

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

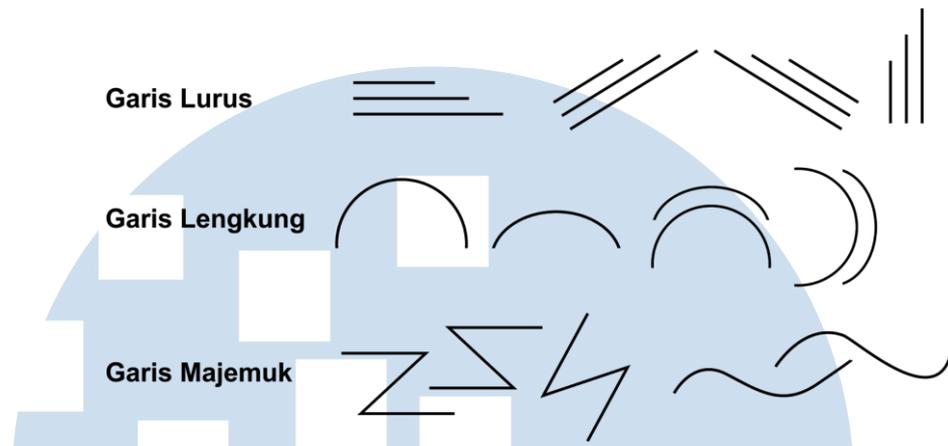
Landa (2014) menyatakan pengertian desain grafis pada buku *Graphic Design Solution* adalah menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens dalam bentuk komunikasi visual sehingga target sasaran dapat menerima informasi atau pesan (hlm. 1). Dalam menghadapi suatu permasalahan desainer grafis menawarkan beberapa solusi desain berupa informasi, persuasi, identifikasi, memotivasi, membangkitkan, mengatur, memberi merek, menemukan, meningkatkan, dan melibatkan sehingga bisa memberikan pengaruh terhadap perilaku manusia.

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) menjelaskan pengertian dari elemen desain, bahwa elemen desain adalah bagian mendasar dari setiap aspek komposisi visual atau dasar suatu karya desain. Elemen desain ini menurut Landa (2014) terbagi menjadi warna, garis, bentuk, dan tekstur (hlm. 19). Berikut elemen desain yang digunakan pada saat merancang suatu komposisi visual atau dasar suatu karya desain.

2.1.1.1 Garis

Garis adalah pertemuan atau penggabungan titik-titik yang memiliki ukuran sama dan sejajar. Garis sangat penting dalam pembuatan suatu aspek komposisi visual karena mempunyai peran sebagai komposisi dan komunikasi. Garis mempunyai beberapa jenis yaitu garis lurus, garis melengkung dan garis bersiku atau majemuk yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan dan komunikasi yang akan disampaikan pada pembuatan suatu aspek komposisi visual.



Gambar 2. 1 Contoh Garis
 Sumber: organisasi.co.id (2021)

2.1.1.2 Bentuk

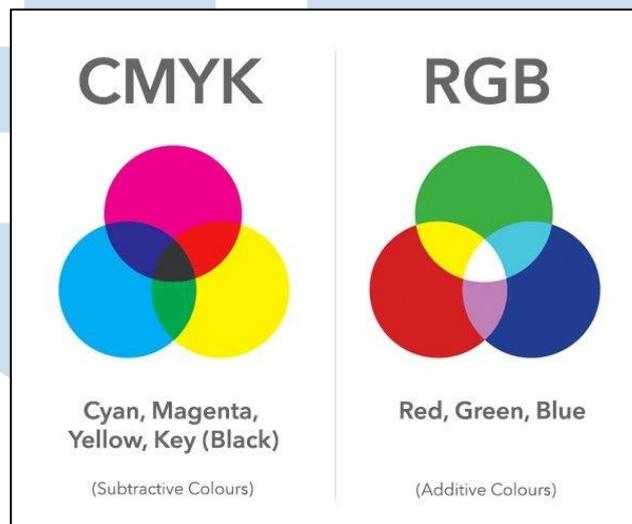
Bentuk adalah penggabungan garis-garis yang saling berhubungan yang dapat menggambarkan objek dua dimensi atau tiga dimensi. Pada dasarnya bentuk terbagi dalam tiga bentuk yaitu kotak, lingkaran dan segitiga. Dari tiga bentuk tersebut bisa untuk dikembangkan menjadi bentuk dua dimensi lainnya serta dapat dikembangkan dalam bentuk volumetrik tiga dimensi seperti kubus, silinder, bola dan lainnya.



Gambar 2. 2 Contoh Bentuk
 Sumber: portaldekave.com (2023)

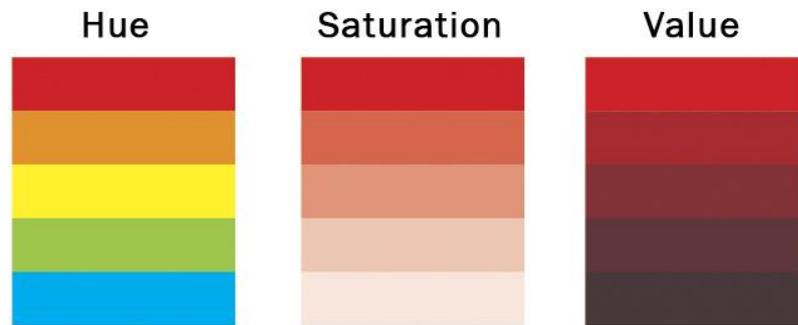
2.1.1.3 Warna

Warna adalah elemen desain dari hasil refleksi cahaya pada suatu objek yang dapat terlihat dan diterima oleh mata. Warna terbagi menjadi dua sumber yaitu aditif dan subtraktif. Aditif merupakan warna yang berasal dari cahaya seperti pada monitor yang biasa disebut warna RGB. Sedangkan subtraktif merupakan warna yang berasal dari pigmen seperti tinta atau cat yang biasa disebut warna CMYK.



Gambar 2. 3 Warna CMYK dan RGB
Sumber: kelasdesaingrafis.com (2021)

Pada bagiannya warna terbagi menjadi tiga yaitu *Hue*, *Saturation* dan *Value*. Pada masing-masing pengertiannya, *Hue* merupakan temperatur warna mulai dari warna panas hingga warna dingin atau disebut juga nama warna. *Saturation* merupakan intensitas kecerahan dan kejenuhan suatu warna atau bisa disebut juga kepekatan warna. Sedangkan *Value* merupakan nilai intensitas terang dan gelapnya suatu warna atau untuk menentukan kecerahan suatu warna dan biasa disebut *tint* dan *shade*.



Gambar 2. 4 Hue, Saturation dan Value

Sumber:

https://arkon.id/api/assets/attachments/20210118153519_gambar_2_colour_blog_hue_saturation_value (2021)

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah tampilan corak atau pola yang dapat dilihat atau diraba pada suatu permukaan. Tekstur juga memiliki sifat seperti halus, kasar, berpori, licin, kusam dan lainnya. Tekstur terbagi menjadi dua yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil merupakan tampilan corak atau pola secara fisik yang dapat dirasakan dan disentuh secara nyata atau asli.



Gambar 2. 5 Contoh Tekstur Taktil

Sumber: nesabamedia.com (2019)

Sedangkan tekstur visual merupakan tampilan corak atau pola yang hanya bisa dilihat saja dan tidak dapat dirasakan sehingga tekstur ini bisa dilihat menyerupai aslinya seperti dalam bentuk lukisan, fotografi, dan gambar.



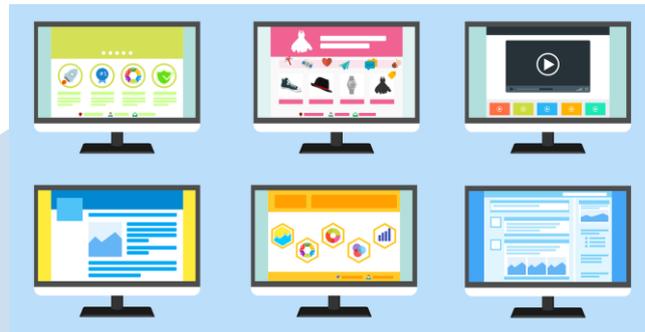
Gambar 2. 6 Contoh Tekstur Visual
Sumber: <https://pin.it/75xNZgl>

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) prinsip dasar desain memiliki ketergantungan secara mutlak satu dengan yang lainnya untuk saling melengkapi dengan membuat kombinasi komposisi dari pengetahuan desainer tentang pembuatan konsep, visualisasi, tipografi dan elemen desain sehingga dapat membuat desain menjadi lebih baik (hlm. 29). Ada beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan yaitu format, keseimbangan, hirarki visual, ritme, kesatuan dan hukum organisasi perseptual.

2.1.5.1 Format

Format adalah batasan-batasan dari keliling bidang kerja atau biasa disebut juga parameter batasan tepi luar dan dalam suatu bidang kerja pada karya desain. Selain itu, pengertian format juga dapat diartikan atau mengarah kepada bidang atau substrat misalnya layer gadget, selembar kertas, *cover* CD, poster, *billboard* dan lainnya. Dengan adanya format setiap komponen pada desain harus di sesuaikan dalam segala bentuk media atau dengan format yang digunakan harus menyesuaikan dengan ukuran dan batasannya.



Gambar 2. 7 Contoh Format Website

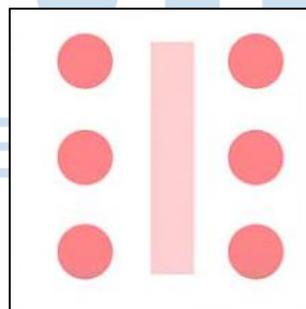
Sumber: <https://bikin.website/blog/wp-content/uploads/2019/11/tips-memilih-theme-website.png> (2022)

2.1.5.2 Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah mengatur stabilitas komposisi pada penempatan bobot visual dengan elemen-elemen desain lainnya, diatur dan disesuaikan secara merata sehingga menciptakan keharmonisan dalam komposisi visual. Keseimbangan dalam desain juga dapat dilihat pada beberapa faktor yaitu beban visual, posisi elemen desain dan susunan elemen desain. Keseimbangan atau *balance* dibagi menjadi tiga jenis yaitu simetri, asimetri dan radial.

1) Simetri

Simetri merupakan pengaturan komposisi bobot visual dengan membagi dua sisi dan pembagian sama rata sehingga dapat terlihat sebagai refleksi serta dalam setiap sisinya terpusat pada garis yang berada di tengah.

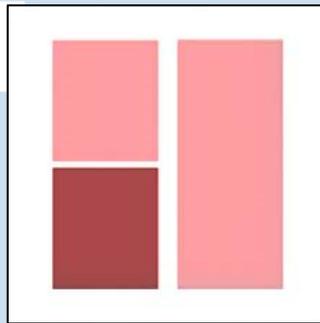


Gambar 2. 8 Contoh Keseimbangan Simetri

Sumber: <https://www.grafis-media.website/2018/10/7-prinsip-desain-grafis.html> (2018)

2) Asimetri

Asimetri merupakan pengaturan komposisi bobot visual tanpa adanya refleksi disetiap sisinya melainkan mengatur bentuk, warna, dan ukuran visual dengan porsi yang sama serta mempertimbangkan posisi dan susunan sehingga dapat terlihat memiliki unsur keseimbangan yang baik.

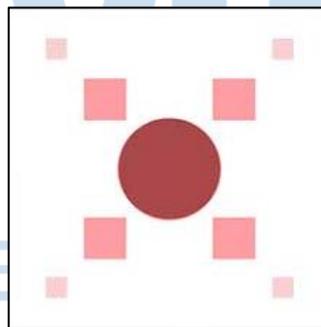


Gambar 2. 9 Contoh Keseimbangan Asimetri

Sumber: <https://www.grafis-media.website/2018/10/7-prinsip-desain-grafis.html>
(2018)

3) Radial

Radial merupakan pengaturan komposisi bobot visual menggunakan gabungan dari orientasi horizontal, vertikal dan diagonal dengan menggunakan acuan dari titik tengah dan menyebar keluar sehingga membuat efek pancaran yang berpusat dari titik tengah ke berbagai sudut pada komposisinya.



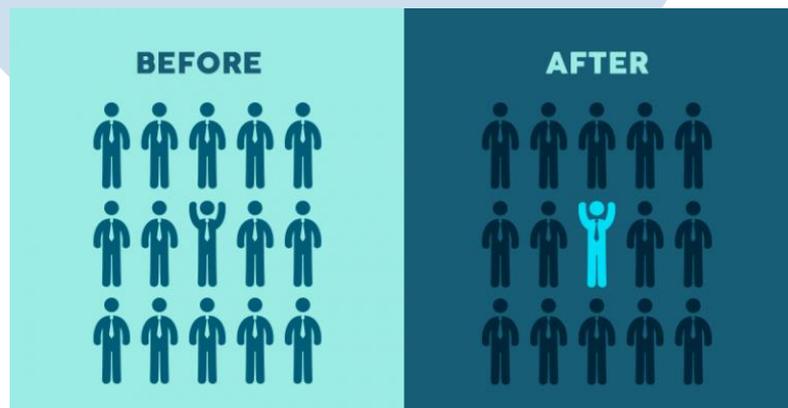
Gambar 2. 10 Contoh Keseimbangan Radial

Sumber: <https://www.grafis-media.website/2018/10/7-prinsip-desain-grafis.html>
(2018)

2.1.5.3 Hirarki Visual

Hirarki visual adalah prinsip desain yang digunakan untuk membantu mengkomunikasikan dan menyusun elemen desain berdasarkan *emphasis* atau penekanan yang diinginkan sehingga salah satu elemen desain ditunjukkan sebagai pemikat atau prioritas untuk mengarahkan audiens ke bagian yang ingin diutamakan.

Emphasis tersebut dilihat dari seberapa penting elemen desain tersebut, disusun melalui tingkat kepentingannya dan dilakukan dengan cara membuat *focal point* dengan memperhatikan penempatan, ukuran, penunjuk arah, kontras dan mengisolasi elemen desain tersebut sebagai titik fokus untuk elemen desain yang ingin ditonjolkan.



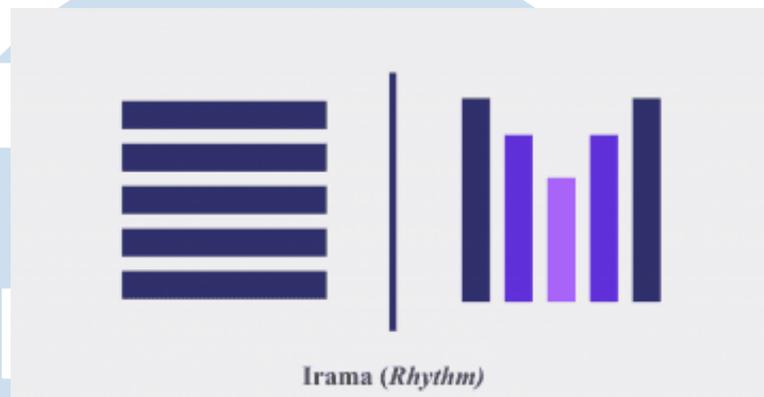
Gambar 2. 11 Contoh Hirarki Visual

Sumber: https://glints.com/id/lowongan/prinsip-hierarki-visual/#.Y_m6o3ZBxD8
(2021)

2.1.5.4 Ritme

Ritme adalah susunan pengulangan elemen desain secara konsisten dengan membentuk suatu pola tertentu. Hal penting dan harus diperhatikan dalam membuat ritme adalah pengulangan dan variasi. Pengulangan atau biasa disebut juga repetisi yang merupakan pengulangan elemen desain yang digunakan secara konsisten. Sedangkan variasi merupakan pengulangan dengan adanya pergantian

pola, bentuk, ukuran, warna, jarak, posisi maupun bobot visual atau dapat disebut juga pengulangan dengan adanya modifikasi.



Gambar 2. 12 Contoh Ritme

Sumber: <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/> (2022)

2.1.5.5 Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah dimana semua elemen desain dapat diukur seberapa baiknya elemen tersebut bekerja sama untuk menciptakan keselarasan dan keserasian satu sama lainnya sehingga elemen tersebut dapat menciptakan hubungan yang saling mengikat dan menghasilkan suatu tema yang kuat dengan memiliki fokus yang jelas. Jika pada desain tidak ada kesatuan maka komunikasi atau pesan yang akan disampaikan akan terhambat.

2.1.5.6 Hukum Organisasi Perseptual

Hukum organisasi perseptual adalah hukum yang digunakan untuk mengatur kerapihan terhadap pembentukan persepsi suatu karya desain. Hukum organisasi perseptual ini terdiri dari enam, berikut merupakan penjelasan hukum-hukum yang ada pada hukum organisasi perseptual:

1) *Similarity*

Elemen-elemen desain dengan memiliki karakteristik yang mirip dan serupa mulai dari bentuk, warna, arah maupun tekstur sehingga ini dapat dilihat sebagai suatu organisasi.

2) *Proximity*

Elemen-elemen desain yang saling berkesinambungan dan berdekatan jarak antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat terlihat saling ketergantungan.

3) *Continuity*

Elemen-elemen desain yang saling terkoneksi antara satu dengan yang lainnya dengan membentuk suatu kesan pergerakan.

4) *Closure*

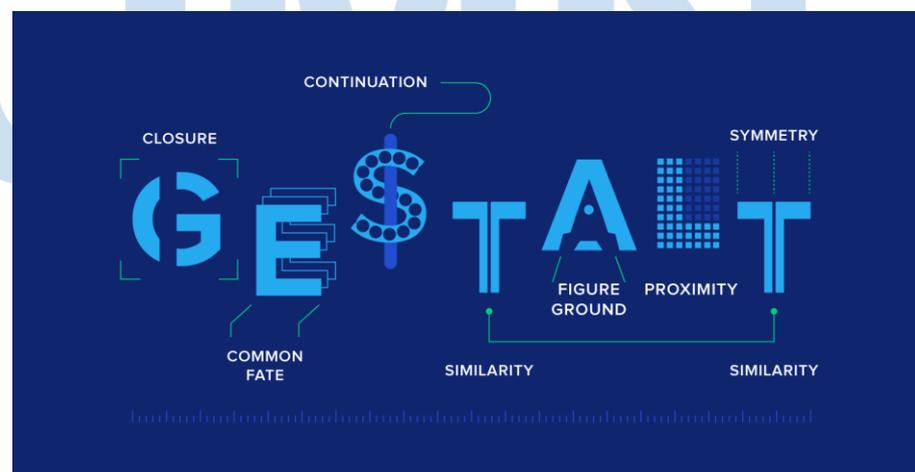
Kecenderungan pengaruh pikiran manusia untuk membuat koneksi suatu elemen dengan elemen individu lainnya sehingga dapat terbayang menjadi kesatuan dalam bentuk, unit dan pola yang utuh.

5) *Common Fate*

Elemen-elemen desain dalam satu kesatuan yang sama dengan adanya suatu pergerakan dalam titik atau arah yang sama sehingga elemen desain dapat mudah terlihat karena pertemuan elemen pada titik atau arah yang sama.

6) *Continuing Line*

Elemen-elemen visual yang berbentuk suatu garis yang putus-putus tetapi pada penglihatan dan pikiran manusia elemen-elemen tersebut akan terlihat secara tersirat seperti garis yang utuh.



Gambar 2. 13 Hukum Organisasi Perseptual
Sumber: <https://warstek.com/gestalt/> (2021)

2.1.3 *Layout*

Ambrose dan Harris (2011) dalam buku *The Fundamentals of Creative Design, layout* adalah tata letak dari susunan elemen-elemen desain yang berkaitan dengan pengolahan bentuk dan ruang sebagai skema estetika keseluruhan (hlm. 33). Hal ini menurut Harris dan Ambrose pada dasarnya tujuan utama dari *layout* adalah agar mudah untuk merepresentasikan elemen-elemen desain dan informasi yang kompleks, sehingga audiens dapat mudah menerima apa yang dikomunikasikan baik pada media cetak maupun pada media elektronik (hlm. 33).

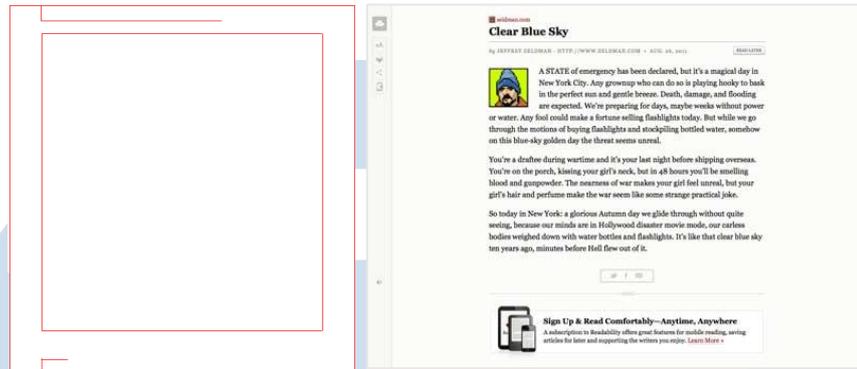
2.1.4 *Grid*

Menurut Landa (2014) *Grid* adalah panduan sistem komposisi untuk menyusun elemen desain yang diatur dengan garis horizontal maupun garis vertikal dengan membagi format menjadi kolom dan margin (hlm. 174). *Grid* dapat membantu mengatur konten-konten pada *website*, buku, majalah, koran dan yang lainnya. Seperti pada konten tulisan maupun gambar penggunaan *grid* dapat menyusun konten dengan baik dan terlihat proporsional sehingga informasi yang ingin disampaikan kepada audiens dapat tersampaikan dengan baik. *Grid* mempunyai beberapa jenis, berikut merupakan jenis-jenis *grid*:

1) *Single-column Grid*

Single-column grid adalah struktur kerangka komposisi yang paling dasar dan sederhana atau dapat disebut juga manuskrip. Struktur komposisi sederhana ini menggunakan satu kolom yang ditentukan oleh margin dengan memberi ruang kosong pada setiap tepi sisi kiri, kanan, atas dan bawah halaman. *Single-column grid* ini digunakan untuk menampilkan sejumlah tulisan yang berkelanjutan.

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

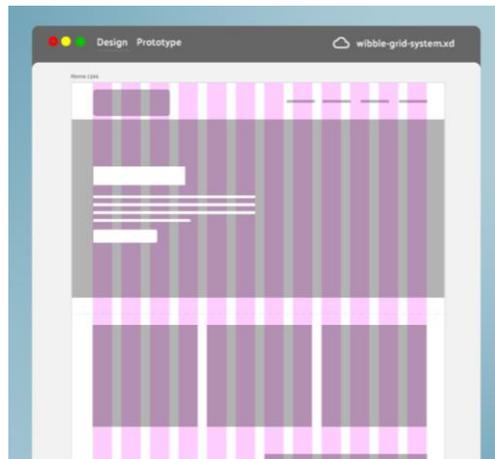


Gambar 2. 14 *Single-column Grid*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/> (2011)

2) *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid adalah struktur kerangka komposisi yang memberikan banyak pilihan karena memiliki fleksibilitas yang dimana *multicolumn grid* ini merupakan pembagian dari *single-column grid* yang dibagi menjadi dua atau lebih. Sehingga fleksibilitas ini sangat berguna dalam memuat konten yang beraneka ragam dan memuat beberapa elemen desain, tetapi dalam menentukan jumlah dari interval dan kolom harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan masing-masing.

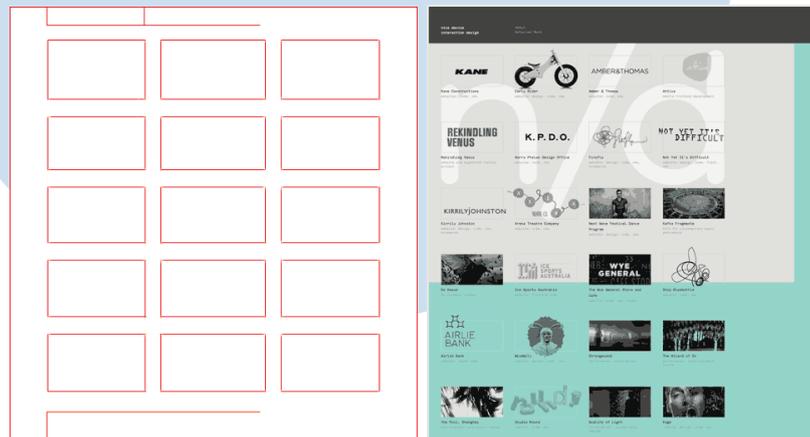


Gambar 2. 15 *Multicolumn Grid*

Sumber: <https://www.wearewibble.com/wp-content/uploads/2021/10/Grid-systems-what-are-they-a-guide-header.jpg> (2021)

3) *Modular Grid*

Modular grid adalah struktur kerangka komposisi yang terdiri dari modul atau gabungan antara kolom vertikal dan horizontal yang dimana *modular grid* ini merupakan pembagian dari *multicolumn grid* dengan adanya tambahan *flowline*. Modul digunakan untuk mengisi elemen desain tulisan atau gambar dengan disesuaikan oleh kebutuhan. Pada *modular grid* ini banyaknya modul ditentukan oleh konten yang akan dibuat sehingga desainer harus menentukan jumlah modul yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. *Modular grid* ini digunakan untuk konten yang bersifat kompleks karena memiliki banyak modul.



Gambar 2. 16 *Modular Grid*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/> (2011)

2.1.5 **Tipografi**

Tipografi merupakan bagian dari suatu konteks dalam desain yang berfungsi untuk membantu mengkomunikasikan dan menginformasikan konteks itu sendiri. Tipografi akan disebut baik ketika memiliki tingkat keterbacaan yang baik dengan mempertimbangkan segala aspek mulai dari ukuran, jarak, kedalaman, variasi, kedalaman, dan kontras. *Typeface* adalah kumpulan dari huruf alfabet atau tanda baca yang membentuk suatu tulisan. Sementara itu, menurut Landa (2014) *typeface* adalah suatu desain karakter yang digabungkan dalam gaya visual yang konsisten. Gaya visual ini menciptakan suatu karakter yang dikenali dari sebuah jenis huruf sekalipun

jenis huruf itu sudah dimodifikasi. *Typeface* ini mencakup huruf, angka, simbol, tanda baca, dan aksen (hlm. 44).

2.1.5.1 Anatomi Huruf

Dalam anatomi, *typeface* memiliki istilah dasar atau standar yang menggambarkan bagian-bagian karakteristik dari setiap *typeface* tersebut sehingga dapat menciptakan persepsi visual. Menurut Landa (2014) karakteristik ini dapat membuat mereka berbeda dengan yang lainnya dan karakteristik ini harus dipertahankan dalam mempertahankan keterbacaannya (hlm. 44). Terdapat beberapa komponen karakteristik dalam anatomi sebuah huruf, berikut merupakan komponen-komponen dalam anatomi huruf yang dijelaskan oleh Landa:



Gambar 2. 17 Anatomi Huruf

Sumber: <https://news7h.com/the-role-of-typography-in-ui-design/> (2022)

- 1) *Ascender*, merupakan bagian atas huruf dari huruf kecil (b, d, f, h, k, l, dan t) yang berada tepat di atas dari *x-height*.
- 2) *Descender*, merupakan bagian bawah huruf dari huruf kecil (g, j, p, q, dan y) yang berada tepat di bawah dari *x-height*.
- 3) *Set width*, merupakan lebarnya suatu huruf.
- 4) *Terminal*, merupakan akhir ujung garis huruf yang tidak diakhiri oleh serif.
- 5) *X-height*, merupakan tinggi suatu huruf tanpa termasuk *ascender* dan *descender*.

2.1.5.2 Klasifikasi Huruf

Menurut Landa (2014) saat ini banyak tipografi yang tersedia, namun terdapat beberapa klasifikasi tipografi yang utama menurut gaya dan sejarah (hlm. 47). Klasifikasi huruf menurut gaya dan sejarah diantaranya sebagai berikut:

1) *Old Style*

Awal mulanya tipografi ini diperkenalkan pada abad ke-15 dengan ciri memiliki serif dan bertanda kurung yang ditulis dengan pena berujung lebar serta pada penulisannya terdapat penekanan bias.



Gambar 2. 18 *Old Style*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

2) *Transitional*

Tipografi ini muncul pada abad ke-18 dengan memiliki ciri serif yang merupakan pergantian dari gaya lama ke gaya modern.

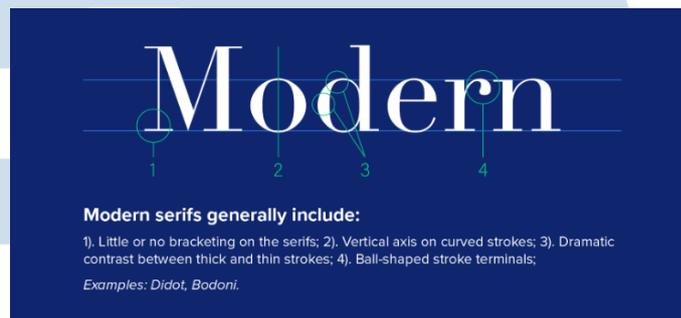


Gambar 2. 19 *Transitional*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

3) *Modern*

Tipografi ini muncul dan berkembang pada abad ke-18 dan awal abad ke-19 dengan memiliki ciri serif, namun lebih terlihat ada kontras pada bagian tebal dan tipisnya. Tipografi ini juga berbentuk lebih geometris dan paling terlihat proporsional dibanding dengan jenis tipografi romawi lainnya.



Gambar 2. 20 *Modern*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

4) *Slab Serif*

Tipografi ini diperkenalkan pada abad ke-19 dengan memiliki ciri serif yang berat dan tebal seperti lempengan.

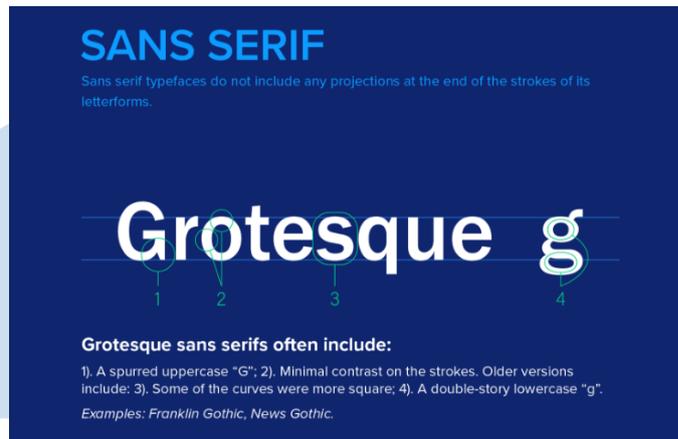


Gambar 2. 21 *Slab serif*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

5) *Sans Serif*

Tipografi ini muncul pada abad ke-19 dengan memiliki ciri goresan tegas dan tipis tanpa adanya serif.



Gambar 2. 22 *Sans serif*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

6) *Blackletter*

Tipografi ini diperkenalkan pada periode abad ke-13 sampai abad ke-15 dengan memiliki ciri bentuk huruf manuskrip. Tipografi ini dapat dikenal dengan sebutan gothic, memiliki bobot yang lugas dan huruf yang padat dengan sedikit membentuk kurva.



Gambar 2. 23 *Blackletter*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

7) *Script*

Tipografi ini dibentuk miring dan biasa digabungkan menyerupai dengan tulisan tangan. Tipografi ini dapat menciptakan bentuk seperti pena, pensil dan kuas.

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. 24 Script

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

8) *Display*

Tipografi ini dibuat dan dirancang sebagai pembuatan judul karena ukuran huruf atau karakternya lebih besar dan tidak cocok sebagai isi teks.



Gambar 2. 25 Display

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification> (2018)

2.1.6 Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual* bahwa ilustrasi adalah penerapan ilmu komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu konteks atau pesan secara spesifik kepada audiens (hlm. 11). Suatu ilustrasi tidak hanya dinilai dari kualitas teknis ataupun literasi visual saja. Akan tetapi, ilustrasi berguna untuk memberikan solusi permasalahan dalam mengkomunikasikan pesan secara visual serta menjadi bahan pembelajaran.

2.1.6.1 Peran Ilustrasi

Male (2007) menyatakan Ilustrasi memiliki fungsi dan peran penting sebagai penerapan komunikasi visual yang akan disampaikan kepada audiens. Berikut merupakan lima peranan ilustrasi yang dapat membantu untuk mengkomunikasikan konteks atau pesan kepada khalayak (hlm. 85).

1) Dokumentasi, referensi dan instruksi

Ilustrasi dalam dokumentasi, referensi dan instruksi memiliki peran untuk menjelaskan informasi-informasi untuk pengajaran dan edukasi. Sehingga informasi akan dapat mudah dicerna dengan memberi pengalaman kepada audiens dengan cara penuh interaksi dan menghibur. Ilustrasi dalam dokumentasi, referensi dan instruksi sudah digunakan dalam bidang sejarah, kurikulum nasional, ilmu pengetahuan, teknologi dan kedokteran.

2) Komentar

Ilustrasi ini berperan untuk berkomentar visual dan menyampaikan pesan atau informasi dalam bidang politik atau gaya hidup. Ilustrasi pada komentar ini juga termasuk ke dalam ilustrasi editorial karena berhubungan dengan bidang jurnalistik yang bias akita temukan pada koran ataupun majalah.

3) Storytelling

Ilustrasi dapat berperan untuk menceritakan suatu narasi seperti pada media yang sering kita temukan yaitu dalam buku komik, novel, mitologi, dan buku anak-anak. Zaman dahulu ilustrasi dengan cara storytelling ini telah menjadikan seseorang banyak dikenal dalam karya seni dengan menggambarkan cerita klasik, kepercayaan dan keagamaan.

4) Persuasi

Ilustrasi dengan cara persuasi sering kali ditemukan pada dunia komersil atau periklanan. Karena penggunaan ilustrasi ini dapat memberikan ketertarikan pada audiens yang dituju.

5) Identitas

Ilustrasi identitas ini berguna untuk merepresentasikan suatu merek serta berguna dalam membangun citra dari suatu perusahaan. Ilustrasi juga dapat berperan sebagai pengenalan pada produk atau jasa dengan membangun identitasnya.

2.1.6.2 Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007) gaya ilustrasi merupakan pesan visual yang dapat diidentifikasi dan menjelaskan suatu peristiwa dengan suatu ciri serta membawa pengaruh. Secara garis besar gaya ilustrasi dapat dibagi menjadi dua yaitu ilustrasi literal dan ilustrasi konseptual. Dari dua gaya ilustrasi tersebut memiliki kegunaan yang berbeda dan dalam penggunaannya harus tepat (hlm. 49-51). Berikut merupakan beberapa gaya ilustrasi:

1) Metafora Visual

Metafora merupakan gaya ilustrasi konseptual yang imajinatif, karena gaya ilustrasi ini menggunakan metode ilusi, komunikasi, ekspresionisme dan simbolisme.

2) Diagram

Diagram merupakan gaya ilustrasi yang biasa ditemukan dalam buku edukasi dengan menjelaskan suatu fakta yang actual dengan data. Gaya ilustrasi ini menggambarkan suatu sistem, objek data, alur proses pembuatan dan organik. Gambaran yang dibuat oleh ilustrasi ini biasanya ada penjelasan informasi untuk memperkuat ilustrasi yang dibuat.

3) Abstrak

Gaya ilustrasi abstrak ini ada pada abad ke-20 yang awal kemunculannya dari gerakan para pelukis melawan fotografi karena gambar yang diciptakan tidak menggambarkan objek-objek nyata melainkan dari penggunaan warna dan bentuk yang dibuat oleh pelukis itu sendiri.

4) *Hyperrealism*

Gaya ilustrasi *hyperrealism* ini dapat didefinisikan dengan penggambaran pesan yang menggambarkan realita dengan rinci dan detail seperti menggambarkan pengagungan tokoh atau politik, kehidupan sehari-hari, agama, dan pelajaran budaya.

5) *Stylized Realism*

Gaya ilustrasi *stylized realism* memiliki kemiripan dengan gaya imoresionisme karena adanya pergeseran dari representasi realistik. Gaya *stylized realism* ini sangat berpengaruh pada ilustrator dengan gaya pelukis. Gaya merupakan representasi dari ungkapan perasaan yang dalam dengan menghiraukan disekitarnya dengan membuat distorsi untuk menggambarkan kepribadian dan pikirannya yang dalam.

6) Gambaran Sekuensial

Gambaran sekuensial merupakan gaya ilustrasi yang beragam, akan tetapi pada batasan tertentu masih memiliki bentuk gaya realistik walaupun gaya ini sangat terlihat pada distorsinya. Gambaran sekuensial ini dalam pembuatan konteksnya berbentuk karikatur. Pada gaya visualnya gambaran sekuensial ini memiliki keanekaragaman dan pada setiap perpindahannya seperti gambar yang bergerak. Gaya gambaran sekuensial ini bisa dilihat pada buku komik dan novel.

2.1.7 Fotografi

Menurut Esenberg (2011) fotografi dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk komunikasi yang dapat menjangkau luas audiens. Fotografi memiliki nilai personal, karena setiap orang mempunyai cara yang beda dalam mengekspresikan diri dan hasil dari dokumentasi setiap orang akan berbeda-beda dalam sudut pandangnya (hlm. vii).

2.1.7.1 Komposisi Fotografi

Menurut Landford (2010) Dalam fotografi menentukan komposisi foto harus dilakukan karena ini akan berpengaruh pada hasil yang akan diciptakan oleh seorang fotografer. Komposisi ini sangat berguna dan sangat membantu dalam menghasilkan foto yang baik. Komposisi foto ini dapat dilihat melalui kamera langsung dan sebagai fotografer harus mengatur sedemikian rupa agar hasilnya sesuai dengan apa yang diinginkan dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan (hlm. 175).

1) Proporsi

Dalam komposisi proporsi seorang fotografer akan menentukan dua pilihan komposisi sebuah foto yaitu vertikal atau horizontal. Penentuan komposisi ini akan tergantung pada proporsi subjek yang akan difoto atau ditentukan dengan media apa yang akan digunakan nantinya. Saat media yang digunakan adalah layar komputer maka format komposisinya menggunakan horizontal, sedangkan pada saat media yang digunakan adalah sampul majalah maka format komposisi yang digunakan vertikal.



Gambar 2. 26 Komposisi Proporsi Horizontal & Vertikal
Sumber: <https://snapshot.canon-asia.com/id/article/indo/part-1-basic-knowledge-and-useful-techniques-for-composing-shots> (2018)

2) Keseimbangan

Dalam membuat foto dengan komposisi keseimbangan seorang fotografer harus menata beberapa unsur, sehingga foto tersebut

bisa dikatakan komposisi seimbang dengan memperhatikan warna, bentuk, dan ruang. Unsur tersebut bisa kita atur dengan mencoba beberapa sudut pandang. Untuk menghasilkan foto yang seimbang dapat juga menggunakan metode *cropping* pada foto.



Gambar 2. 27 Komposisi Keseimbangan
Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-balance-pada-fotografi/81524/3> (2018)

3) Garis

Dalam sebuah foto, penggunaan komposisi garis akan menjadi perhatian mata kepada suatu objek tertentu dengan adanya bantuan kontras dan warna sehingga dapat membantu menyatukan atau memisahkannya. Pada saat melihatnya garis akan secara tidak langsung membawa mata kita kepada objek yang dituju. Oleh karena itu pencahayaan sangat perlu agar garis bisa terlihat dari tepian suatu objek.



Gambar 2. 28 Komposisi Garis
Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-fungsi-garis-dalam-fotografi-yang-anda-ketahui/123200/4> (2020)

4) Penekanan

Di dalam sebuah foto akan ada banyak elemen yang akan terekam, maka dari itu fungsi penekanan ini adalah untuk melakukan penekanan pada elemen utama dan mengunci suatu objek yang akan dijadikan titik fokus untuk menyampaikan pesan. Penekanan ini dapat dibantu dengan adanya metode *rule of third*. Penekanan objek akan diletakkan pada salah satu titik atau garis pembagi pada *rule of third*, dimana garis-garis pembagi ini membagi bagian menjadi tiga dengan garis horizontal dan vertikal. Pemilihan sudut pandang juga sangat penting untuk meletakkan objek pada titik atau garis *rule of third*.



Gambar 2. 29 Komposisi Penekanan

Sumber: <https://www.companyfolders.com/blog/rule-of-thirds-graphic-design> (2015)

5) Framing

Komposisi framing merupakan suatu komposisi yang menempatkan objek atau benda sekitar sebagai bingkai dan akan menghasilkan perhatian kepada objek utama dengan memberi batasan pada objek sekitarnya agar objek utama terlihat menonjol atau biasa disebut sebagai *Point of Interest*.



Gambar 2. 30 Komposisi *Framing*

Sumber: <https://shootnesia.foresteract.com/teknik-framing-fotografi/> (2021)

2.1.7.2 Jenis Fotografi

Karyadi (2017) menjelaskan fotografi memiliki banyak jenisnya, agar dapat mudah memahaminya secara garis besar fotografi dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya fotografi manusia, fotografi nature, fotografi arsitektur, fotografi still life, fotografi jurnalistik, fotografi aerial, fotografi bawah air, fotografi seni rupa, fotografi makro dan fotografi mikro (hlm. 18).

2.1.7.3 Fotografi *Landscape*

Menurut Abdi (2022) fotografi *landscape* merupakan salah satu jenis dalam fotografi yang menampilkan ruang seperti pemandangan alam, luas yang tidak berujung atau mikroskopis. Fotografi *landscape* biasanya dipakai oleh para penyuka *traveling*, karena ingin mengabadikan momen pemandangan yang indah. Sedangkan menurut Paulus (2013) fotografi *landscape* memiliki ciri dengan pemandangan alam, tetapi disisi lain fotografi *landscape* tidak hanya tentang keindahan alam saja melainkan keindahan panorama perkotaan dengan gedung-gedung indah ataupun *cityscape* juga termasuk kedalam fotografi *landscape*.

2.2 Media Informasi

Turow (2020) menjelaskan definisi media pada buku yang berjudul *Media Today* adalah suatu platform yang digunakan dan dikembangkan untuk

menyampaikan pesan (hlm. 3). Menurut Turow (2020), informasi adalah suatu data yang menunjukkan kebenaran atau fakta dengan mengungkapkan keadaan sesuatu yang ada di Dunia dan dikumpulkan untuk membentuk suatu kesimpulan mengenai seseorang, benda, tempat atau suatu kejadian (hlm. 76). Berdasarkan dari penjelasan tersebut, media informasi dapat didefinisikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan sesuai dengan kebenarannya mengenai suatu hal.

2.2.1 Jenis Media

Menurut Hikmah (dalam Kusuma, 2023) terdapat tiga jenis media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual (hlm. 60). Berikut merupakan penjelasan dari ketiga jenis media tersebut:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan simbol pesan komunikasi visual. Terdapat beberapa jenis media visual yaitu gambar, papan, komputer dan media *augmented reality*.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang berhubungan dengan indera pendengar digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan melalui audio baik verbal maupun nonverbal.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan metode penggabungan visual dan audio.

2.3 Website

Pada buku *Graphic Design Solutions*, Landa (2014) menjelaskan *website* adalah kumpulan halaman yang saling berhubungan untuk menampilkan informasi-informasi tertentu dalam *World Wide Web* yang biasanya digunakan oleh pemerintah, perusahaan, organisasi, individu dan atau yang lainnya. Dalam mendesain layout dan struktur website membutuhkan pengetahuan yang mencakup

berbagai keahlian dengan melibatkan perencanaan, kreativitas, strategi, kolaborasi, desain, pengembangan dan implementasi (hlm. 331).

2.3.1 Desain Website

Robbins (2018) menjelaskan desain pada *website* memiliki peran yang sangat penting karena pada saat membuka *website* yang pertama akan terpikirkan bagaimana sesuatu terlihat menarik. Akan tetapi, selain desainnya hal yang harus diutamakan adalah cara kerja *website* itu sendiri seperti dengan mengidentifikasi tujuan dari pembuatan *website*, bagaimana *website* tersebut digunakan, dan bagaimana audiens mengunjungi *website* tersebut. Tujuan *website* adalah dapat memberikan efisiensi, kemudahan dan menyenangkan untuk digunakan bagi para penggunanya (hlm. 6).

Dalam hal ini menurut Robbins (2018) untuk menciptakan tujuan tersebut terdapat dua unsur utama dalam melakukan perancangan *website* agar dapat membantu penggunanya terarahkan kepada konten yang ada pada halaman *website* tersebut yaitu *user interface* dan *user experience* (hlm. 6). Berikut merupakan hal yang bisa dilakukan untuk memenuhi kedua unsur utama tersebut dalam melakukan perancangan *website*:

1) *User research and testing reports*

Perancangan *website* dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dirasakan oleh pengguna. Dalam keberhasilan perancangan *website* ini akan diukur dari seberapa berhasilnya pembuat *website* untuk memenuhi kebutuhan, keinginan dan keterbatasan penggunanya. Untuk mendapatkan keberhasilan itu dari pengguna, perancangan *website* harus didasari dengan riset, wawancara dan observasi agar mendapatkan pemahaman yang baik dan sesuai dalam memecahkan permasalahan.

2) *Wireframe diagrams*

Wireframe diagrams merupakan tampilan kerangka dari struktur halaman-halaman pada *website* yang terdiri dari garis dan bentuk sederhana atau dapat disebut *low-fidelity*. *Wireframe diagrams* ini tidak

menggunakan warna atau elemen visual pendukung lainnya agar dapat terlihat sebagai struktur halaman saja.

3) *Site Diagram*

Site Diagram menampilkan garis besar struktur halaman *website* secara keseluruhan untuk melihat halaman-halaman tersebut saling berhubungan atau dapat disebut peta konsep dari *website* tersebut.

4) *User Flow Charts*

User flow charts merupakan tampilan bagan dari perjalanan pengguna saat menggunakan *website* tersebut. *User flow charts* mengilustrasikan langkah-langkah detail teknis penggunaannya seperti contohnya alur pendaftaran anggota atau pembayaran online dengan menampilkan alur langkah-langkah penggunaan secara detail pada bagan yang dibuat.

5) *Visual Design*

Pada pembuatan *website* desain visual harus menjadi perhatian penting, karena akan mempengaruhi persepsi pertama kali pengguna. Desain visual harus diciptakan agar tampilan terlihat menarik dari segi warna, grafis, *layout*, dan elemen desain lainnya. Dengan adanya desain visual maka pengguna akan merasakan kesan baik pada penggunaan *website* tersebut sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

2.3.2 Hal Penting dalam Mendesain Website

Dalam buku *Graphic Design Solutions* Landa (2014) menjelaskan ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam merancang suatu desain website dengan mempertimbangkan beberapa aspek (hlm. 342). Berikut merupakan poin-poin penting yang harus diperhatikan:

- 1) Selain menciptakan konten yang menarik perhatian, ada hal yang harus diperhatikan dalam sudut pandang pengguna yaitu memberikan kemudahan. Ini dilakukan agar tidak membuang waktu pengguna tersebut dengan cara merancang halaman-halaman informasi dan konten pada *website* agar mudah ditemukan, dibaca, dicetak maupun diunduh.

- 2) Harus memperhatikan halaman *website* pada saat dibuka, halaman-halaman tersebut harus memuat semua isi konten dengan cepat.
- 3) Melibatkan minat pengguna dengan menyajikan tampilan visual yang menarik dan jelas melalui hirarki visual.
- 4) Memadukan desain *website* yang dibuat dengan identitas visual, warna, dan elemen grafis agar visual pada *website* terlihat menarik.
- 5) Menguji dan memeriksa *website* sebelum digunakan untuk audiens.

2.4 User Interface

Menurut Bank & Cao (2016) dalam buku *Web UI Design Best Practices*, *user interface* adalah tampilan atau representasi desain visual yang menggabungkan elemen-elemen yang dapat membentuk tampilan halaman dalam menyusun sebuah *website*. Pada perancangan *user interface* terdapat beberapa kategori yang menjadi acuan yaitu *input*, *navigation*, *sharing*, dan *information*.

1) *Input*

Input merupakan bidang formulir berupa *text field forms*, *date field forms*, *dropdown lists*, *checkboxes*, *list boxes*, *clickable buttons*, dan *toggles* yang digunakan untuk memasukkan data pengguna.

2) *Navigation*

Navigation merupakan tampilan yang digunakan untuk mencari informasi konten pada halaman-halaman *website* seperti *sliders*, *search field forms*, *pagination*, *sidebars*, *tags*, dan *icons*.

3) *Sharing*

Sharing merupakan interaksi *website* dengan pengguna untuk memungkinkan pengguna membagikan konten seperti *friend lists*, *follow buttons*, *like/promote*, *share buttons*, dan *invite friends*.

4) *Information*

Information merupakan elemen pada *website* yang menampilkan informasi berupa *text content*, *tooltips*, *message boxes*, *notifications*, *icons*, *progress bar*, dan *modal windows*.

2.4.1 Perancangan *User Interface*

Dalam buku *Web UI Design Best Practices*, Bank & Cao (2016) menyatakan, dalam merancang sebuah *website* ada dua tahapan yang penting yaitu tahapan *wireframing* dan *prototyping*.

2.4.1.1 *Wireframing*

Wireframe merupakan tampilan kerangka dari struktur halaman-halaman pada *website*. Perancangan *wireframe* dilakukan agar bisa mengkomunikasikan dan memaparkan ide secara nyata sehingga dapat dipahami oleh orang lain mengenai konsep yang dibuat. *Wireframe* memiliki tiga informasi yaitu:

1) *Konten*

Konten merupakan informasi dalam bentuk grafis, *textual content* (blog, artikel, deskripsi produk, dan lainnya.) logo, *heading*, *forms* dan lainnya.

2) *Layout*

Tata letak dari susunan elemen-elemen desain pada website seperti *header*, *footer*, *branding*, area konten dan lainnya.

3) *Behavior*

Behavior ini menjelaskan fungsi yang tidak dapat ditampilkan dengan gambar 2D seperti contohnya pengaturan, pop-up, pesan eror dan lainnya.

2.4.1.2 *Prototyping*

Robbins (2018) mengatakan bahwa *prototyping* merupakan hasil final yang diimplementasikan ke dalam *prototype*. *Prototype* ini dibuat dengan tujuan untuk mensimulasikan pengalaman dan interaksi antar *user* dan tampilan *interface*. Penggunaan pada *prototype* ini bisa menjadi cara agar masalah dapat teridentifikasi.

2.5 *User Experience*

Menurut Bank & Cao (2016) dalam buku *Web UI Design Best Practices*, *user experience* dan *user interface* merupakan unsur elemen yang saling berkaitan satu sama lain. Pada suatu perancangan *website*, *user experience* merupakan inti dari suatu *website* dikarenakan elemen yang terdapat pada *website* dapat menyediakan fungsi dan pengalaman bagi *user*. Adapun hal-hal yang dapat diperhatikan dalam *user experience* yaitu tampilan dan *feel website* serta *usability* dari *website* tersebut.

2.5.1 *Komponen User Experience*

Dalam buku *UX fo Dummies*, Chestnut dan Nichols (2014) menyatakan, UX merupakan suatu praktik multidisiplin yang menggabungkan beberapa komponen di dalamnya sebagai pengalaman *user* dalam penggunaannya. Berikut merupakan komponen-komponen tersebut:

1) *Information Architecture*

Komponen ini digunakan untuk perancangan UX dengan menyusun informasi menjadi mudah dipahami dengan metode *wireframe*. *Information architecture* ini memperhatikan hal-hal fungsional yang dapat mengubah pengalaman dari *user*.

2) *Content Strategy*

Komponen ini merupakan hal yang penting dalam menyusun suatu konten. *Content Strategy* adalah menyusun konten dengan strategi yang sudah ditetapkan sesuai dengan sasaran atau tujuannya.

3) *Interaction Design*

Interaction design merancang suatu produk desain interaktif untuk mendukung perjalanan komunikasi kepada *user* secara tepat dalam menyelesaikan suatu tujuan.

4) *Usability*

Usability merupakan sejauh mana kegunaan produk yang dibuat lancar dan menimbulkan pengalaman dan interaksi sesuai dengan tujuan tertentu dengan efektif dan efisien.

5) *Visual Design*

Visual design merupakan aspek yang sangat penting dalam membantu membangun tampilan suatu produk yang dibuat secara estetika serta memastikan *user* dapat menerima dengan baik konten yang telah dibuat dan ditampilkan.

2.6 Ekowisata

Ekowisata menurut TIES (*The International Ecotourism Society*) adalah perjalanan atau kegiatan wisata ke kawasan alam dengan tujuan untuk melestarikan dan memberikan manfaat kepada lingkungan, menghormati kebudayaan masyarakat setempat, menjaga kesejahteraan masyarakat lokal, serta melibatkan aspek edukasi dan pendidikan (ecotourism.org, 2015).

2.7 Saba Budaya Baduy

Saba Budaya Baduy menurut Satria (2021) merupakan kegiatan kunjungan ke Baduy dengan merepresentasikan identitas kultur dan adat istiadat masyarakat Baduy. Saba berarti ‘silaturahmi’ dan budaya mengartikan kultur dan adat istiadat Suku Baduy. Saba Budaya Baduy merupakan wisata alam sekaligus wisata budaya. Dengan menikmati alamnya yang masih asri serta mengenal lebih jauh budaya suku Baduy yang terlihat masih tradisional dan unik. Istilah Saba Budaya Baduy merupakan bentuk yang dilakukan oleh lembaga adat Baduy untuk meminimalisir dampak negatif dari eksplorasi pariwisata lingkungan dan budaya seperti pencemaran sampah plastik dan ketidaktahuan pada aturan adat.

2.8 Baduy

Suku Baduy atau biasa disebut juga Urang Kanekes merupakan suatu kelompok masyarakat adat sunda yang berada di Kecamatan Leuwidamar Kabupaten Lebak Provinsi Banten (Dewantara, 2019). Asal usul nama Baduy menurut Adryamarthanino (2022), terdapat beberapa versi yaitu menurut masyarakat Banten nama Baduy ini berasal dari nama sungai di desa Kanekes yaitu sungai Cibaduy. Sedangkan, beberapa orang lainnya menyebutkan nama Baduy berasal dari nama pohon Baduyut dikarenakan tempat tinggal masyarakat Baduy banyak dikelilingi pohon Baduyut. Namun, terdapat asal usul yang populer

diketahui yaitu Badui dikarenakan dahulu para penjajah Belanda beranggapan bahwa orang Baduy mirip dengan orang Badui dari Timur Tengah.

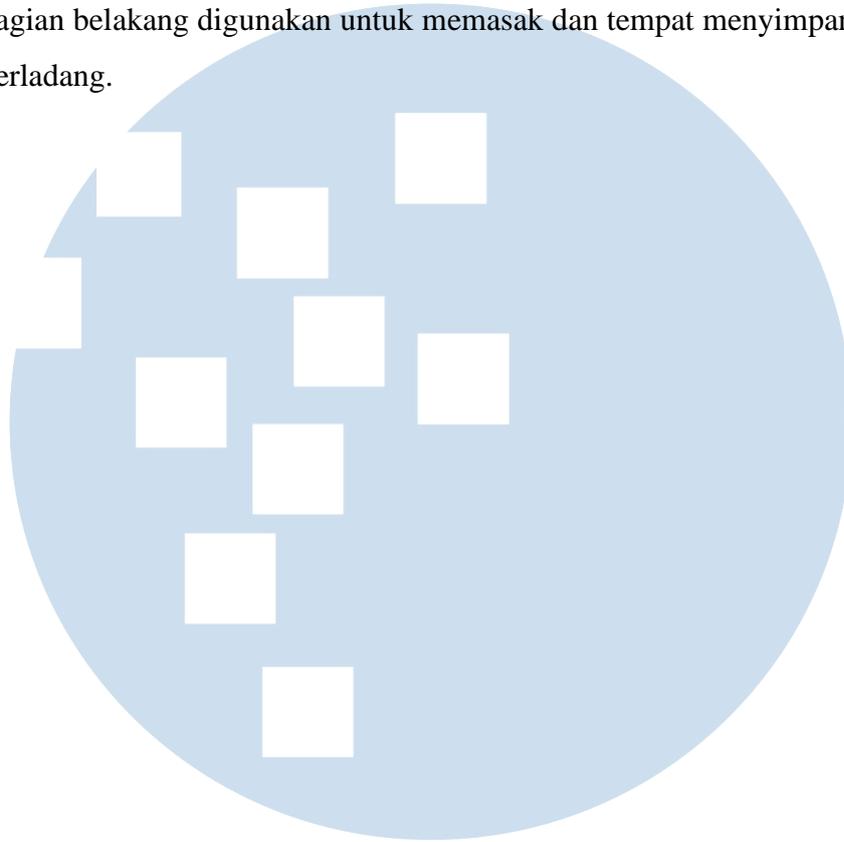
Berdasarkan penjelasan Setyaningrum (2022), Suku Baduy mempunyai daya tarik dan keunikan pada kebudayaan, adat, tradisi dan alamnya yang sangat kental mewarnai kehidupan masyarakat Baduy dengan kehidupan yang sederhana, mandiri, dan bersahabat dengan alam. Kepercayaan yang dianut selama ini oleh masyarakat Baduy adalah Sunda Wiwitan. Dewantara (2019) menjelaskan secara adat, mata pencaharian masyarakat Baduy adalah bertani dan berladang. Selain itu, untuk mendorong perputaran ekonomi masyarakat Baduy agar bisa menghidupi keluarganya masyarakat Baduy mempunyai mata pencaharian sampingan dengan membuat kerajinan tenun, madu, dan olahan pangan lainnya.

Suku Baduy terbagi menjadi dua yaitu Baduy Luar dan Baduy Dalam. Yang membedakan dari Baduy Luar dan Baduy Dalam adalah Baduy Luar sudah semakin terbuka oleh modernisasi sehingga terjadi pencampuran budaya, sedangkan Baduy Dalam menolak adanya modernisasi karena ini merupakan suatu kewajiban untuk mempertahankan nilai-nilai yang diberikan oleh para leluhur, mempertahankan tradisi, tetap terjaga keasliannya agar tetap lestari (Dewantara, 2019).

Menurut Setyaningrum (2022) terdapat perbedaan lainnya pada pakaian yang dikenakan, Baduy Luar sehari-harinya mengenakan pakaian yang didominasi warna hitam. Pakaian laki-laki Baduy Luar mengenakan baju komprang dan celana selutut dengan menggunakan ikat kepala motif batik berwarna biru tua dan untuk perempuannya menggunakan kebaya yang sederhana berwarna hitam, cokelat tua, atau biru tua. Sedangkan, pakaian yang dikenakan Baduy Dalam didominasi dengan warna putih.

Dewantara (2019) menjelaskan bahwa rumah adat Baduy dibangun dari pondasi batu kali sebagai tiang untuk penyangga rumah tersebut dan dilapisi oleh anyaman bambu pada lantainya. Pada bagian atap rumah adat Baduy menggunakan daun pohon kelapa atau serat ijuk. Rumah adat Baduy memiliki beberapa bagian ruangan yaitu pada bagian depan digunakan untuk menenun dan menerima tamu.

Pada bagian tengah digunakan untuk ruang tidur dan ruang keluarga. Sedangkan pada bagian belakang digunakan untuk memasak dan tempat menyimpan padi dan hasil berladang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA