

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media yang berisi pengetahuan dan informasi pada umumnya digunakan untuk mempertegas dan memperkuat proses pembelajaran. Media didasarkan pada asal kata dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi dan penerima informasi, menurut (Pribadi, 2017, p. 13) pada buku "Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran". Informasi menurut Gordon B. Davis dalam bukunya berjudul *Management Information System*, adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna, dan dapat digunakan untuk pembuatan keputusan pada saat ini atau untuk masa depan.

Adanya media di tengah manusia tentunya sangat berpengaruh pada kehidupan manusia. Turow (2014) mengatakan bahwa setiap orang menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya dan terbagi menjadi empat kegunaan, yaitu

1. Hiburan

Media mampu memberikan kepuasan dan kesenangan. Dan disisi lain, media mampu menjadi alat untuk mengikat dan memperkuat hubungan sosial antar manusia, serta mampu menjadi bahan diskusi antar manusia. Namun, perlu ada batasan karena media bukanlah satu-satunya sumber utama kesenangan.

2. Pertemanan

Media bisa menjadi teman untuk orang-orang yang merasa kesepian atau hidup sendiri. Contohnya dari video-video media sosial yang membuat orang merasa ada teman secara virtual yang bisa selalu menemani mereka.

3. Bahan Pengamatan

Media sering digunakan untuk mengamati peristiwa atau berita yang sedang terjadi di lingkungan atau di negara lain, karena fungsi dasar dari media adalah memberikan informasi untuk penggunanya.

4. Alat Interpretasi

Media berguna untuk memberikan interpretasi dan pemahaman mengenai banyak hal, dan seringkali manusia akan menggunakan media yang cocok atau selaras dengan pandangan mereka akan suatu hal.

Adanya media tidak hanya terbentuk dalam satu jenis saja, melainkan terdapat beberapa jenis desain informasi. *International Institute for Information Desain* (dikutip dalam Coates dan Ellison, 2014) menyebutkan bahwa desain informasi adalah perencanaan dan pengorganisasian data yang kompleks dalam memenuhi kebutuhan *user* atau pengguna informasi. Selain berfungsi untuk memaparkan dan menjelaskan suatu informasi, desain informasi juga berfungsi untuk mengajar, memperingati, dan menghibur (Coates dan Ellison, 2014, hal.10).

Jenis desain informasi terbagi berdasarkan tiga kategori utama (Coates dan Ellison, 2014, hal.21-25), yaitu

1. *Print-Based Information Desain*

Dalam *print based information desain*, media cetak dijadikan sebagai media utama untuk menyampaikan informasi. Teks dan gambar menjadi elemen utama dalam *print based information desain* ini untuk menyampaikan serta menjelaskan informasi. Jenis-jenis gambar yang sering digunakan seperti: foto, ilustrasi, bagan, diagram, dan tabel. Namun, kekurangan penggunaan media cetak adalah interaksi pembaca terbatas.

2. *Interactive Information Desain*

Penggunaan media pada *Interactive Information Desain* ini adalah media interaktif. Salah satu keunggulan yang dimiliki dengan menggunakan media interaktif yaitu adanya interaksi antara *user* dengan konten atau informasi yang ada. *User* memiliki kesempatan untuk bisa memilih

informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, susunan informasi dan navigasi pada informasi menjadi poin penting dalam media interaktif ini.

3. *Environmental Information Design*

Dalam *environmental information desain*, media yang digunakan berbeda dengan *interactive* dan *print based*, dalam *environmental information design* lingkungan menjadi faktor utama dalam pemilihan media yang akan digunakan. Contoh media yang banyak digunakan seperti *wayfinding*, *signage*, *billboard*, instalasi skala besar, dan pameran. Dengan demikian, informasi akan lebih mudah tersampaikan jika menggunakan media yang cocok pada lingkungan tertentu.

2.2 **Aplikasi Mobile**

Menurut Peggy Anne Salz, Jennifer Moranz (2014), aplikasi *mobile* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada perangkat seluler dan tablet. Dan juga (Griffey, 2020 hal.7-8) mengatakan bahwa aplikasi *mobile* merupakan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk ponsel dan tablet. Aplikasi *mobile* memiliki keunikan dan fitur yang berbeda dibandingkan dengan aplikasi web atau desktop sehingga menyebabkan popularitas dari aplikasi *mobile* meningkat dengan cepat. Terdapat dua komponen yang mendukung kerja dari aplikasi *mobile*, yaitu *user interface* (UI) dan *user experience* (UX).

User interface merupakan bentuk interaksi *user* terhadap perangkat baik itu perangkat lunak maupun keras. Pemahaman tentang *user* sangat dibutuhkan dalam perancangan UI, agar dapat menciptakan UI yang *user-friendly* dan sesuai dengan kebutuhan. Terdapat 4 elemen yang dapat mendukung terbentuknya UI yaitu *usability*, *visualization*, *functionality*, dan *accessibility* (Deacon, 2020 hal 20-21).

Namun, sebelum pada proses perancangan UI, terdapat empat hal yang harus diperhatikan agar dapat meningkatkan pengalaman *user* dan hal tersebut adalah:

1. Konsistensi

Konsistensi dapat dikatakan menjadi kunci yang mampu membuat pengguna terus mengingat aplikasi dan membentuk pengalaman baru pada pengguna. Konsistensi meliputi warna, ukuran *font*, gambar, efek visual, tata letak setiap teks dan gambar. Dengan adanya konsistensi pada

aplikasi, maka pengguna akan lebih mudah paham dan mudah dalam menggunakan aplikasi, karena konsistensi dapat menghasilkan kesederhanaan dan kejelasan. (Deacon, 2020 hal 22-23)

2. Responsif

Respon dari aplikasi dapat mempengaruhi pengalaman pengguna. Pengguna selalu menginginkan adanya tanggapan yang cepat dari apa yang mereka lakukan pada aplikasi tersebut. Tanggapan bisa dalam bentuk simbol *loading*, atau ada teks yang memberi perintah untuk menunggu. Pengguna sangat tidak suka jika hanya ada tampilan kosong yang tidak memberikan informasi maupun respon apapun, dan itu juga akan bermasalah kedepannya. (Deacon, 2020 hal 23)

3. *Familiar Words*

Penggunaan kata yang sudah lazim digunakan pada aplikasi atau web membuat sebuah aplikasi akan lebih memudahkan pengguna, contohnya kata *register, login, sign up*, dan lainnya. (Deacon, 2020 hal 24)

Pada proses perancangan, (Deacon, 2020) mengatakan bahwa *usability* merupakan elemen yang penting dalam UI karena elemen ini yang akan menandakan suatu aplikasi dapat digunakan atau tidak. Elemen ini bertugas untuk memberi kemudahan kepada *user* saat menggunakan aplikasi, serta bisa mengantarkan *user* pindah dari satu halaman ke halaman lainnya. *Usability* menjadi alat ukur untuk mengukur kemudahan *user* dalam menggunakan aplikasi. Dalam *usability* terdapat lima komponen yang dibutuhkan dalam desain *interface*, yaitu:

1. *Learnability*

Aplikasi mudah dipelajari oleh *user* yang menggunakan untuk pertama kali. Dan hal ini menjadi penanda dari desain *interface* yang baik.

2. *Efficiency*

Alat ukur jika *user* mampu mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas setelah mereka melewati tahap pengenalan pada aplikasi.

3. *Memorability*

Alat dari ingatan *user* pada fitur yang terdapat pada aplikasi, setelah mereka menggunakan untuk pertama kali.

4. *Errors*

Error tidak selalu menjadi masalah, melainkan dapat menjadi faktor untuk mengukur apakah aplikasi bisa berjalan baik dan menyelesaikan masalah yang ada atau tidak.

5. *Satisfaction*

Hasil dari desain *interface* yang mampu menjalankan setiap perintah yang diberikan oleh *user*. Jika *user* bisa mendapatkan apa yang diinginkan, menandakan desain *interface* sudah dapat berjalan dengan baik.

Dalam aplikasi yang dibutuhkan bukan hanya UI yang baik melainkan keberhasilan aplikasi juga diukur dari UX. *User experience* merupakan pengalaman yang dialami oleh *user* setelah menggunakan aplikasi, dan pengalaman biasa diartikan juga sebagai kepuasan yang dirasakan oleh *user*. Pengalaman akan terbentuk disaat *user* bisa mendapatkan yang diinginkan atau bahkan mendapatkan lebih dari harapannya. Dan hal ini dapat menjadi faktor penentu apakah aplikasi yang ada dapat berguna, mudah digunakan, dan menyenangkan untuk *user* atau tidak (Deacon, 2020 hal 7-8).

2.3 *User Interface*

User Interface merupakan bagian utama dalam sebuah aplikasi, dan sering disebut sebagai tampilan dari aplikasi. Dalam perancangannya terdapat beberapa elemen dasar yang memiliki peranan penting dalam UI, yaitu (Malewicz & Malewicz, 2020):

1. Layar

Layar merupakan elemen paling penting dalam UI karena satu-satunya elemen yang mampu menampilkan sebuah desain. Hal penting dalam sebuah layar adalah resolusi layar yang akan mengatur tingkat kejelasan layar dalam menampilkan desain, dan pada umumnya diukur dengan *pixel per inch*.

Tampilan layar sangat mempengaruhi kemudahan pengguna dalam mengakses setiap informasi yang ada, terlebih lagi dalam layar

aplikasi *mobile* harus dipikirkan kemudahan pengguna jika menggunakan satu tangan dalam menggunakan aplikasi. Dalam layar aplikasi *mobile* terbagi menjadi tiga bagian yaitu yang dapat digunakan dengan dua tangan, ada bagian yang memungkinkan menggunakan satu tangan, dan bagian paling bawah layar yang sangat mudah digunakan dengan satu tangan saja.



Gambar 2. 1 Pembagian Layar

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

2. *Grid*

Grid merupakan kumpulan garis-garis yang membentuk suatu aturan khusus yang digunakan untuk membantu proses *layouting* dalam desain. Adanya *grid* dalam UI merupakan elemen yang penting karena mampu membantu dalam membentuk hierarki visual dalam desain. Jenis *grid* yang sering digunakan dalam penyusunan UI adalah *column grid*, dan terdapat dua jenis *grid* yang paling lazim digunakan dalam UI, yaitu:

1) *Fluid Grid*

Jenis *fluid grid* merupakan *grid* yang cukup fleksibel karena besar dari setiap kolom akan menyesuaikan dengan ukuran layar yang ada, sedangkan ukuran *margin* dan *gutter* pada *grid* akan tetap sama.



Gambar 2. 2 *Fluid Grid*

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

2) *Fixed Grid*

Hal yang membedakan dengan *fluid grid* yaitu ukuran kolom, *margin*, *gutter* akan tetap sama walaupun memiliki ukuran layar yang berbeda, sehingga jika ada perubahan ukuran layar maka ukuran dari *grid* tidak akan menyesuaikan layar dan akan menyisakan area kosong yang tidak tersentuh oleh desain apapun.



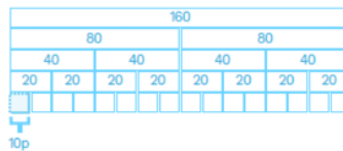
Gambar 2. 3 *Fixed Grid*

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Dalam pengaturan grid terdapat dua jenis pengaturan atau perhitungan yaitu *10pt grid* dan *8pt grid*.

1) *10 point grid*

Aturan perhitungan dengan *10 point grid* yaitu ukuran dari *margin*, *gutter*, dan besar kolom mengikuti kelipatan 10 dimulai dengan angka 10. Perhitungan ini sering digunakan dan cukup mudah dalam pengaplikasiannya dalam *grid*.



Gambar 2. 4 *10 Point Grid*

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

2) *8 point grid*

Aturan dalam penggunaan *8 point grid* tetap sama dimulai dari angka 8, melainkan yang membedakan dalam pengaplikasiannya bukan hanya penjumlahan dari 8 saja

melainkan juga memungkinkan adanya perkalian dari 8, maka dari itu 8 *point grid* bisa dikatakan tidak semudah 10 *point grid*.

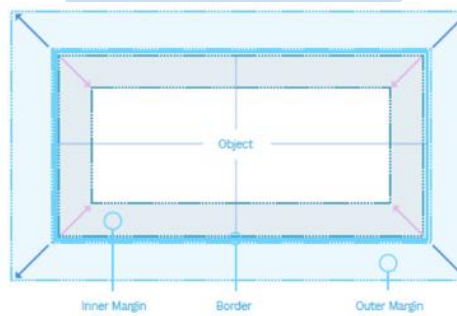


Gambar 2. 5 8 Point Grid

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

3. Objek

Dalam aturan perancangan desain UI, segala macam bentuk objek didasarkan pada bentuk segi empat, atau biasa disebut dengan model kotak. Seluruh objek yang ada dalam UI harus mengikuti aturan model kotak, baik itu posisi, ukuran, dan jarak antar objek. Dalam aturan ini terbagi menjadi empat bagian yaitu:



Gambar 2. 6 Model Kotak

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

1) *Fill*

Fill merupakan latar belakang dari suatu objek. Latar ini dapat berupa warna, gradasi, ataupun foto.

2) *Border*

Border adalah garis pemisah yang peletakannya dapat di dalam, di luar, atau di dalam dan luar dari objek.

3) *Outer margin*

Outer margin merupakan area aman yang terbentuk diluar objek, hal ini bertujuan agar adanya jarak antar objek dan memudahkan pengguna untuk membaca dan melihat informasi yang ada dalam UI.

4) *Inner margin*

Inner margin merupakan area aman yang terletak di dalam objek, hal ini bertujuan untuk mengatur elemen yang ada dalam objek seperti tulisan atau elemen lainnya.

4. *Icon*

Icon merupakan sebuah piktogram atau bentuk sederhana yang memiliki fungsi atau tujuan tertentu. Perancangan sebuah *icon* diambil dari bentuk yang sering ditemukan sehari-hari, lalu dari bentuk tersebut dirancang kembali dengan bentuk yang lebih sederhana. Semakin mirip bentuk *icon* dengan bentuk aslinya, akan lebih baik karena akan lebih mudah dikenali oleh *user*.



Gambar 2. 7 *Icon*

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

5. *Button*

Button merupakan elemen UI yang interaktif, dalam *button* terdapat aksi yang dapat dihasilkan setelah ditekan. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam membuat *button* adalah *button* harus dapat tampil berbeda dari elemen yang lain sehingga tidak menyusahakan pengguna saat menggunakan aplikasi. Contoh *button* yang sering ditemui seperti *download*, *save*, *start*, dan lainnya.



Gambar 2. 8 *Button*

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

6. Foto

Elemen foto merupakan elemen pendukung pada UI dan foto sering digunakan sebagai latar belakang halaman, gambar profil pengguna, galeri foto.



Gambar 2. 9 Foto

Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

7. Tipografi

Tipografi digunakan untuk menampilkan teks pada aplikasi dan juga agar teks dapat mudah dibaca. Kemudahan teks untuk dibaca dipengaruhi oleh jenis *font*, *spacing*, ukuran *font*, kontras. Adanya kontras antara teks dengan *background* menjadi poin penting, karena akan mempengaruhi tingkat keterbacaan teks. Adapun beberapa aturan dalam tipografi (Cuello dan Vittone, 2013)

1) *Serif* dan *sans-serif*

Penggunaan font jenis *sans-serif* lebih cocok digunakan untuk aplikasi *mobile* dikarenakan ukuran yang kecil pada layar yang kecil akan lebih memudahkan untuk dibaca.

2) Ukuran *font*

Pemilihan jenis *font* harus memperhatikan jarak *line* dan *spacing* yang bertujuan untuk memudahkan saat dibaca.

Ukuran font yang sering digunakan yaitu 12pt sampai 22pt.

3) Hierarki

Hierarki dalam tipografi bertujuan untuk menyusun informasi yang ada. Hal yang dapat digunakan untuk menunjukkan tingkat hierarki, yaitu ukuran, variabel *font*, warna.

2.4 *User Experience*

User experience adalah proses perancangan produk yang mampu memberikan produk dan layanan yang berguna serta relevan dengan pengguna. Tujuan perancangan produk sebagai bentuk pemberian solusi kepada pengguna dan untuk mendapatkan loyalitas dari pengguna. Proses perancangan produk melibatkan *branding*, desain, *usability*, fungsi (Deacon, 2020).

Dalam *user experience*, prinsip desain memiliki peranan yang penting karena mampu mengarahkan pada penggunaan produk. Adapun beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu (Deacon, 2020)

1. *Meeting the user's needs*

Tujuan utama dari desain UX adalah memenuhi kebutuhan pengguna, UX yang baik ditingkatkan dengan produk yang berkualitas. Dan tugas dari desainer harus bisa mengetahui dan memenuhi kebutuhan pengguna.

2. *Know your current stage in the Desaining Process*

Mengetahui dan mengenali kembali kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengguna melalui survei ataupun wawancara, karena melihat kembali pada tujuan utama desain UX untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

3. *A well-defined hierarchy*

Penyusunan hierarki yang baik dalam UX membuat pengguna lebih merasa nyaman. Terdapat dua jenis hierarki yaitu penyusunan konten yang ada dalam desain dan juga penyusunan grafis yang bertujuan agar memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi.

4. *Consistency*

Hal yang diharapkan pengguna adalah adanya kemiripan antar produk, tujuannya agar lebih memudahkan pengguna dan tidak perlu mempelajari hal baru. Konsistensi dalam pembuatan desain menjadi cara yang mudah untuk pengguna terbiasa dengan produk yang ada.

5. *Accessibility and usability*

Desain harus dipastikan dapat digunakan oleh semua orang, termasuk orang yang memiliki kebutuhan khusus. *Usability* menjadi prinsip yang penting dalam UX.

6. *Simple metaphor*

Kesederhaan dalam desain menjadi cara terbaik dalam melakukan proses desain, begitu juga dalam perancangan UX harus menghindari kata-kata yang sulit dipahami.

2.5 Elemen Desain

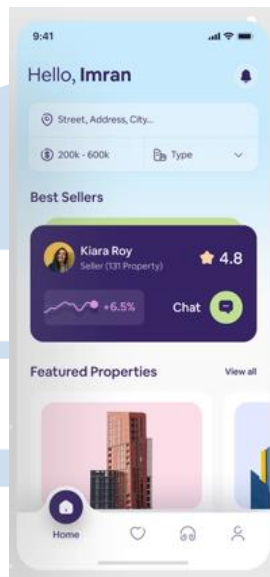
Desain grafis merupakan alat komunikasi visual yang berfungsi sebagai perantara antara informasi dan pemahaman audiens (Landa 2014, hal 1). Desain grafis memiliki peranan yang cukup besar karena mampu meningkatkan kepercayaan, menarik perhatian, memberikan informasi, memberi motivasi dan lain sebagainya. Desain grafis adalah bahasa yang mampu membentuk suatu kepercayaan atas suatu ide, objek, pesan (Landa, 2014 hal 1, kutipan Prof. Brockett Horne).

Dalam desain grafis tentunya terdapat elemen yang mendukung sebuah visual untuk dapat menyampaikan informasi dengan baik. Menurut Landa (2014) terdapat empat elemen utama dalam desain grafis, yaitu:

1. Garis

Garis merupakan elemen visual dari titik yang memanjang. Garis dalam desain visual memiliki peranan cukup besar, karena garis mampu mengarahkan mata ataupun juga berfungsi dalam komposisi desain. Garis memiliki banyak macam bisa tebal, tipis, melengkung, bersudut, dan lainnya (Landa, 2014 hal 19-20).

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

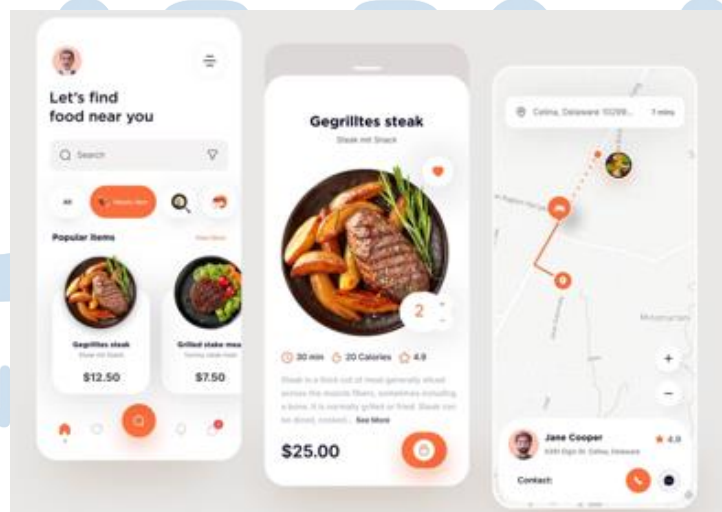


Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan Garis pada Aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/20826358-Real-Estate-App-UI>

2. Bentuk

Bentuk merupakan area dua dimensi yang dapat dibuat oleh garis, warna, nada atau tekstur. Semua bentuk dapat diturunkan menjadi 3 bentuk dasar yaitu persegi, segita, lingkaran; dan setiap bentuk dasar ini memiliki bentuk volumetrik seperti: kubus, piramida, bola (Landa, 2014 hal 20-22).

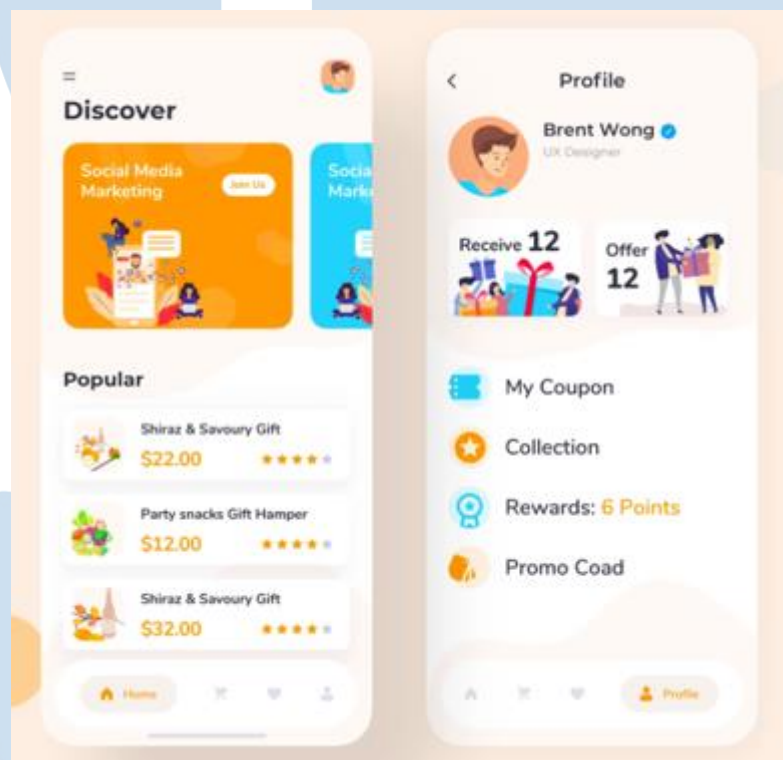


Gambar 2. 11 Penggunaan Bentuk dalam Aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/20119073-Food-Delivery-App-Concept>

3. Warna

Warna merupakan hasil pantulan dari cahaya; cahaya yang mengenai objek ada yang diserap dan juga dipantulkan, cahaya yang dipantulkan merupakan warna yang kita lihat. Warna merupakan salah satu elemen desain yang memiliki peranan penting. Dalam warna juga terdapat elemen lagi yaitu: *hue*, *value*, *saturation*. *Hue* merupakan nama warna, *value* biasa lebih dikenal sebagai luminositas atau terang gelapnya suatu warna, dan *saturation* lebih dikenal sebagai tingkat keceharan atau redupnya warna. Dan dalam warna terdapat warna primer yaitu merah, hijau, biru (Landa, 2014 hal 23-27).



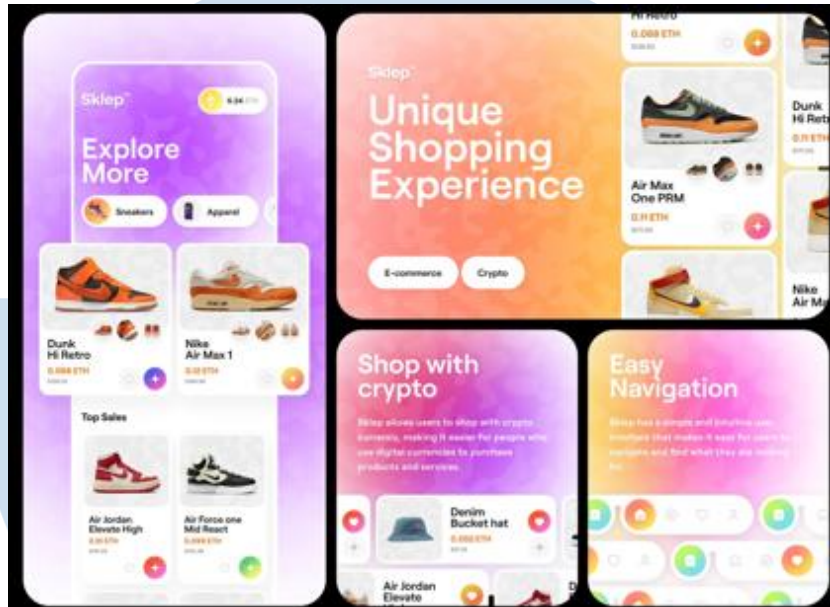
Gambar 2. 12 Penggunaan Warna pada Aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/7076125-Gift-App-Exploration>

4. Tekstur

Tekstur dalam seni terbagi menjadi 2 yaitu taktil dan visual. Taktil merupakan tekstur yang dapat dirasakan secara langsung, dan bisa ditemukan pada desain cetak. Dan visual berarti tekstur hanya bisa dirasakan atau dilihat secara visual. Dan dalam tekstur terdapat pola,

yang artinya adalah adanya pengulangan elemen desain secara repetitif dan konsisten pada suatu area (Landa, 2014 hal 28).



Gambar 2. 13 Penggunaan Tekstur sebagai *Background* Aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/20694717-Sklep-E-commerce-App>

2.6 Prinsip Desain

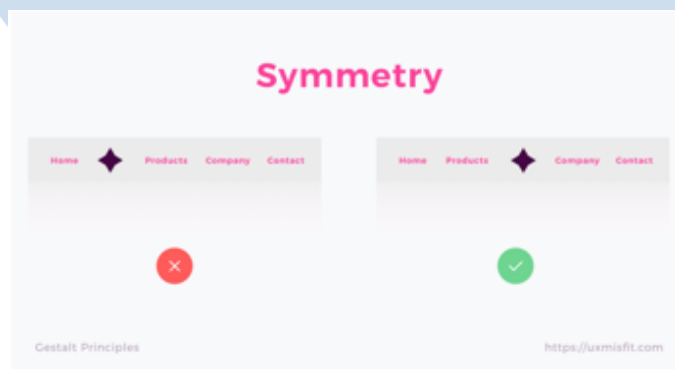
Setiap elemen desain tentunya akan tersusun dan termuat dalam sebuah desain, dan dalam penyusunan setiap elemen desain dibutuhkan prinsip desain agar desain dapat menyampaikan informasi dengan baik dan jelas. Menurut Landa (2014), prinsip dasar desain saling bergantung, maka dibutuhkan keseimbangan dalam menyusun komposisi desain, dalam penyusunan informasi juga harus ada hierarki visual agar informasi menjadi lebih jelas. Dan penggabungan semuanya harus dapat membentuk satu ritme, artinya antar elemen saling berkesinambungan. Prinsip desain terbagi menjadi enam, yaitu:

1. Format

Format merupakan area yang digunakan untuk menempatkan sebuah desain. Dan format memiliki banyak jenis, dan digunakan sesuai dengan kebutuhan setiap desain. Format bisa dalam bentuk media cetak seperti kertas, brosur, sampul CD, dan lainnya; atau bisa juga format dalam layar handphone, layar komputer.

2. Keseimbangan

Peletakan setiap elemen desain akan mempengaruhi keseimbangan pada desain tersebut. Keseimbangan dapat dibentuk dengan pemerataan setiap bobot visual yang ada, serta peletakan setiap elemen desain. Hal yang mempengaruhi keseimbangan desain adalah bobot visual, posisi, dan pengaturan. Hal yang mempengaruhi bobot visual bisa dari warna, ukuran, bentuk, nilai dan tekstur. Posisi mengatur tentang posisi objek seperti tengah, kanan, kiri, atau kiri atas, atau kanan bawah, dan lainnya. Dalam keseimbangan desain terdapat istilah simetris, asimetris. Simetris berarti peletakan bobot visual seimbang dalam sebuah desain, sedangkan asimetris terdapat satu objek yang menjadi pusat dan terdapat objek-objek lain sebagai penyeimbang dengan ukuran yang berbeda dengan objek utama.



Gambar 2. 14 Komposisi Simetris pada Aplikasi

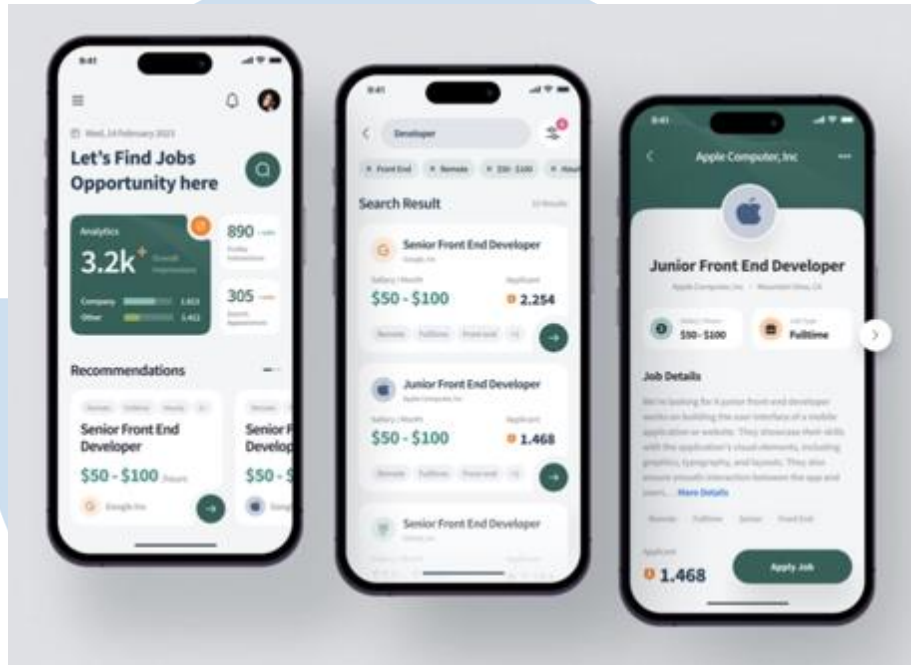
Sumber: <https://uxmisfit.com/2019/04/23/ui-desain-in-practice-gestalt-principles/>

3. Hierarki Visual

Prinsip desain yang mengatur penyusunan informasi dalam sebuah desain. Dalam penyusunan informasi ini terdapat penekanan/ *emphasis*.

Emphasis yaitu penyusunan elemen visual berdasarkan kepentingan informasi yang ada. Dalam *emphasis* akan terbentuk urutan dari informasi yang paling penting yang ingin dilihat pertama, sampai pada informasi yang sifatnya mendukung informasi utama. Terbentuknya hierarki visual bisa dengan ukuran, warna, bentuk dan elemen desain

lainnya. Dengan adanya hierarki visual yang baik, sebuah desain dapat menjadi alat komunikasi yang baik.



Gambar 2. 15 Contoh Penggunaan Hierarki Visual pada Aplikasi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/20914607-Job-Finder-App-Jobly>

4. Ritme

Ritme merupakan pengulangan elemen visual yang akan membentuk sebuah pola, dan faktor yang mendukung terbentuknya sebuah ritme yaitu warna, tekstur, hubungan figur, penekanan, dan keseimbangan. Dalam pembentukan sebuah ritme harus mampu membedakan variasi dan repetisi. Variasi yaitu adanya perubahan visual dalam pengulangan tersebut, dan dampaknya bisa membuat sebuah desain lebih menarik, tetapi jika variasi yang berlebihan akan menghancurkan ritme yang sudah terbentuk.

5. Kesatuan

Banyaknya elemen yang dapat berkesinambungan akan membentuk satu kesatuan. Dalam prinsip kesatuan ini terdapat pengelompokan berdasarkan lokasi, orientasi, keserupaan, bentuk, dan warna. Dengan

adanya kesatuan, antar elemen akan terlihat berkoneksi satu dengan yang lain.

6. Hukum Susunan Persepsi

Dalam hukum susunan persepsi terdapat 6 hukum, yaitu:

- 1) *Similarity*: elemen yang memiliki kemiripan dalam bentuk, tekstur, warna.
- 2) *Proximity*: elemen yang memiliki posisi saling berdekatan dan dianggap menjadi satu.
- 3) *Continuity*: adanya hubungan antar elemen sehingga menimbulkan kesan gerak pada elemen tersebut.
- 4) *Closure*: penghubungan antar elemen menjadi sebuah bentuk hanya berdasarkan persepsi.
- 5) *Common fate*: elemen desain yang dianggap satu hanya karena bergerak ke arah yang sama.
- 6) *Continuing line*: elemen desain berupa garis yang selalu dianggap menjadi kesatuan sekalipun garis tersebut terputus menjadi dua bagian.

2.7 Komposisi

Komposisi adalah bentuk yang dihasilkan dari pengaturan setiap elemen desain yang ada, yang bertujuan sebagai alat komunikasi visual yang menarik (Land, 2014 hal 143). Dengan adanya komposisi, setiap informasi yang ada dalam desain akan lebih mudah untuk disampaikan dan dimengerti oleh audiens. Dalam penyusunan sebuah komposisi sudah pasti menggunakan *margin*.

Margin merupakan ruang kosong yang berada di atas, bawah, kiri, kanan pada sebuah desain. Tujuan penggunaan *margin* adalah untuk menentukan daerah yang boleh diletakkan elemen desain atau menjadi area aktif. Dan pertimbangan dalam penggunaan margin adalah agar mampu menampilkan konten dalam desain dengan baik, adanya ruang kosong disekitar desain akan memudahkan mata untuk fokus pada informasi utama, dapat menjadi acuan untuk dapat menghasilkan kesatuan, keseimbangan dan stabilitas dalam desain.



Gambar 2. 16 *Margin*

Sumber: Landa (2014) Hal 144

Menurut Landa (2014), terdapat beberapa jenis komposisi yaitu:

1. *Static Versus Active Composition*

Komposisi statis pada dasarnya setiap elemen yang ada akan mengikuti format dari bidangnya yaitu horizontal atau vertikal sehingga memunculkan kesan yang lebih tenang. Sedangkan komposisi aktif kebalikan dari komposisi static, kebanyakan pada komposisi aktif banyak elemen yang disusun secara diagonal ataupun melengkung sehingga memunculkan kesan bergerak atau lebih aktif.



Gambar 2. 17 *Static Versus Active Composition*

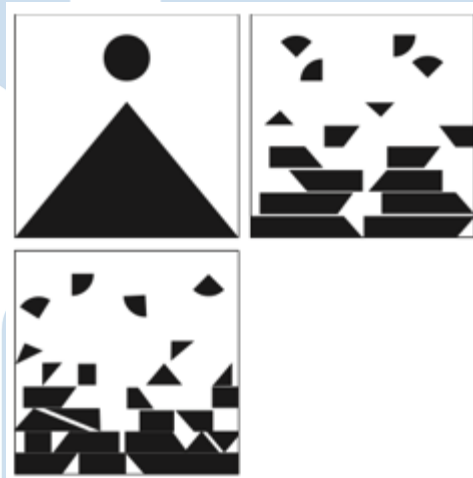
Sumber: Landa (2014)

2. *Closed Versus Open Composition*

Terbuka atau tertutupnya dibedakan berdasarkan peletakan setiap elemen yang ada. Komposisi tertutup bisa dikatakan jika setiap elemen diletakkan selaras dan mampu mengarahkan mata tetap dalam format. Sedangkan komposisi terbuka peletakan setiap elemen tidak searah dengan format.

3. *Symmetrical Versus Asymmetrical Compositions*

Dalam komposisi simetris, penyusunan elemen desain seimbang sehingga bobot visual terlihat seimbang jika dibagi dengan sumbu vertical dan pada umumnya komposisi simetris lebih statis. Sedangkan komposisi asimetris, penyusunan setiap elemen tetap seimbang, tetapi tidak disusun secara simetris. Seringkali komposisi asimetris terlihat lebih aktif.



Gambar 2. 18 *Symmetrical Versus Asymmetrical Composition*

Sumber: Landa (2014)

2.8 Olahraga Atletik

Olahraga merupakan aktivitas yang dilakukan secara teratur dan terencana yang menggunakan gerakan tubuh dan bertujuan untuk memberikan pertumbuhan pada jasmani, sosial, dan rohani. Dalam olahraga tidak bisa lepas dari kata kompetisi sehingga olahraga disebut sebagai aktivitas yang cukup kompetitif karena tanpa adanya kompetisi, olahraga akan menjadi aktivitas bermain saja bukan

olahraga yang membuat pertumbuhan pada jasmani dan rohani. Dalam olahraga terdapat banyak cabang, tetapi kembali lagi pada dasarnya yaitu cabang atletik (Khairuddin, 2017).

Atletik sering disebut sebagai ibu dari semua cabang olahraga, karena dalam setiap jenis olahraga sudah pasti terdapat gerakan atletik di dalamnya. Gerakan yang termasuk sebagai unsur atletik seperti lari, jalan, lempar, lompat dan tolak. Dan yang termasuk dalam olahraga cabang atletik yaitu jalan cepat, lari cepat, lari jarak menengah, lari jarak jauh, lempar lembing, lempar cakram, lompat jauh, lompat tinggi, dan tolak peluru (Sujarwadi & Dwi Sarjiyanto, 2010 hal 33).

Salah satu cabang olahraga atletik yang sedang ramai saat ini adalah olahraga lari. Dalam olahraga lari sendiri terdapat beberapa jenis di dalamnya seperti lari pendek, lari jarak menengah, dan lari jarak jauh. Berikut penjelasan untuk setiap jenis lari:

1. Lari pendek

Lari pendek seringkali lebih dikenal dengan sebutan lari *sprint*. Lari pendek terhitung dari jarak yang digunakan hanya 100 – 400 meter, dan jarak yang seringkali dilombakan adalah 100m, 200m, dan 400m. Hal yang membedakan lari pendek dengan jarak menengah atau jauh adalah, dalam lari pendek kecepatan dalam berlari menjadi faktor utama untuk memenangkan lomba. Pada umumnya lari pendek menggunakan trek lari dengan jarak 1 putaran 400 meter, dan trek lari terkadang dapat ditemukan pada bagian pinggir lapangan bola (Bakti Riyanta, 2017).

2. Lari jarak menengah

Dalam lari jarak menengah jarak yang digunakan dan diperlombakan mulai dari 800m – 3000m. Pada lari jarak menengah masih menggunakan trek lari, tetapi yang membedakan dengan trek lari jarak pendek adalah jumlah lintasan pada trek (Sukma Aji, 2016).

3. Lari jarak jauh

Lari jarak jauh merupakan lari yang sangat berbeda dengan lari jarak menengah dan jarak pendek, karena dalam lari jarak jauh yang dibutuhkan adalah stamina dan daya tahan untuk jarak yang panjang.

Jarak yang digunakan dalam lari jarak jauh dimulai dari 5km dan 10km, tetapi ada juga *half marathon*, *full marathon*, *ultra marathon* (Bakti Riyanta, 2017).

Olahraga banyak dilakukan karena berdampak pada kesehatan tubuh, karena faktor yang mendukung kesehatan adalah makanan sehat, minum air, tidur yang cukup dan tubuh yang selalu aktif. Beberapa manfaat yang bisa didapat dari olahraga, yaitu:

1. Meningkatkan daya tahan tubuh
Daya tahan tubuh dipicu dari meningkatnya fungsi hormon yang dipicu juga oleh olahraga yang dilakukan dengan teratur.
2. Meningkatkan fungsi otak
Saat berolahraga salah satu fungsi otak yang sering digunakan adalah fokus dan konsentrasi, karena hal tersebut akan mempengaruhi tubuh saat berolahraga. Dan semakin sering dan teratur dalam berolahraga, akan memperlancar oksigen yang ada di dalam darah untuk disalurkan ke otak.
3. Mengurangi stres
Olahraga sering dijadikan jalan keluar jika seseorang sudah mulai merasa stres, karena dengan berolahraga ada hormon endorphin yang dilepaskan otak dan dapat membuat perasaan lebih senang dan gembira.
4. Menurunkan kolesterol.
Kebanyakan orang melakukan olahraga karena ingin menurunkan kadar kolesterol dalam tubuh, karena dalam berolahraga ada banyak kalori yang dibakar dan juga kadar lemak akan ikut terbakar pada saat olahraga.

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