus melakukan interaksi dengan informasi yang disajikan dalam bentuk yang sederhana misalnya seperti bergerak, melipat, atau membuka. Selain itu pilihan menjadi elemen penting dalam desain informasi interaktif yang mana hal ini berarti mengizinkan pengguna untuk mempunyai pengalaman yang dipersonalisasi dalam mengakses media.

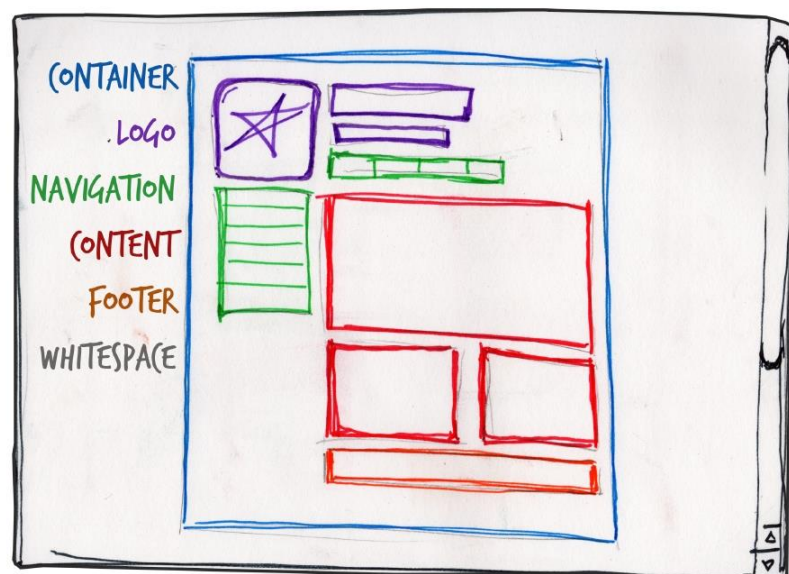
3) Environmental

Desain informasi environmental memiliki banyak pertimbangan dalam perancangannya seperti fungsi, audiens, lokasi, bahan, dan dapat bertahan lama. Selain itu keterbacaan dan pengalaman pengguna menjadi hal yang penting dalam desain informasi *environmental*.

2.2.2 Website

Website didefinisikan sebagai gabungan kumpulan halaman atau *file* yang terdapat pada World Wide Web dan dapat dibuat atau dimiliki secara perorangan, organisasi, perusahaan, hingga pemerintah. Desain sebuah web memerlukan strategi, kolaborasi, kreativitas, perencanaan, desain, pengembangan, dan implementasi (Landa, 2013).

Dalam buku ‘The Principles of Beautiful Web Design’, Beaird dan George (2014) menjabarkan beberapa komponen yang menjadi anatomi dari sebuah halaman web dengan penjelasan sebagai berikut:



Gambar 2.40 Anatomi Website
Sumber: Beaird dan George (2014)

1) Container

Container merupakan wadah dari sebuah halaman web yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan konten pada *website*. Lebar container dapat diubah dan disesuaikan dengan konten yang akan dimuat di dalam halaman web.

2) Logo

Identitas yang akan diletakkan pada bagian atas halaman web yang terdiri dari logo atau nama dari perusahaan atau pemilik web tersebut.

3) Navigasi

Navigasi merupakan bagian berisi menu maupun link di dalam *website* yang biasanya terletak pada bagian atas halaman web. Sangat penting bagi sebuah *website* untuk memiliki navigasi yang mudah ditemukan dan digunakan.

4) Konten

Konten dalam sebuah halaman *website* memuat teks, foto, atau video. Konten memainkan peranan penting dalam sebuah *website* dan menjadi hal yang dicari oleh pengunjung *website*, maka dari itu penting untuk membuat konten menjadi *focal point* dari sebuah desain agar memudahkan pengunjung *website* untuk menemukan informasi yang mereka cari.

5) Footer

Footer terletak pada bagian bawah halaman web dan biasanya memuat copyright, kontak, link ke beberapa bagian *website*, dan informasi lainnya.

6) Whitespace

Whitespace merupakan bagian kosong yang tidak terisi oleh tulisan atau ilustrasi pada *website*. Whitespace berfungsi dalam menciptakan ruang dan keseimbangan.

2.2.2.1 Web User Interface

Lal (2013) menjelaskan bahwa *web-based UI* adalah aplikasi yang dibuat dengan HTML (*Hypertext Markup Language*) dan diakses menggunakan *web browser*. Dalam merancang UI *website*, perlu membuat struktur hierarki standar dengan halaman *home* sebagai halaman utama. Kemudian perlu juga untuk membagi konten dalam sebuah halaman dengan *grid layout* dengan menggunakan beberapa baris dan kolom grid serta menerapkan layout tersebut secara konsisten pada setiap halaman. Untuk membantu *user*, perancang harus menggunakan *icon*, warna, dan huruf yang bermakna.

Lalu berkaitan dengan *user experience* terhadap sebuah *user interface*, perlu untuk menggunakan gambar atau grafis berkualitas baik yang telah *dioptimized* dan membantu *user* dalam melacak konten dengan baik dapat dilakukan melalui mengelompokkannya ke dalam blok informasi dengan penulisan konten tulisan juga harus presisi dan efektif. Kemudian *button* dan *link* perlu untuk ditampilkan secara menonjol. Selain itu, dalam perancangan perlu untuk mengusahakan tampilan yang sederhana dan menggunakan banyak *white space* dengan tetap memperhatikan warna, visual, dan ikon agar terbentuk layout yang lebih kaya.

2.2.2.2 Mobile Website

Lal (2013) menyatakan bahwa dalam merancang *mobile website* perlu untuk menggunakan navigasi yang sederhana dan terbatas pada 3 level saja. Selain itu, jenis layout yang digunakan merupakan *single-column* dengan pembagian menjadi 3 yaitu untuk notifikasi pada bagian atas, konten di bagian tengah, dan input pada bagian bawah. Dalam penyajian informasi ke bawah dan *discroll* secara vertikal dengan mengoptimalkan pengelompokkan informasi.

Dalam hal yang berkaitan dengan *user experience*, perancang juga perlu menggunakan kata yang sederhana untuk *link* dan *button* dengan ukuran yang besar dan mudah disentuh. Interaksi yang digunakan juga perlu bersifat *brief*, fokus, dengan input yang minimum.

2.3 Attachment

Attachment atau kelekatan merupakan suatu istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh seorang psikolog yang berasal dari Inggris yaitu John Bowlby yang juga sekaligus menjadi pencipta dari teori *attachment* tersebut. *Attachment* merupakan hubungan emosional dalam hubungan anak dengan pengasuh utama yang biasanya adalah orang tuanya. Crouch (2015) menjelaskan bahwa *attachment* seorang anak dengan orang tua menjadi dasar anak dalam mengembangkan rasa percaya dengan orang lain dan dalam membentuk hubungan

sepanjang hidup. Holmes (2014) menyebutkan bahwa merasa *attach* atau lekat berarti merasa aman dan *secure*.

2.3.1 Konsep Dasar Attachment

Dalam Diananda (2020), Bowlby menyebutkan 3 konsep dasar *attachment* meliputi:

1. *Attachment* memiliki fungsi sebagai bentuk pertahanan dari perilaku jahat yang mana hal ini tak terlepas dari prinsip *attachment* sendiri yang berprinsip pada kebutuhan akan perasaan aman.
2. Rasa aman yang timbul dari *secure attachment* sebagai tipe kelekatan yang positif berhubungan erat dengan kemampuan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan penguasaan lingkungan atau eksplorasi.
3. *Attachment* tidak menjadi kebutuhan yang dapat mengakibatkan percepatan dalam pertumbuhan anak melainkan kebutuhan untuk setiap orang dalam sepanjang hidupnya.

2.3.2 Jenis Attachment

Dalam Ikrima dan Khoirunnisa (2021), Bowlby dan Ainsworth menjelaskan bahwa *attachment* dikelompokkan ke dalam dua kategori besar atau *attachment style* yaitu *secure attachment* dan *insecure attachment*. Istilah suatu *attachment* dikatakan *secure* maupun *insecure* menjelaskan persepsi akan ketersediaan pengasuh oleh bayi ketika mereka membutuhkan kenyamanan dan keamanan (Azizah, Istiqomah, & Kusumaningtyas, 2019). Marrone (2014) menjabarkan bahwa *attachment style* adalah kecenderungan sikap atau cara seseorang dalam menjalin dan mengelola hubungan dekat dengan orang lain.

1) *Secure Attachment*

Dalam Hardiyanti (2017), Ainsworth, Blehar, Waters dan Wall mengartikan *secure attachment* sebagai keadaan ketika bayi atau seseorang tidak mendapatkan masalah dalam pemberian

perhatian dan ketersediaan pengasuhnya. Holmes (2014) menjelaskan bahwa merasa lekat berarti merasakan aman dan nyaman. *Secure attachment* dapat membantu anak dalam berani bereksplorasi dan memperluas pengetahuan mengenai lingkungan sekitarnya karena *secure attachment* membuat anak merasa dapat mengandalkan pengasuhnya dalam menghadapi ketakutan jika proses eksplorasi berjalan kurang baik

Dengan *secure attachment* maka anak dapat merasa percaya akan adanya ketersediaan pengasuh yang sensitif dan responsif dan sebagai hasilnya bayi akan berani berinteraksi dengan dunianya. Saat melakukan eksplorasi, bayi dengan *secure attachment* mampu menjadikan pengasuhnya sebagai *secure base* atau rasa aman yang menjadi batu loncatan untuk bereksplorasi. *Secure attachment* dapat terbentuk ketika pengasuh atau orang tua memberi perlakuan hangat, konsisten, dan responsif.

Orang tua yang mencintai dan mampu memenuhi kebutuhan anaknya akan mengembangkan model hubungan yang positif yang berdasar pada kepercayaan (*trust*) dan sikap orang tua yang mencintai anaknya ini juga akan membuat anak memandang dirinya sebagai orang yang berharga. Kemudian perspektif yang telah dimiliki anak tersebut akan diterapkan juga pada orang lain yang ditemuinya sehingga anak dapat merasa bahwa orang lain adalah orang yang dapat dipercaya. (Ervika, 2015) Seseorang dengan *secure attachment* lebih mampu dalam menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa, mandiri, dan akan dapat mengembangkan hubungan yang positif berdasar pada rasa percaya (Ervika dalam Hasmalawati et al., 2018).

2) *Insecure Attachment*

Insecure attachment berarti anak tidak merasakan atau mendapatkan kenyamanan yang konsisten dari pengasuhnya ketika dibutuhkan atau dalam kata lain kebutuhan anak akan perhatian tidak

diatasi dengan pemberian perhatian secara konsisten oleh orang tua atau pengasuhnya. (Ainsworth & Bowlby dalam Hardiyanti, 2017) Holmes (2014) mengatakan bahwa orang dengan *insecure attachment* merasa cinta, butuh, dan bergantung pada pengasuhnya tetapi di sisi lain ada perasaan takut akan penolakan, cepat marah, dan atau waspada. *Insecure attachment* dapat membuat bayi menjadi merasa cemas, takut tidak direspon atau direspon secara tidak efektif. Anak juga dapat marah karena kurangnya respons orang tua pada mereka. Bowlby memperkirakan bahwa mungkin reaksi tersebut dilakukan secara sengaja untuk mendorong agar orang tua menjadi lebih responsif (Hardiyanti, 2017). Terdapat 3 tipe *insecure attachment* yaitu:

- ***Insecure-Avoidant Attachment***

Anak yang memiliki tipe *attachment* ini akan terlihat menjaga jarak atau menghindari kedekatan dengan orang tua. Anak akan terlihat lebih mandiri karena berusaha mengelola atau menghadapi kesulitannya sendiri. Ketika terpisah dari orang tua, anak tidak akan terlalu merasa tertekan dan akan cenderung mengabaikan atau menghindari kontak dengan orang tua ketika bertemu kembali. Dalam menghadapi orang tua yang tidak dapat dijadikan sumber rasa aman dan nyaman serta tidak adanya keyakinan akan adanya orang tua saat dibutuhkan, anak dengan tipe *attachment* ini dapat bersikap terlalu mandiri dan menjaga kedekatan emosional dengan orang tuanya.

- ***Insecure-Ambivalent Attachment***

Anak dengan tipe *attachment* ini tidak yakin dengan pengasuh yang akan selalu ada untuk mereka sehingga anak bersikap lebih waspada dalam berhubungan dekat dengan orang tuanya. Ketika terpisah dengan orang tua, anak mungkin untuk terlihat tertekan atau marah dan dapat menolak untuk dekat dengan orang tua atau tidak mudah ditenangkan ketika orang tua kembali.

- ***Disorganized Attachment***

Tipe ini biasanya terbentuk dari sikap orang tua yang kasar, tidak tersedia secara psikologis, hingga tidak dapat diprediksi perilakunya. Anak dengan *disorganized attachment* ditunjukkan dengan sikap anak yang tidak konsisten ketika berpisah atau kembali bersama orang tuanya.

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Attachment

Terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya *attachment* seseorang yang meliputi faktor internal yaitu dari diri seseorang dan eksternal yaitu dari lingkungan maupun dari luar diri (Ainsworth dalam Ikrima dan Khoirunnisa, 2021).

1) Faktor internal

Bentuk faktor internal yang dapat mempengaruhi *attachment* adalah faktor keturunan yang berupa anak yang meniru perilaku orang tua dalam memberikan *attachment* di masa kecil (saat bayi dan kanak-kanak).

2) Faktor eksternal

Dalam terbentuknya *attachment* seseorang, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi *attachment* tersebut berupa peristiwa yang bersifat signifikan, contohnya dalam keluarga pernah terjadi perceraian, pernikahan, orang tua atau pasangan yang wafat, hingga meninggalkan rumah.