

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Desain

Sebagaimana seorang desainer dapat menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat luas melalui visual dengan tepat itulah tugas dari seorang grafis desainer. Menurut Landa (2014), definisi desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang ditujukan untuk memberikan pesan atau informasi kepada orang yang akan menerimanya (*audience*). Dengan adanya komunikasi tersebut, sebuah desain grafis dapat menjadi solusi yang mencakup banyak hal dan juga arti yang dapat membuat *audience* terajak dengan pesan yang disampaikan. (Landa, 2014, hlm 1).

##### 2.1.1 Elemen Desain

Pembuatan desain grafis tidak terlepas dari beberapa elemen-elemen dasar. Semua elemen dalam desain grafis saling terhubung untuk membuat satu kesatuan. Elemen ini perlu digunakan karena memiliki potensi yang bermanfaat sebagai komunikasi dan ekspresi jika digunakan dengan baik. (Landa, 2014, hlm. 19). Berikut adalah elemen desain yang digunakan :

###### 2.1.1.1 Garis

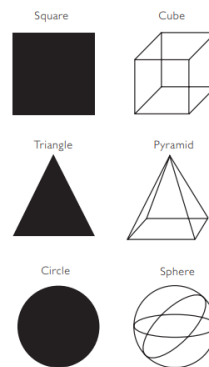
Garis merupakan salah satu elemen yang paling mendasar. Menurut Landa (2014), garis terbentuk dari satuan yang paling kecil dari elemen desain yaitu titik, yang memanjang yang biasanya berbentuk bundaran. Garis tersebut dianggap sebagai jalur pergerakan pada titik yang dibuat secara melintas di atas suatu permukaan. Poulin (2018) juga menjelaskan bahwa penggunaan garis tidak terbatas karena bisa menggabungkan, merapihkan, membagi, menunjuk, membangun dan menggerakkan objek grafis lainnya.



Gambar 2.1 Garis  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan sebuah elemen yang terbuat dari garis yang dibuat dan lintasan garis tersebut tertutup atau menyatu tiap ujungnya hingga menjadi suatu bentuk. Grafis dua dimensi ini memiliki karakteristik yang datar dan hanya memiliki panjang dan lebar. Namun bentuk dapat juga dijadikan sebagai bentuk tiga dimensi. Bentuk sendiri memiliki tiga bentuk dasar yaitu, kotak, segitika dan juga lingkaran yang masing-masing dari bentuk dasar ini jika dijadikan volume dapat menjadi kubus, piramida dan bola.



Gambar 2.2 Bentuk Dasar dan Bervolume  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.3 Warna

Salah satu elemen paling kuat yang dan komunikatif dalam desain adalah warna. Hal ini dikarenakan warna dapat memberi kesan visual yang berenergi dan dapat menjadi pusat perhatian dari sebuah desain. Menurut Poulin (2018), warna akan menaikkan daya

tarik terhadap visual dan dapat memperkuat makna serta elemen dalam komposisi apa pun.



Gambar 2.3 Roda Warna atau *Colorwheel*  
Sumber: Poulin (2018)

Dalam roda warna tersebut memiliki kategori gabungan dari beberapa hubungan warna yang sesuai yaitu terdapat, warna primer yang merupakan warna dasar yang tidak dapat dibuat melalui warna lain seperti kuning, merah dan biru. Warna sekunder yang merupakan warna-warna yang terbuat dari gabungan dua warna primer. Kemudian ada warna tersier yang merupakan dari gabungan salah satu warna primer dan juga salah satu warna sekunder. Kemudian terdapat warna komplementer yang merupakan dua warna yang bersebrangan dalam roda warna dan bersifat mengimbangi satu warna dengan lainnya. Warna monokromatik merupakan warna yang dihasilkan melalui komposisi warna yang sama namun dengan intensitas yang berbeda dengan menambahkan warna putih atau hitam. Warna analogous merupakan warna yang tercipta dari warna yang berdekatan di roda warna namun masih dikategorikan dengan nama warna yang berbeda. Warna triadik atau dikenal juga dengan sebutan *split complement*, yang merupakan sebuah gabungan dari pola segitiga pada roda warna yang menghasilkan tiga kombinasi warna yang kuat, dinamis, dan bersemangat. Terakhir adalah warna kuadratik, hamper sama dengan triadic, kuadratik menggunakan pola segi empat pada roda warna yang menghasilkan empat kombinasi warna.



Gambar 2.4 Kombinasi Warna  
Sumber: Poulin (2018)

Dalam buku yang ditulis Landa (2014), ia membagikan elemen warna menjadi tiga kategori yang merupakan sifat visual dasar warna yaitu *Hue*, *Value* dan *Saturation*.

### 1) *Hue*

*Hue* merupakan nama dari warna itu sendiri yang kita lihat secara langsung. *Hue* dapat menyatakan apakah sebuah warna tersebut hangat atau dingin dalam temperature melalui visual yang kita lihat tanpa perlu kita rasakan. Contohnya seperti merah atau hijau dan biru atau oranye.



Gambar 2.5 *Hue*  
Sumber: Landa (2014)

### 2) *Value*

*Value* merupakan intensitas gelap-terangnya sebuah warna atau disebut juga *luminosity*. Hasil dari gelap terang ini tercipta dari gabungan warna dengan warna monokromatik yang dapat

dihasilkan menjadi *low contrast* dan *high contrast*. Kategori ini dibedakan menjadi tiga tingkatan yang berbeda, yaitu :

- a) *Tint (luminance)* merupakan gabungan dari sebuah warna yang menciptakan warna terang dengan kombinasi dari warna *hue* dan juga warna putih.
- b) *Tone (brightness)* merupakan sebuah gabungan dari warna *hue* dengan warna abu-abu yang menghasilkan.
- c) *Shade* merupakan gabungan dari sebuah warna yang menciptakan warna gelap dengan kombinasi warna *hue* dan warna hitam.



Gambar 2.6 Perbedaan *Tint*, *Tones* dan *Shades*  
Sumber: Color Meaning by Jacob Olesen

### 3) *Saturation*

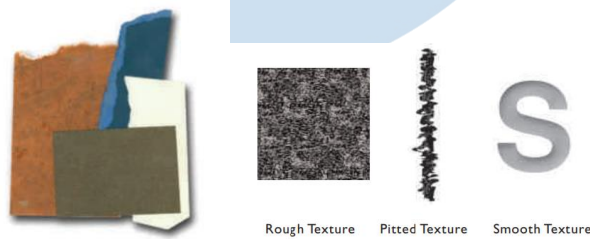
*Saturation* merupakan sebuah intensitas cerah-kusamnya sebuah warna. *Saturation* didapatkan dari intensitas *hue*, warna *hue* tanpa campuran warna apapun akan menciptakan intensitas warna yang cerah sedangkan warna *hue* yang dicampur dengan warna monokromatik akan menciptakan warna dengan intensitas yang kusam.



Gambar 2.7 Saturation  
Sumber: Color Meaning by Jacob Olesen

#### 2.1.1.4 Tekstur

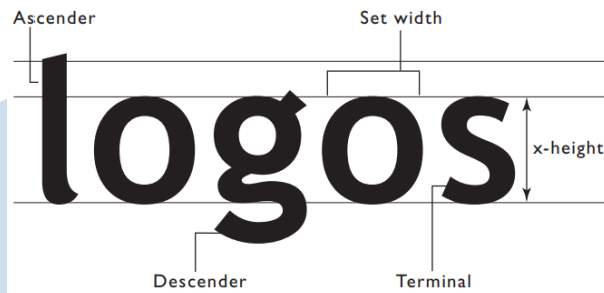
Sebuah permukaan yang dapat dirasakan melalui indera atau sekedar representasi yang dapat dirasakan melalui visual adalah tekstur. Dalam seni visual pun tekstur dibedakan menjadi dua jenis yaitu, *tactile textures* dimana tekstur tersebut dapat dirasakan dengan cara disentuh atau diraba secara nyata. Dan *visual textures* dimana tekstur ini merupakan representasi atau ilusi dari tekstur asli itu sendiri seperti gambar atau foto yang dirasakan melalui indera penglihatan. (Landa, 2014, hlm. 28).



Gambar 2.8 Tekstur  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.1.5 Tipografi

Salah satu yang menjadi elemen visual lainnya adalah tipografi. Landa menyatakan bahwa jenis huruf atau *typeface* merupakan sebuah satu set karakter meliputi huruf, angka, symbol, tanda, tanda baca dan juga aksesoris yang memiliki satu kesatuan dengan visual yang konsisten. Dalam sebuah *typeface* terdapat banyak sekali karakteristik yang dimiliki agar tiap karakter agar mempertahankan *legibility* dan juga dapat dibaca dengan mudah. (Landa, 2014. hlm. 46).



Gambar 2.9 *Typography*  
Sumber: Landa (2014)

Poulin (2018) menyatakan bahwa terdapat enam karakteristik yang menjadi dasar sebuah karakter dengan beberapa variasi yaitu adalah *case*, *weight*, *contrast*, *posture*, *width*, dan *style*. *Style* pada *typeface* sendiri ada berbagai macam yaitu (Landa, 2014, hlm, 47) :

### 1) *Old Style / Humanist*

*Typeface* ini dikenalkan pada akhir abad kelima belas dengan memiliki kesan romawi. Karakteristik yang sangat jelas terlihat pada *typeface* ini adalah dimana karakter ditiap huruf memiliki *angled and bracketed serifs* dan *biased stress*. Penulisan *typeface* ini dulunya ditulis menggunakan *broad-edged pen*.



Old Style

Gambar 2.10 Tipografi *Old Style*  
Sumber: Landa (2014)

### 2) *Transitional*

*Typeface* ini berasal dari abad kedelapan belas dimana karakteristik dari *typeface* ini menggambarkan sebuah transisi dari era lama ke modern. Terlihat jelas dengan *stroke* yang sudah mulai simetris dan tidak terlalu condong ke arah diagonal.





Gambar 2.11 Tipografi *Transitional*  
Sumber: Landa (2014)

### 3) *Modern*

*Typeface* yang akhirnya dikembangkan pada akhir abad sembilan belas dengan karakteristik yang lebih ke arah geometris dan juga simetrik. Bentuk dari *typeface* ini dibuat menggunakan *chisel-edged pen*.



Gambar 2.12 Tipografi *Modern*  
Sumber: Landa (2014)

### 4) *Slab Serif*

*Typeface* sangat identic dengan karakternya dengan garis yang berat dan tebal. *Slab serif* ini diidentifikasi sebagai sub-kategori kepunyaan Mesir dan juga Clarendon yang dikenalkan pada awal abad kesembilan belas.



Gambar 2.13 Tipografi *Slab Serif*  
Sumber: Landa (2014)

### 5) *Sans Serif*

Berbeda dari karakteristik *serif*, yang menggunakan ujung di tiap karakternya, *typeface* ini menghilangkan kehadiran dari ciri khas *serif* itu sendiri. Karakteristik dari *typeface* yang dikenalkan



pada awal abad kesembilan belas ini ialah beberapa bentuk huruf tanpa serif ini memiliki garis yang tebal sekaligus tipis.



Gambar 2.14 Tipografi *Sans Serif*  
Sumber: Landa (2014)

#### 6) *Blackletter*

*Typeface* dengan karakteristik penggunaan garis yang tebal, berat dan juga padat dengan garis kurva yang sedikit biasa disebut juga dengan *gothic*. *Typeface* ini didasari dari bentuk huruf manuskrip pada pertengahan abad ketiga belas ke kelima belas.



Gambar 2.15 Tipografi *Blackletter*  
Sumber: Landa (2014)

#### 7) *Script*

*Typeface* ini sangat mencerminkan dan memiliki karakteristik seperti tulisan tangan. Karakteristik yang unik dari *typeface* ini ialah cara penulisan yang cenderung menyamping atau miring, dan juga menyambung.



Gambar 2.16 Tipografi *Script*  
Sumber: Landa (2014)

#### 8) *Display*

*Typeface* ini biasanya digunakan dan dibuat untuk ukuran-ukuran yang besar dan biasanya digunakan sebagai *headlines* dan judul.

Namun *typeface* ini sedikit sulit untuk dibaca sebagai *typeface* untuk teks karena karakteristik yang cenderung terkesan rumit, dekoratif seperti buatan tangan yang berbeda dari jenis *type* yang lain.



Gambar 2.17 Tipografi *Display*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip pada desain sangat dibutuhkan dalam membuat atau merancang sebuah desain untuk menghasilkan komposisi yang baik. Prinsip pada desain dibuat agar elemen-elemen pada desain sesuai dan juga seimbang dengan kesatuan yang lainnya. Terdapat beberapa prinsip penting dari sebuah desain yaitu :

#### 2.1.2.1 Format

Format sendiri merupakan batasan dari apa yang sebenarnya akan dirancang yang sudah ditentukan sebelumnya. Umumnya, desainer juga sering menggunakan format sebagai penjelasan dari jenis atau media apa yang akan dirancang (Landa, 2014, hlm. 29).

Banyaknya bentuk atau jenis format yang telah ditentukan, tiap komponen pada rancangan tersebut harus memiliki komposisi yang sesuai dengan batasan format. Tidak hanya dari bentuk atau jenis format, tetapi dengan pencapaian umum hingga terperinci sesuai dengan kebutuhan dan juga tujuannya.

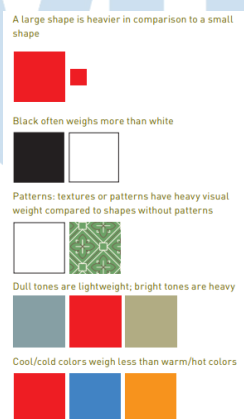
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.18 Format *Display*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2.2 *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang merupakan sebuah stabilitas atau kesetimbangan dari elemen visual yang sudah terbagi pada tiap sisinya sehingga menciptakan komposisi dan proporsisi yang sesuai. Sebuah keseimbangan komposisi dari sebuah desain merupakan satu-satunya prinsip yang berhubungan dengan tiap prinsip lainnya. Dalam keseimbangan, seorang desainer dapat menggunakan elemen warna, arah, lokasi, bentuk, tekstur, dan *value* untuk mendapatkan keseimbangan komponen dan juga komposisi.



Gambar 2.19 Contoh Keseimbangan Ukuran dan Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

Dalam penggabungan dari elemen-elemen menjadi komposisi yang seimbang, Landa (2014) dan juga Poulin (2018) menyatakan terdapat tiga jenis visual :

**1) *Formal Balance (Simetris)***

*Formal balance* atau yang lebih dikenal sebagai simetris merupakan yang termudah dalam visual komposisi. Pembagian dari elemen visual dibagi secara seimbang atau dengan mudahnya komposisi tersebut digambarkan seperti cermin atau *reflection symmetry*.

**2) *Dynamic Balance (Asimetris)***

*Dynamic balance* atau asimetris merupakan jenis komposisi yang cukup sulit untuk dibentuk dan dipertimbangkan. Sebuah komposisi asimetris terbentuk dari dua visual elemen yang memiliki komposisi yang berbeda atau tanpa membuatnya reflektif namun dapat mempertahankan komposisi keseimbangan.

**3) *Radial Balance***

*Radial balance* merupakan sebuah komposisi simetris namun simetris dalam segi horizontal dan juga vertical. Sebuah keseimbangan radial ini akan memberikan sebuah penekanan pada titik tengah atau pusat dari sebuah komposisi.



Gambar 2.20 Keseimbangan Simetris, Asimetris dan Radial  
Sumber: Landa (2014)

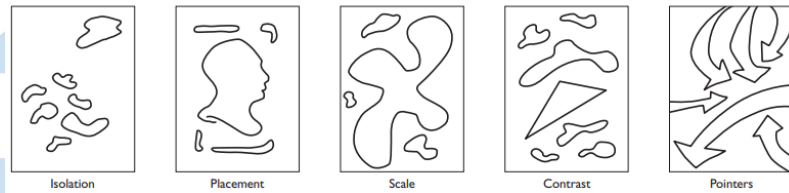
### 2.1.2.3 *Visual Hierarchy* (Hierarki Visual)

Hierarki visual merupakan prinsip terpenting dalam sebuah perancangan. Tujuan dari hierarki visual sendiri adalah untuk memberikan poin utama informasi pada target, memperjelas cara penyampaian dan pengarahannya visual dengan menggunakan penekanan atau *emphasis*. Cara untuk menghasilkan sebuah hierarki visual dengan cara memutuskan apa elemen yang penting dalam sebuah desain. Kemudian ciptakan sebuah alur informasi dari yang terpenting hingga elemen yang mungkin tidak terlalu menonjol.

Penekanan dalam hierarki visual sendiri dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- 1) Penekanan dengan isolasi : penekanan ini memusatkan elemen visual tertentu dengan mengimbangkan bobot visual. Namun jika bobot visual lebih baik tetap harus diimbangi dengan elemen lain dalam komposisi.
- 2) Penekanan dengan penempatan : penekanan ini akan memilah bagaimana para target akan melihat terlebih dahulu elemen mana yang akan dituju, sehingga elemen grafis akan lebih ditonjolkan ke arah tersebut.
- 3) Penekanan melalui skala : penekanan ini menggunakan keuntungan ukuran dan skala untuk menciptakan sebuah ilusi. Elemen visual akan terlihat bergerak dan akan menarik perhatian target.
- 4) Penekanan melalui kontras : penekanan ini menggunakan elemen grafis yang merujuk pada perbedaan berupa terang-gelap, tekstur, atau pun cerah-kusam. Penekanan ini akan menjadi fokus pembandingan dari elemen grafis lainnya.
- 5) Penekanan melalui arah dan penunjuk : penekanan ini menggunakan elemen seperti arah panah dan penggunaan

elemen diagonal untuk mengiring fokus target ke tujuan yang akan menjadi poin utama.



Gambar 2.21 Contoh dari *Emphasis*  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.2.4 *Rhythm (Irama)*

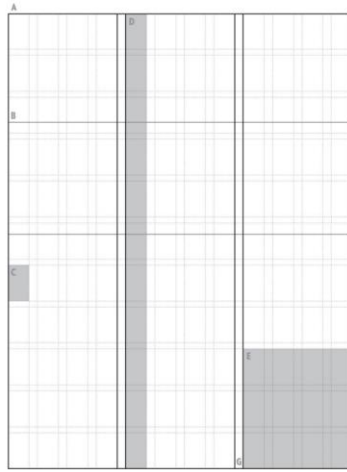
Ritme atau irama dalam sebuah desain bekerja dalam hal yang sama seperti ketukan dalam lagu, repetisi yang konsisten dan kuat akan membuat sebuah desain menjadi lebih menarik perhatian para target. Banyak faktor untuk menciptakan sebuah ritme dalam sebuah desain, mulai dari warna, tekstur, *figure / ground relationships*, penekanan dan juga keseimbangan (Landa, 2014, hlm. 35).

#### 2.1.2.5 *Unity (Kesatuan)*

Kesatuan dalam sebuah desain merupakan suatu komposisi yang saling berkaitan dan berkesinambungan melalui satu elemen ke elemen lainnya. Komposisi tersebut yang akan membuat elemen-elemen grafis terlihat seimbang dan memiliki satu kesatuan sebagai desain visual. Kesatuan sendiri dapat diciptakan melalui beberapa visual seperti lokasi, orientasi, rupa, bentuk dan juga warna.

#### 2.1.2.6 *Grid*

*Grid* merupakan sebuah petunjuk atau arahan dalam sebuah struktur komposisi yang terbuat dari format vertical dan horizontal yang telah dibagi menjadi kolom dan juga margin. Dalam penggunaannya, *grid* dapat membantu dalam pembuatan struktur buku, majalah, brosur, *website* dan sejenisnya. Menurut Poulin (2018) penggunaan *grid* berguna untuk mencapai kesatuan visual melalui kejelasan informasi dengan elemen visual yang lain.



Gambar 2.22 Grid  
Sumber: Poulin (2018)

*Grid* juga memiliki anatomi di tiap bagiannya. Menurut Poulin (2018), anatomi *grid* tersebut dibagi menjadi tujuh bagian yaitu :

#### A. *Margins*

Margin merupakan sebuah batasan yang terletak mengelilingi format atau konten dari sebuah halaman. Margin berguna untuk menempatkan poin utama komposisi seperti tulisan dan juga gambar agar proporsi dari keseluruhan halaman seimbang dan dapat membawa fokus dan perhatian tertuju ke konten. Selain itu margin berguna untuk para pembacanya memiliki jeda dan juga sebagai area dimana informasi pendukung dari halaman.

#### B. *Flow Lines*

*Flow lines* merupakan garis arah horizontal yang membantu untuk merapihkan konten agar dapat ditempatkan di beberapa area tertentu yang membantu para pembaca untuk mengarahkan urutan konten ke seluruh halaman.

#### C. *Modules*

Modul merupakan bagian berjarak dalam *grid* yang terpisah dengan jarak yang konsisten dan repetisi tersebut akan menjadikannya sebuah kolom dan baris.



#### **D. Columns**

Kolom merupakan garis arah vertikal menjadi garis pemisah dari garis arah horizontal dengan margin ditiap halaman. Kolom rata-rata memiliki lebar yang sama, tetapi ada juga beberapa halaman yang menyesuaikan dari isi konten atau informasi tertentu.

#### **E. Spatial Zones**

Area spasial merupakan beberapa modul yang menciptakan beberapa bidang khusus pada halaman untuk menampilkan informasi yang serupa seperti beberapa gambar atau teks yang serupa.

#### **F. Markers**

Penanda atau *markers* merupakan indicator grafis untuk membantu menunjukkan informasi ditiap halamannya seperti *headers* atau *footers*, *folios* atau nomor halaman dan berbagai macam elemen lainnya yang hanya berlokasi di satu halaman yang sama.

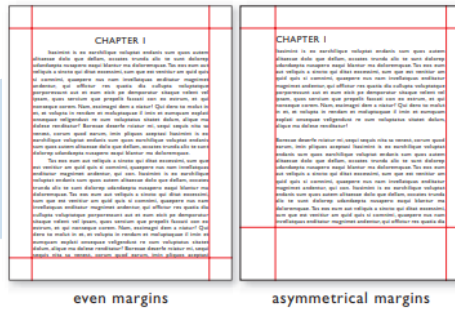
#### **G. Gutters**

*Gutters* atau biasa disebut juga dengan *alleys*, merupakan jarak yang berarah vertikal yang bertempat diantara jenis kolom. Hal ini dapat disesuaikan dengan lebar ukuran halaman dari konten yang akan dibuat.

*Grid* memiliki beberapa jenis format dan Landa (2014) menyatakan beberapa *grid* tersebut adalah :

##### **1) Single-Column Grid**

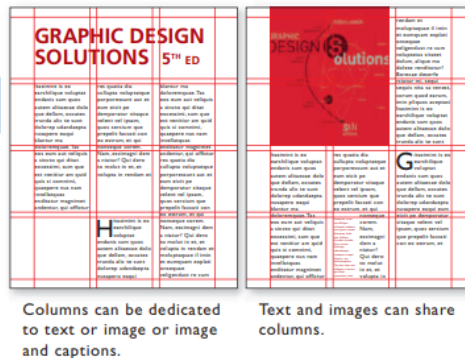
*Grid* pertama adalah *grid* yang sering digunakan sebagai format laporan, halaman novel dan sebagainya merupakan *single-column grid* atau yang disebut juga *manuscript grid*. *Grid* ini memiliki format menggunakan struktur dasar dengan margin yang mengelilingi halaman.



Gambar 2.23 Satu Kolom Grid  
Sumber: Landa (2014)

## 2) Multicolumn Grids

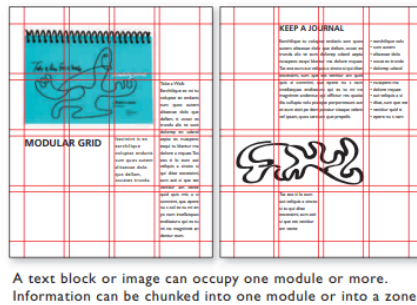
Grid ini menggunakan dua kolom atau lebih kolom dengan jarak tertentu yang disesuaikan dengan isi halaman. *Multicolumn grids* biasanya digunakan untuk *desktop*, *tablet*, dan juga *mobile screens* yang terukur dalam piksel.



Gambar 2.24 Multi Kolom Grid  
Sumber: Landa (2014)

## 3) Modular Grids

*Modular grid* berbeda dari dua *grid* sebelumnya. *Grid* ini terbuat dari beberapa modul dan beberapa unit individual yang terbentuk dari titik potong dari kolom dan *flowlines*. Fungsi dari *modular grid* ini adalah informasi yang terdapat pada halaman dapat disesuaikan dengan modul individual tau dikelompokkan di tempat yang sama.



Gambar 2.25 Modular Grid  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Websites

Menurut Landa (2014), definisi *website* adalah sebuah kumpulan halaman atau kumpulan file yang saling dihubungkan menjadi satu dan disediakan secara *World Wide Web*. *Websites* dimiliki dan dibuat oleh perusahaan, organisasi ataupun secara individual. Untuk mendesain sebuah *websites* diharuskan mencakup strategi, kolaborasi, kreativitas, *planning*, desain, pengembangan dan juga implementasi. Nielsen dan Molich memberi sebuah ringkasan bahwa sebuah kegunaan *websites* yang baik jika *websites* tersebut dapat dengan mudah dipelajari, diingat, mudah digunakan, mudah dimengerti dan juga memberikan sebuah kepuasan bagi penggunanya (Lawrence & Tavakol, 200, hlm. 39).

### 2.2.1 Ketentuan Terkait *Websites*

Terdapat beberapa ketentuan yang terkait dengan pembuatan *websites* dan juga isi dari *websites* tersebut, yaitu :

#### 2.2.1.1 Konten

Konten merupakan badan informasi yang tersedia di dalam *website* sebagai tujuan utama pengguna mengakses *website* tersebut. Sebuah konten dapat terbagi menjadi beberapa hal, seperti informasi umum, data, berita, cerita, sastra puisi, hiburan, dan dapat juga hal seperti music, foto, seni, video dan yang lainnya. Isi konten harus tertata dengan baik dan mudah untuk diakses.

Dalam menyiapkan sebuah konten, penulisan yang baik harus selalu menjadi prioritas utama. Penyampaian *headlines* dan juga

*copy* sangat mempengaruhi komunikasi kepada pengguna. Tidak lupa juga untuk tetap mengaplikasikan prinsip kesatuan, keterpaduan dan juga penekanan supaya tetap satu kepada konsep atau tema dan juga *user experience*.

#### **2.2.1.2 Informasi Arsitektur**

Informasi arsitektur merupakan sebuah struktur konten *website* yang sudah terorganisir menjadi urutan hierarki. Sebuah informasi harus dijabarkan secara mengerucut mulai dari informasi umum hingga ke informasi yang spesifik atau khusus. Namun informasi arsitektur tidak bisa dijabarkan secara linear. Struktur ini harus mengikuti alur bagaimana pengguna dengan mudah dapat mengakses apa yang mereka tuju dalam *website* dengan merasa nyaman, navigasi global atau metanavigasi dalam satu *websites*.

#### **2.2.1.3 Sistem Navigasi**

Sebuah visual struktur yang konsisten akan seimbang dengan kemudahan pengguna dalam mengakses. Banyak *website* yang mempunyai beberapa tahapan dalam bernavigasi, meliputi portal navigasi yang dapat mengakses keberbagai *website* lainnya, sebuah subnavigasi atau navigasi sekunder yang digunakan sebagai informasi tambahan, dan juga navigasi dengan satu halaman *web*.

#### **2.2.1.4 Home Page**

*Home page* merupakan pintu masuk utama dan juga sistem navigasi pusat dalam sebuah *website*. Semua sistem navigasi yang terdiri dari visual dan juga *digital links* yang akan menghubungkan sebuah lokasi ke lokasi lainnya di dalam sebuah halaman *web*. Ketertarikan dan akses pengguna ke halaman lainnya akan bergantung berdasarkan *home page* dari *website* tersebut.

### **2.2.2 Pembangunan Websites**

Dalam sebuah pembuatan atau pembangunan *websites* pun memiliki proses yang harus diterapkan. Selain perancangan desainnya, sebuah *website*

terlebih dahulu dilakukan sebuah uji coba untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Terdapat 10 tahap yang menjadi bagian dari pembangunan sebuah *website* (Landa, 2014, hlm. 333).

- 1) *Project Plan* : merupakan sebuah orientasi dan analisis untuk menetapkan dan mengiringi tujuan dan juga merencanakannya dengan tim ahli.
- 2) *Creative Brief* : untuk membuat *outline* mengenai strategi kreatif terkait dengan *brand* yang lebih luas atau identitas visual, *positioning*, target audiens, dan juga objektif lain yang tertera dalam *brief*.
- 3) *Site Structure* : merencanakan, memetakan, mempersiapkan konten beserta dengan informasi arsitektur. Selain itu tidak lupa juga untuk menyelesaikan hal mengenai tantangan teknologi.
- 4) *Content Outline*
- 5) *Conceptual Design* : membuat konsep desain berdasarkan strategi identitas visual dan juga yang sudah tertulis di *brief*.
- 6) *Visual Design Development* : dalam proses ini, membuat desain melalui *grid* atau *template* yang telah ada dan menempatkan elemen. Penentuan metode visualisasi mulai dari palet warna, *style web*, navigasi atau elemen antarmuka seperti tombol dan *link*, foto, ilustrasi dan elemen grafis lainnya.
- 7) *Technical Specs*
- 8) *Prototype* : mulai untuk membuat navigasi tersebut sebagai halaman yang dapat diakses.
- 9) *Technology* : pengerjaan sebuah solusi teknikal seperti *Alpha* dan *Beta Test*.
- 10) *Implementation* : peluncuran, promosi, pembaharuan, dan pengujian yang berlanjut untuk kegunaanya.

### 2.3 UI/UX

*User interface* dan *user experience* merupakan dua aspek penting dan utama yang wajib dimiliki oleh sebuah *website*. Dua aspek ini memiliki tugas yang

berbeda. Dalam buku berjudul *Conquering UI Design* oleh Ruben Cespedes (2021), bila digambarkan sebagai gunung es, puncak atas gunung es yang tidak tertutup oleh air merupakan tampilan luar selayaknya desain *interface*, hal ini ditunjang dengan aspek penting lainnya seperti layout, *branding*, visual desain, warna dan juga tipografi. Sedangkan UX yang diibaratkan sebagai bagian bawah gunung es yang tidak tampak dari permukaan menggambarkan bagian yang tersembunyi dari sebuah *website* yang berhubungan dengan desain informasi, strategi, navigasi, *user research*, *wireframe*, and *prototype*, dan juga skenario.

### 2.3.1 *User Interface*

Dalam pembuatan sebuah tampilan antarmuka, terdapat beberapa aspek untuk mengaplikasikan desain antarmuka. Menurut Schlatter dan Levinson (2013), beberapa aspek tersebut adalah *layout*, *type*, warna, gambar, dan juga control dan keterjangkauan.

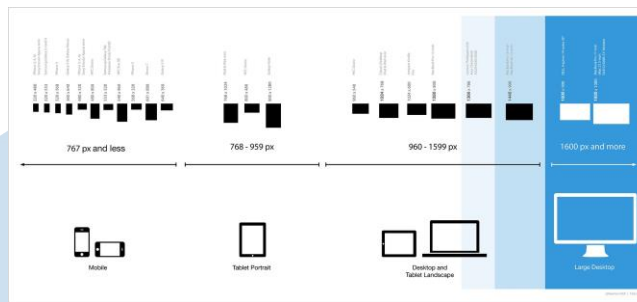
#### 2.3.1.1 *Layout*

Aspek pertama adalah *layout* yang akan memposisikan elemen-elemen dalam sebuah struktur atau format agar para pengguna mudah mengerti, kemudian tujuan apa yang akan dipilih, dan memutuskan *template* apa yang akan muncul di sebuah layar.

Berikut beberapa prinsip lain yang tercakup dalam *layout* :

- 1) *Screen Size* : dalam pembuatan *layout* sebuah ukuran layar akan sangat penting terlebih jika sebuah layar tersebut dapat diubah posisinya. Pembuatan *layout* tersebut harus memiliki lebih dari satu format. Layar tersebut akan menyediakan batasan layar yang akan menampilkan konten dan elemen antarmuka lainnya, tetapi hubungan dari batasan dan elemen tersebut haruslah sesuai dengan ukuran layar masing-masing.





Gambar 2.26 Ukuran Layar

Sumber: Johannes Holl

- 2) *Position* : prinsip pada peletakkan posisi akan menunjukkan tiap satu elemen atau lebih akan saling membuat hubungan visual dari elemen-elemen yang telah diposisikan. Terlebih jika elemen tersebut memiliki konten yang berhubungan.
- 3) *White Space* : tempat ini adalah dimana mata para pengguna yang melihat layar dapat mengistirahatkannya di bagian layar lainnya. Hal ini juga disebut dengan area kosong, bisa jarak di antara sebuah kolom, antara elemen, atau seperti margin yang mengelilingi konten. *White space* tidak selamanya berwarna putih asalkan area pada bagian layar tersebut kosong.
- 4) *Proximity, Scale, and Alignment* : prinsip-prinsip ini berhubungan satu sama lain dalam hal penggabungan elemen antarmuka. Contohnya jika bentuk, warna, dan ukurannya sama, hubungan visual tersebut harus dipikirkan untuk mengatasi seberapa deka telemen satu ke elemen yang lainnya.
- 5) *Grid* : merupakan sebuah garis bantuan vertikal dan horizontal yang tidak terlihat yang akan membuat elemen dan juga struktur pada *layout* terlihat lebih konsisten. *Grid* membantu penempatan elemen dengan margin, jarak antara elemen dan juga ukuran sebuah gambar di sebuah area dan tentunya *white space*.



6) *Templates* : prinsip ini merupakan sebuah kumpulan margin dan aturan yang dibuat untuk beberapa tipe konten dan juga fitur. Dengan adanya *template*, gabungan dari elemen ini dapat digunakan kembali ke format yang sama dengan elemen yang mungkin hanya akan muncul di keadaan tertentu atau sama.

#### **2.3.1.2 Type**

Aspek kedua merupakan tipografi, dimana sebuah *font* terkadang dapat dikenal sebagai kumpulan bentuk huruf yang terkait secara visual. Namun *font* juga merupakan bagian dari jenis huruf, keluarga, angka dan bahkan ikon atau symbol yang terkait hanya saja dibuat dalam bobot dan gaya yang berbeda. Penggunaan tipografi dibedakan dari segi ukuran, berat (tebal-tipis), *leading* atau *heading*, pengaturan kolom dan juga justifikasi, penggunaan huruf kapital, *letterspacing*, warna, dan efek.

#### **2.3.1.3 Color**

Warna menjadi aspek yang dapat sekali menarik perhatian para penggunanya. Biasanya warna digunakan untuk merujuk sebuah elemen sebagai *highlight* atau aksen dan akan membantu pengguna untuk ditunjukkan ke informasi yang akan dilihat. Selain itu warna juga dapat digunakan supaya pengguna dapat memiliki koneksi antara elemen terkait, seperti *brand personality*.

#### **2.3.1.4 Imagery**

Aspek lainnya yang sangat membuat para penggunanya berkomunikasi sebagai pesan visual atau juga dapat membantu sebagai elemen pembantu untuk menjelaskan informasi dan dapat juga merepresentasikan sebuah konten tersebut adalah sebuah perumpamaan. Perumpamaan tersebut juga dapat mengekspresikan sesuatu seperti perasaan, *brand*, gaya bahkan penulis itu sendiri. Ada banyak bentuk perumpamaan yaitu, foto, ilustrasi, grafik, ikon,

animasi, video, peta, *screenshot*, infografik, logo dan juga sebuah bentuk.

### 2.3.1.5 *Controls and Affordances*

Sebuah *website* akan dikatakan bekerja jika mereka menggunakan sebuah kontrol seperti tombol yang dapat di klik. Visual desain pada sebuah kontrol akan mempengaruhi dan melihat apakah pengguna sudah mengerti apakah yang dituju dan bagaimana cara menggunakannya. Terbagi tiga kategori dalam sebuah aplikasi fungsional dari kontrol dan kemampuan, yaitu :

#### 1. *Navigation Controls*

Kontrol navigasi biasanya dapat dimengerti sebagai dasar kontrol navigasi seperti *hyperlinks* dan beberapa kategori *tab*. Sama seperti visual elemen lainnya, kontrol pun juga harus mengikuti dasar hierarki visual untuk menyeimbangkan penempatan antara kontrol fungsi dengan elemen lain di layar. Navigasi kontrol sendiri mencakup :

- a. *Image-based links*, seperti ikon yang dapat diklik atau disentuh,
- b. *Tabs*,
- c. *Internal scrollbars* atau *carousels*,
- d. *Stepped process indicators*.

#### 2. *Data Manipulation Controls*

Berbeda dari kontrol navigasi, kontrol ini memiliki fungsi yang lebih luas namun dikategorikan kritikal karena penggunaan kontrol ini biasa digunakan pada tipe aplikasi seperti *e-commerce* atau perbankan yang mempunyai akses pembayaran yang memiliki banyak akses navigasi.

Kontrol yang mencakup *data-identification*, *manipulation*, dan *transaction* yaitu :

- a. *Radio buttons*
- b. *Checkbox*

- c. *Multiple-select boxes*
- d. *Configurable lists allowing users to move items from one to the other*
- e. *Sliders*
- f. *Typehead fields*
- g. *Calendar pickers*
- h. *Color pickers*

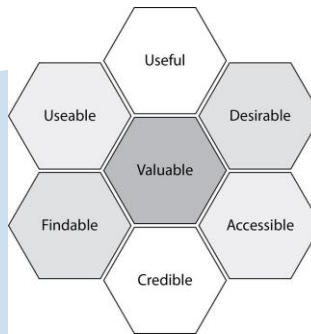
### 3. *Information Display Controls*

Kontrol ini merupakan kontrol yang berhubungan dengan memunculkan dan menyembunyikan informasi. Kontrol informasi ini mencakup :

- a. *Accordions*
- b. *Tabs* yang menampilkan informasi yang lebih tertuju pada satu bagian dibanding layar yang dapat di *refresh*
- c. *Links, button*, atau ikon yang dapat di buka-tutup secara *overlay, tooltips* atau *dialog windows*

#### 2.3.2 *User Experience*

Sebuah desain visual tidak hanya sekedar sebuah tampilan ataupun keindahan, tetapi juga harus mencakup hubungan antara bentuk dan fungsi yang memastikan bahwa para pengguna dapat mengerti dan dapat menggunakan *user experience* dengan baik dan jelas (Landa, 2010, hlm. 226-227). Maka dari itu sebuah *user experience* harus dibuat sebaik mungkin demi kenyamanan para pengguna. Dalam mendesain UX terdapat beberapa aspek penting yang harus dimiliki. Seorang desainer sekaligus informasi arsitek, Peter Morville menyatakan bahwa terdapat tujuh aspek penting yang disebutnya sebagai *UX Honeycomb* yang mencakup *useful, useable, desirable, findable, accessible, credible*, dan juga, *valuable*.



Gambar 2.27 *UX Honeycomb*

Sumber: Peter Morville dalam *The Basic of User Experience Design*

### 2.3.2.1 *Useful*

*Useful* diartikan sebagai berguna, atau pengguna yang menggunakan sebuah desain tersebut dapat menyelesaikan masalah yang dimilikinya. Bila desain tersebut tidak memenuhi aspek ini, maka sebuah desain tidak memiliki tujuan dan tidak ada alasan untuk desain tersebut dibuat. Biasanya aspek ini akan mempertanyakan bagaimana desain ini memecahkan masalah pengguna atau adakah keinginan atau kebutuhan dari pengguna.

### 2.3.2.2 *Useables*

*Useable* diartikan sebagai kemudahan, atau sebuah desain yang dibuat harus mudah digunakan bagi para penggunanya. Desain yang disampaikan harus dibuat secara sederhana dan mudah. Bila sebuah desain dinilai bagus tetapi tidak memiliki kemudahan, maka pengguna juga dapat merasa kesulitan dan tidak dapat digunakan. Hal ini dapat dilihat dari uji coba *prototype* ketika pengguna mencoba desain yang telah dibuat apakah masalah dari rancangan desain dapat terselesaikan.

### 2.3.2.3 *Desirable*

*Desirable* diartikan sebagai keindahan, atau sebuah estetika dari sebuah desain. Desain tersebut harus dibuat dengan menarik dan mudah untuk diterjemahkan. Selain itu desain tersebut harus minim dan langsung tertuju. Jika sebuah desain dibuat sebaik mungkin

namun tidak ada sentuhan estetika, maka pengguna juga tidak akan tertarik untuk menggunakan desain tersebut.

#### **2.3.2.4 Findable**

*Findable* diartikan sebagai mudah ditemukan, atau informasi yang terdapat pada desain tersebut harus dapat mudah ditemukan dan mudah dinavigasi. Pengguna harus dapat mencari solusi dari masalah tersebut secepat mungkin sehingga struktur navigasi harus dibuat secara masuk akal. Selain mudah ditemukan, aspek ini juga mengandung peringatan dan juga *error* agar pengguna lebih mudah untuk menindaklanjuti sebuah *flow* desain.

#### **2.3.2.5 Accessible**

*Accesible* diartikan sebagai ramah pengguna, atau desain yang dibuat dapat digunakan walau pada pengguna yang memiliki kekurangan. Kekurangan yang dimaksud tidak hanya secara fisik tetapi juga secara mental. Desain yang akan dibuat harus dapat mempertimbangkan siapa saja pengguna yang akan menggunakannya baik pengguna biasa atau penyandang disabilitas.

#### **2.3.2.6 Credible**

*Credible* diartikan sebagai kepercayaan yang dapat dipegang, atau sebuah desain yang telah dibuat beserta dengan desainernya harus dapat dipercaya oleh para penggunanya. Sebuah desain yang dibuat dengan kepercayaan dapat menarik minat para penggunanya. Hal ini dapat diciptakan dengan menggunakan bahasa yang lugas dan tidak menipu sehingga pengguna dapat menyelesaikan masalah dengan cepat.

#### **2.3.2.7 Valuable**

*Valuable* merupakan semua poin aspek yang digabungkan menjadi satu. Desain tersebut harus menyampaikan nilai yang nantinya akan membuat nilai pada pembuat dan juga pengguna yang menggunakan desain tersebut. Memahami pengguna dan

menyampaikan keinginan mereka secara baik dapat membuat sebuah desain memiliki aspek ini.

## 2.4 Fotografi

Fotografi sekarang sudah mulai banyak digunakan oleh banyak orang dikarenakan kemampuannya menangkap foto atau hasil rekaman dengan mudah. Kamera di era sekarang pun sudah dapat menyimpan hasil visual menggunakan *memory card* dan tidak perlu menggunakan film negatif lagi. Dalam hal fotografi, cahaya merupakan aspek utama untuk mengambil suatu karya. Tanpa adanya cahaya, suatu objek atau karya tidak akan dapat dihasilkan. Cahaya sendiri dapat masuk ke dalam kamera melalui bantuan lensa. Proses untuk menghasilkan sebuah foto objek dapat pula diatur dengan beberapa aspek penting dalam kamera atau dapat dikenal dengan *exposure triangle* yaitu *diafragma* (bukaan lensa), *shutter speed* (kecepatan tirai rana), dan ISO (pengaturan sebuah film)

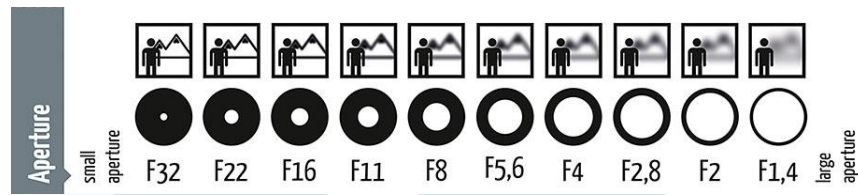


Gambar 2.28 *The Exposure Triangle*  
Sumber : Creative Raw

### 2.4.1 *Diafragma*

Gunawan (2013) menjelaskan bahwa sebuah *diafragma* merupakan bagian dari lensa yang dapat diatur besar kecilnya melalui lubang yang akan masuk menuju kamera, untuk dapat mengatur sedikit banyaknya cahaya yang akan masuk. Banyak masuknya cahaya tergantung dengan bukaan lensanya, bila bukaan lensa tersebut kecil, maka cahaya yang masuk melewati lubang pun kecil. Begitu pula jika bukaan lensa besar, maka cahaya yang masuk pun akan lebih banyak.





Gambar 2.29 Ukuran Buka Lensa pada Kamera  
 Sumber : Creative Raw

Ukuran *diafragma* tidak mengikuti besar kecilnya angka, Semakin besar bukaan lensa, semakin kecil ukuran *diafragma* tersebut. Namun perlu diketahui *diafragma* juga memiliki fungsi lain sebagai *depth of field* atau ketajaman ruang. *Depth of field* bertugas untuk mengatur seberapa fokus dan tajamnya sebuah objek. Semakin kecil bukaan lensa tersebut, maka hasil objek yang didapat akan nampak lebih tajam. Sedangkan semakin lebar bukaan, hasil suatu objek akan lebih berfokus pada titik tersebut.



Gambar 2.30 Contoh Penggunaan Diafragma Besar (kiri) dan Kecil (kanan)

#### 2.4.2 Shutter Speed

Aspek kedua adalah *shutter speed* yang berfungsi untuk mengatur cepat lambatnya objek yang terkena oleh cahaya. Umumnya *shutter speed* terletak di bagian badan kamera. Terdapat beberapa kecepatan umum yang terdapat pada kamera yaitu, 1/8000, 1/4000, 1/2000, 1/1000, 1/500, 1/250, 1/125, 1/60, 1/30, 1/15, 1/8, 1/4, 1/2, 1", 2" 4" dan 8". Hitungan dari kecepatan tersebut dihitung dengan satuan detik atau *second*. Penulisan biasanya ditulis tanpa satu per atau seper, namun hal itu tetap dihitung satu per sekian detik. Berbeda dengan angka 2" yang dihitung sebagai 2 detik.



Gambar 2.31 Kecepatan Umum yang dimiliki Shutter Speed  
 Sumber : Creative Raw



Dalam teknik penggunaannya, semakin besar angka *shutter speed* maka semakin cepat pula proses buka-tutup dalam proses pengambilan objek. Sehingga dalam pengambilan objek bergerak, maka objek akan terlihat seperti berhenti atau *freeze*. Berlaku dengan sebaliknya dengan hitungan yang kecil, proses buka-tutup pengambilan objek akan lebih lama. Pergerakan objek yang cepat akan menghasilkan hasil berupa *slow motion* atau *movement*.



Gambar 2.32 Contoh Penggunaan *Shutter Speed* Besar (kiri) dan Kecil (kanan)

### 2.4.3 ISO

ISO atau biasa diketahui juga sebagai *International Standard Organization* merupakan angka yang menjadi acuan standar internasional yang sudah ditetapkan sebagai angka kepekaan film terhadap cahaya. Terdapat beberapa acuan angka ISO yang biasanya dimulai dari 80, 100, 200, 400, 800, 1600, dan 3200. Semakin besar angka-angka yang digunakan, akan semakin sedikit cahaya yang diperlukan untuk mengambil sebuah hasil objek. Begitu pula dengan angka ISO yang mengecil, akan dibutuhkan banyak cahaya.



Gambar 2.33 Acuan Angka ISO pada Kamera

Sumber : Creative Raw

Namun walaupun besarnya angka ISO akan dapat menangkap cahaya yang lebih banyak, hasil dari tangkapan objek akan menjadi lebih kasar atau terkadang disebut *grain* atau *noise*. Dibandingkan penggunaan

ISO dengan angka yang lebih sedikit yang sebenarnya membutuhkan lebih banyak cahaya, objek yang dihasilkan jauh lebih jelas.

## 2.5 *Usability Testing*

Menurut Nielsen (2012), definisi dari *usability* adalah sebuah analisa yang melibatkan pengguna untuk membantu menilai seberapa mudah sebuah *interface* digunakan. *Usability testing* sendiri dapat dibagi menjadi lima komponen utama yaitu *learnability* untuk seberapa mudah *interface* tersebut digunakan oleh pengguna saat pertama kali, *efficiency* bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan cepat, *memorability* untuk melihat ketika pengguna sudah tidak lama menggunakan *interface* tersebut, apakah pengguna tetap dapat menggunakannya dengan lancar, *errors* untuk melihat berapa banyak kesalahan, seberapa parah kesalahan yang dilakukan oleh pengguna, dan bagaimana pengguna dapat membenarkan kesalahan tersebut, dan juga *satisfaction* yang merupakan seberapa puas pengguna dalam menggunakan desain tersebut.

Dalam *usability testing*, terdapat beberapa elemen yang harus ada agar *usability testing* berjalan. Pertama adalah *facilitator* sebagai orang yang akan membantu partisipan selama menjalani *usability testing*. Kedua adalah *tasks* yang merupakan kegiatan yang sekiranya partisipan akan lakukan pada kegiatan nyata. Ketiga adalah *participant* yang merupakan pengguna yang bersifat realistis terhadap desain yang ingin diuji. Pengerjaan dari *usability testing* ini dapat dibagi menjadi dua metode yaitu *moderated* dan *unmoderated*.

### 2.5.1 *Moderated*

Menurut Babich (2020), metode *moderated usability testing* merupakan sebuah metode *user test* dimana ada seorang *facilitator* yang secara aktif menjadi moderator untuk memfasilitasi test yang akan dilakukan. Metode ini dapat dilakukan secara langsung (seperti di laboratorium, tempat kerja, Terdapat keuntungan dan kekurangan pula ketika menjalankan *user test* dengan metode *moderated*. Keuntungan yang

didapat adalah, metode ini dapat dikontrol dengan lebih mudah. Fasilitator atau moderator dapat membantu para penggunanya langsung ketika pengguna mengalami kesulitan atau kebingungan saat melakukan *user test*. Kemudian metode ini juga jauh dapat melibatkan para partisipannya melalui percakapan langsung secara natural antar fasilitator dan juga partisipan agar dapat menyelesaikan *task* yang diberikan dengan baik. Namun biasanya metode ini jauh lebih memutuhkan biaya yang mahal dan juga persiapan yang benar-benar matang.

### 2.5.2 *Unmoderated*

Metode *usability testing* yang kedua adalah dengan cara *unmoderated* yang di mana para partisipan dapat mengerjakan atau menyelesaikan *task* yang diberikan tanpa adanya moderator atau fasilitator. Partisipan secara fleksibel dapat menyelesaikannya *task* yang diberiksan di tempat mereka sendiri. Memang metode ini mengeluarkan biaya yang lebih sedikit dan waktu yang lebih efisien dibandingkan dengan metode *moderated*. Kemudian penggunaan metode ini memberikan peluang kepada partisipan agar dapat memberikan *feedback* dengan jauh lebih terbuka karena tidak adanya moderator atau fasilitator untuk berinteraksi langsung bersama partisipan.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA