

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

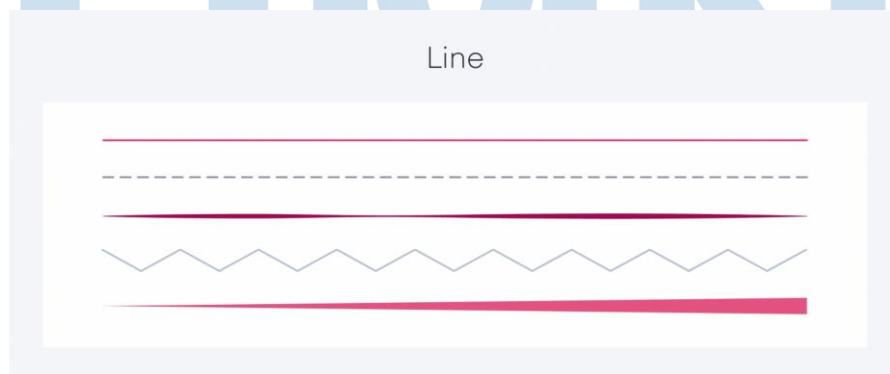
Menurut Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, desain grafis adalah media yang mengkomunikasikan pesan atau informasi secara visual kepada audiens. Desain grafis dapat memiliki fungsi untuk menginformasikan, mempersuasi, memotivasi, memposisikan, memberi makna serta menyampaikan sebuah pesan. Seorang desainer adalah seorang menggunakan representasi visual untuk menjadi sebuah solusi komunikasi.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) menyebutkan bahwa elemen desain merupakan salah satu aspek dalam visualisasi. Elemen desain terbagi menjadi 4 aspek lagi yakni :

###### 1) Garis

Garis merupakan titik yang diperpanjang dan dikenali dari bentuk panjangnya. Garis dapat berbentuk lurus, bersudut, ataupun melengkung. Garis dapat dikomposisikan sehingga menjadi pengaruh bagi audiens yang melihat desain.

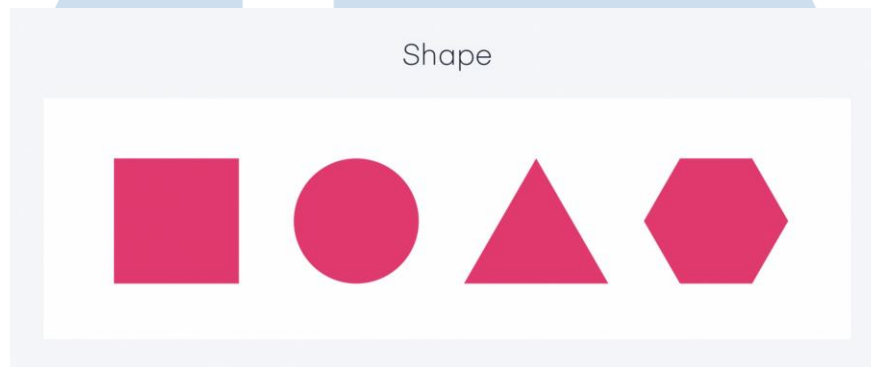


Gambar 2.1 Elemen Garis

Sumber : <https://www.invisionapp.com/defined/elements-of-design/> , 2023

## 2) Bentuk

Bentuk merupakan gabungan dari 2 atau lebih garis yang ujungnya bertemu dan menutup menjadi suatu bentuk. Landa (2014) menyatakan bahwa bentuk adalah objek 2 dimensi yang dapat dilihat dan terdiri dari garis, warna, tone ataupun tekstur.

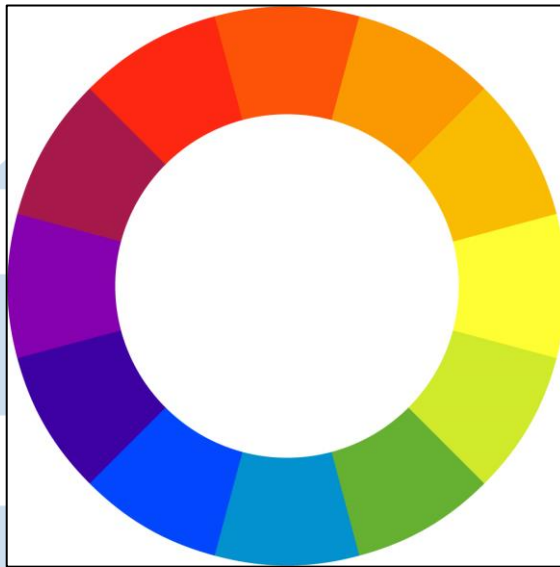


Gambar 2.2 Elemen Bentuk

Sumber : <https://www.invisionapp.com/defined/elements-of-design/> , 2023

## 3) Warna

Warna merupakan sebuah gambaran yang dapat dilihat mata, yang dihasilkan oleh pantulan cahaya pada sebuah permukaan. Dalam desain, warna adalah elemen yang memegang peran krusial. Menurut Landa, warna menjadi salah satu elemen yang dominan pada desain. Warna terbagi menjadi 3 yakni *hue*, *value* & *saturation*. *Hue* merupakan warna-warna pada spektrum warna, seperti warna merah, kuning, hijau, biru dan lain-lain. Sementara itu, *saturation* adalah kecerahan ataupun kekusaman dari sebuah warna, seperti hijau cerah dan hijau kusam. Kemudian, *Value* merupakan tingkat gelap atau terangnya sebuah warna, seperti hijau muda dan hijau tua.



Gambar 2.3 Roda Warna  
Sumber : Wikimedia Commons, 2006

Warna juga memiliki 2 jenis klasifikasi sebagai berikut:

a. Warna Primer

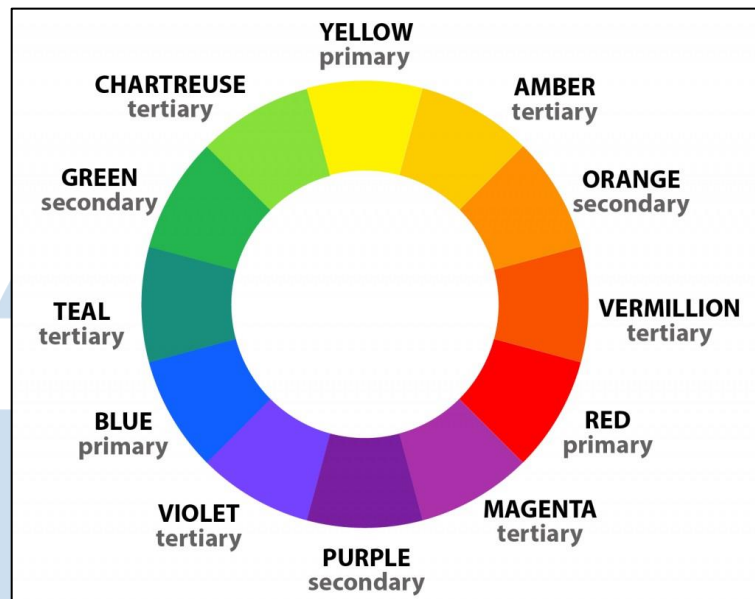
Warna primer merupakan warna dasar yaitu merah, biru dan kuning. Warna primer dapat dikombinasikan satu dengan yang lain untuk menghasilkan warna yang baru.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang muncul dari hasil pencampuran antar warna primer, misalnya warna ungu, hijau, atau jingga.

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang muncul dari hasil pencampuran antara warna primer dan sekunder.



Gambar 2.4 Warna Primer, sekunder dan tersier  
 Sumber : <https://www.color-meanings.com/primary-secondary-tertiary-colors/>, 2013

Selain memiliki klasifikasi, warna juga terbagi atas skema-skema sebagai berikut :

a. Monochromatic

Monochromatic merupakan skema warna dimana hanya 1 warna saja yang digunakan. Warna tersebut hanya bisa di atur value dan saturation

b. Analogus

Warna analogus adalah 3 warna yang posisinya di roda warna saling bersebelahan. Warna analogus digunakan karena dapat memberi kesan kesatuan antar warna tersebut.

c. Komplementer

Warna komplementer adalah 2 warna yang posisinya di roda warna saling berseberangan. Penggunaan warna komplementer sendiri terbagi atas 3 yaitu :

a) Split complementary

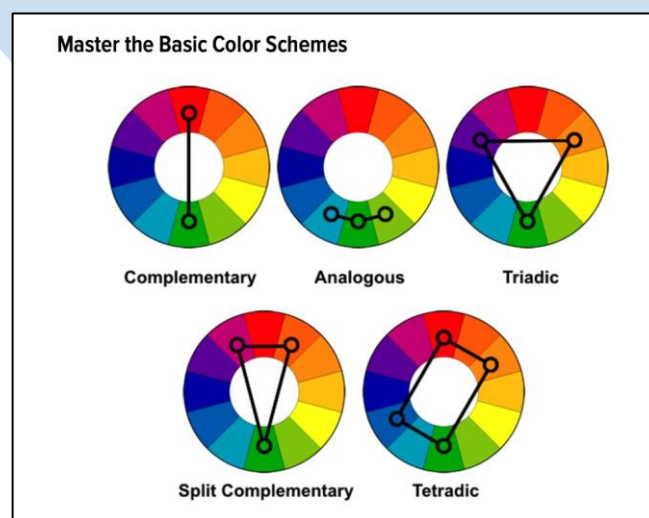
Skema split complementary menggunakan warna pertama dan kedua di samping warna komplementer yang pertama.

b) Triadic

Skema triadic menggunakan 3 warna yang posisinya di roda warna berjarak sama sehingga membentuk sebuah segitiga. Skema triadic menghasilkan warna yang kontras.

c) Tetradic

Skema ini menggunakan warna komplementer berjumlah 2 set sehingga menghasilkan 4 warna.



Gambar 2.5 Skema Warna

Sumber : <https://lifehacker.com/learn-the-basics-of-color-theory-to-know-what-looks-goo-1608972072/>, 2019

4) Tekstur

Tekstur merupakan representasi dari rasa sentuh yang terdapat pada permukaan. Terdapat 2 jenis tekstur yakni tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan sebuah tekstur pada permukaan yang dapat disentuh secara fisik atau nyata. Sementara itu, tekstur visual merupakan tekstur yang digambar atau dibuat secara visual

menyerupai tekstur nyata, namun hanya merupakan ilusi dan tidak memiliki permukaan yang dapat dirasakan.



Gambar 2.6 Elemen Tekstur

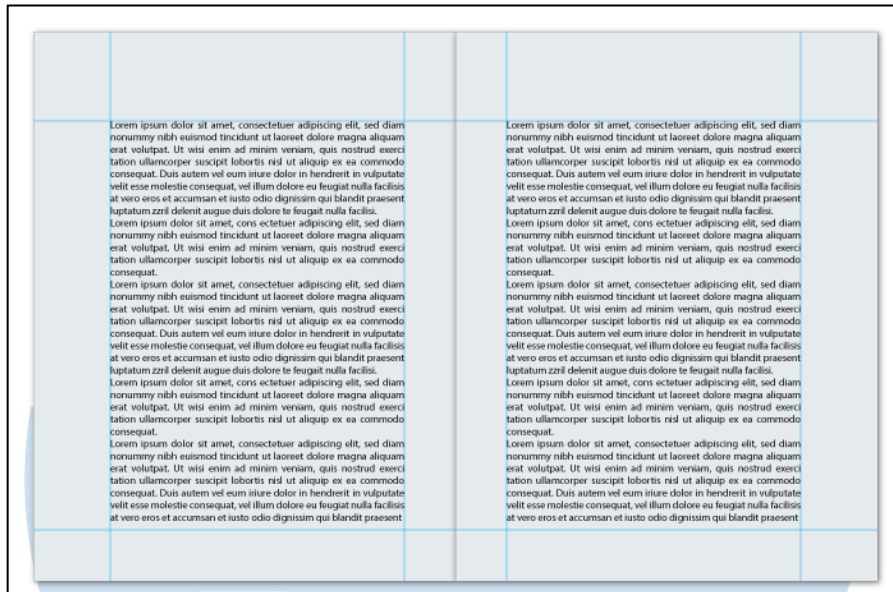
Sumber : <https://www.invisionapp.com/defined/elements-of-design/> , 2023

#### 5) Grid

Grid merupakan garis-garis panduan desain yang terdiri atas garis horizontal dan vertical. Garis-garis tersebut membagi format halaman menjadi beberapa kolom. Grid digunakan untuk mengatur komposisi dari elemen visual yang ada dalam suatu desain agar dapat mencapai keseimbangan dan keharmonisan desain.

Grid terbagi menjadi 2 jenis yaitu *single-column* dan *multi-column*.

- a) *Single Column* grid adalah susunan grid yang hanya terdiri dari sebuah kolom di tiap halaman. Konten visual dari grid ini menempati seluruh ruang di dalam margin. Jenis grid ini dapat digunakan dalam novel ataupun manuskrip.



Gambar 2.7 Single Column Grid  
 Sumber : [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html) , 2008

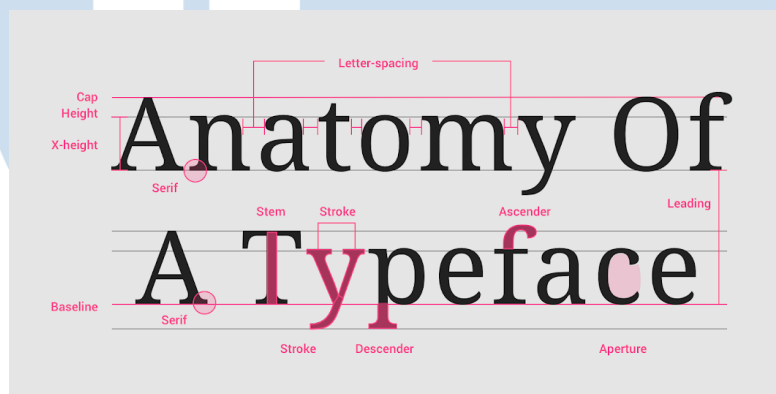
b) *Multi Column* grid adalah grid yang terdiri dari 2 atau lebih kolom di halamannya. Konten visual pada grid ini terbagi lagi dengan sebuah ruang diantara tiap konten. Grid dengan jenis ini biasanya digunakan pada majalah atau website.



Gambar 2.8 Multi Column Grid  
 Sumber : [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html) , 2008

## 6) Tipografi

Tipografi merupakan ilmu desain yang merancang bentuk dari huruf. Landa (2014) menyatakan bahwa sebuah typeface adalah sekumpulan huruf yang di desain secara konsisten berdasarkan visualnya. Typeface terdiri dari huruf, angka, simbol dan juga tanda baca. Wheeler (2018) mengatakan tipografi dapat menjadi sebuah metode untuk menunjukkan identitas dari sebuah merek secara efektif.



Gambar 2.9 Tipografi

Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html/>

Dalam merancang huruf, terdapat anatomi huruf yang harus diperhatikan. Menurut Ambrose & Harris (2011), huruf terdiri atas bagian-bagian berikut:

### a) Baseline

Baseline adalah garis batas dasar dari letak huruf. Baseline akan menjadi dasar dari letak semua huruf dalam suatu desain. Garis ini akan membuat semua huruf memiliki dasar letak yang sama dan rapih.



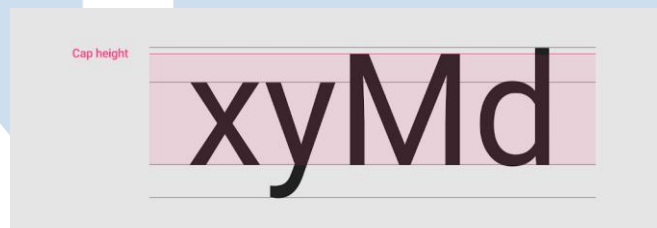


Gambar 2.10 Baseline

Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html/>

b) Cap Height

Cap Height adalah garis batas bagian atas dari huruf besar. Garis ini akan menentukan batas paling tinggi dari huruf kapital tiap huruf dalam sebuah desain.



Gambar 2.11 Cap Height

Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html/>

c) Meanline

Meanline adalah batas ketinggian dari huruf kecil.

d) X-Height

X-height adalah tinggi dari huruf "x" kecil. Huruf "x" menjadi acuan utama karena bentuknya yang rata dan tidak memiliki ascender ataupun descender.



Gambar 2.12 X-Height

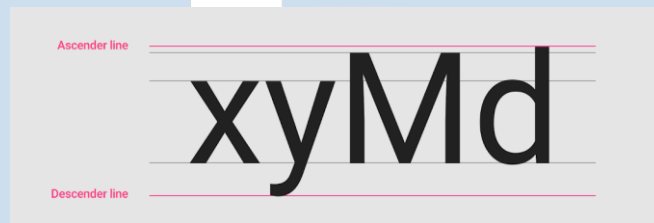
Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html/>

e) Ascender

Ascender adalah bagian atas huruf yang tingginya melewati meanline ataupun x-height.

f) Descender

Descender adalah bagian dari huruf yang melewati bagian bawah dari baseline.



Gambar 2.13 Ascender & Descender

Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html/>

Tipografi juga terbagi menjadi beberapa klasifikasi, menurut Lupton (2010) klasifikasi tipografi terbagi atas serif dan sans serif. Font serif memiliki tarikan garis tambahan di ujung hurufnya, sementara sans serif memiliki ujung yang polos. Serif dan sans serif terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1) Serif

1. *Humanist / Old Style*

*Typeface* ini memiliki gaya kaligrafi klasik romawi dari abad ke 15-16. Contoh *typeface Old Style* adalah Sabon.

2. *Transitional*

Sesuai Namanya, tipografi jenis ini memiliki gaya era transisi dari *Old Style* ke *Modern*. Contoh *typeface transitional* adalah *Baskerville*.

3. *Modern*

*Typeface* serif modern memiliki tarikan garis yang lebih kontras antara tebal tipisnya dan juga sudut-sudut yang lebih tajam. Contoh *typeface Modern* adalah Bodoni

#### 4. *Egyptian / Slab Serif*

*Typeface* dengan jenis ini memiliki garis yang tebal dan dekoratif, serta serif yang tebal juga. Contoh *typeface* Egyptian adalah *Clarendon*.



Gambar 2.14 Serif

Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html/>

#### a) Sans Serif

##### 1. *Humanist*

*Typeface* sans serif ini memiliki tarikan garis yang masih menyerupai tulisan tangan. Contoh *typeface* *Humanist* adalah *Gill Sans*.

##### 2. *Transitional Sans Serif*

*Typeface* dengan jenis ini memiliki tarikan garis yang sama rata tebalnya dan juga lebih tegak. Contoh *typeface* *Transitional Sans Serif* adalah *Helvetica*.

##### 3. *Geometric Sans Serif*

*Typeface* ini sesuai dengan namanya, memiliki bentuk yang geometris dan simetris. Contoh *typeface* *Geometric* adalah *Futura*.



Gambar 2.15 Sans Serif

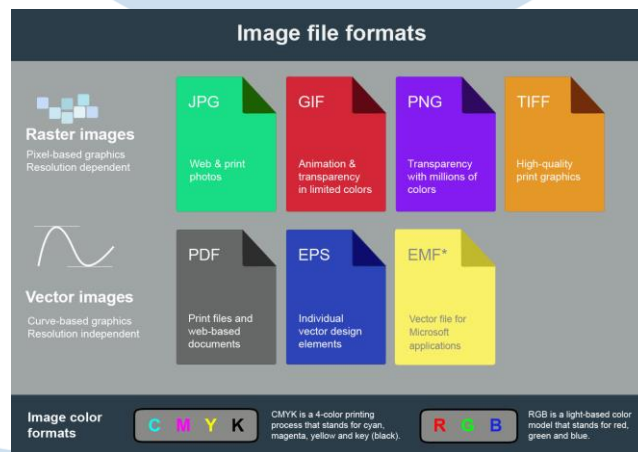
Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html/>

## 2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2014) menyatakan bahwa dalam pembuatan sebuah desain, terdapat prinsip-prinsip desain yang harus diterapkan. Berikut adalah beberapa prinsip desain :

### 1) Format

Format adalah basis dari ukuran sebuah desain, format mengatur batasan ukuran sebuah desain berdasarkan mediana. Batasan tersebut contohnya seperti desain untuk papan iklan dan layar ponsel yang tentu membutuhkan format berbeda. Landa (2014) menjelaskan bahwa terdapat 2 jenis format, single dan multi-page. Single format adalah format yang hanya memiliki 1 halaman visual seperti poster atau papan iklan. Sementara itu, multi-page format adalah format bagi media yang terdiri atas banyak halaman seperti majalah, koran dan sejenisnya.



Gambar 2.16 Format

Sumber : Wikimedia Commons, 2006

### 2) Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* mengacu kepada kesetaraan pembagian visual dalam suatu komposisi. Sebuah desain dengan keseimbangan visual yang baik akan menciptakan keharmonian dalam karya tersebut. Bobot visual dari sebuah desain terdiri atas

bentuk, ukuran, warna, dan juga tekstur dalam desain itu sendiri. Pembagian dari hal-hal tersebut harus dikomposisikan dengan seimbang agar mencapai sebuah desain yang harmonis.

Keseimbangan bisa dibagi menjadi 2 yaitu, simetris, dan asimetris. Keseimbangan simetris memiliki penempatan bobot visual yang terbagi rata atas kedua sisi secara sama persis. Kemudian asimetris merupakan desain dengan pembagian bobot visual yang seimbang tanpa perlu memiliki persamaan secara visual pada satu sisi dengan yang lain.

### 3) Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan suatu arahan dari desainer kepada orang yang melihat desainnya untuk melihat susunan dari desain tersebut. Hierarki visual mengarahkan audiens untuk melihat visual mana terlebih dahulu dan seterusnya. Salah satu bagian dari hierarki visual adalah *emphasis* atau penekanan. *Emphasis* merupakan visual yang menarik perhatian audiens dengan cara menjadi unsur visual yang berbeda atau lebih mencolok dari yang lain. Penentuan dari sebuah *emphasis* bisa diciptakan dari letak, bentuk, warna dan juga teksturnya.

### 4) Irama/Ritme

Ritme adalah sebuah visual yang terbentuk dari adanya repetisi. Repetisi tersebut menghasilkan sebuah pola yang berulang-ulang. Ritme dapat digunakan dalam merancang sebuah visual dari website, majalah, ataupun aplikasi. Hal ini dikarenakan ritme dapat memberikan kesan visual bahwa tiap halaman berhubungan antara satu dengan yang lain. Repetisi dari pola ini dapat diciptakan dengan warna, ukuran, bentuk serta jarak antara elemen visual yang digunakan.

## 5) Kesatuan (Unity)

Kesatuan terjadi Ketika elemen-elemen visual pada suatu desain terlihat berhubungan dan menjadikan sebuah kesatuan visual yang terpadu. Kesatuan merupakan prinsip yang penting dalam desain karena dapat menunjukkan bahwa elemen-elemen yang ada saling terkait satu dengan yang lain.

## 2.2 Pengertian Media

Pribadi (2017) menyatakan bahwa media bisa diartikan sebagai sebuah penyalur atau perantara dari suatu sumber informasi kepada penerima informasi. Media dapat berupa media cetak seperti koran, majalah, poster dan sejenisnya. Media juga bisa berupa media digital seperti televisi, komputer dan juga radio.

### 2.2.1 Media Informasi

Menurut Asfar (2019) Jenis media informasi dapat dibagi 2 yaitu

#### 1) Above The Line (ATL)

Above The Line merupakan jenis penyampaian informasi yang medianya tidak berinteraksi secara langsung dengan pengguna. Media yang termasuk dalam Above The Line antara lain adalah koran, majalah, televisi, radio dan sejenisnya.

#### 2) Below The Line (BTL)

Below The Line merupakan jenis penyampaian informasi yang secara spesifik diarahkan kepada pengguna. Media yang termasuk dalam below the line dapat berupa brosur, flyer, ataupun event yang melibatkan konsumen.

Turow (2014) menyatakan bahwa media informasi memiliki peran untuk menjadi alat komunikasi dan penyampaian informasi dalam masyarakat. Ia juga menjelaskan beberapa fungsi dari media informasi yaitu :

### 1) Hiburan

Media memiliki fungsi sebagai pengantar hiburan bagi pengguna. Contohnya seperti menonton acara televisi ataupun menggunakan media sosial untuk hiburan.

### 2) Sosial

Media juga dapat menghubungkan satu individu dengan individu lain ataupun sekelompok orang. Dengan adanya media, orang dapat lebih mudah menjalin hubungan.

### 3) Observasi

Media dapat digunakan sebagai sarana untuk mengamati berbagai kejadian baik di sekitar pengguna maupun di belahan dunia lain.

### 4) Interpretasi

Media dapat menjadi pengantar dari suatu informasi yang kemudian akan ditafsirkan oleh pengguna.

## 2.3 Website

Landa (2014) menyatakan bahwa perancangan sebuah website memerlukan kreativitas dalam desain. Ia juga menyatakan bahwa terdapat beberapa unsur-unsur dalam pembuatan website, hal ini adalah konten atau isi situs, information architecture (IA), halaman utama atau home page dan juga system navigasi.

### 2.3.1 UI/UX

Malewicz (2020) menyatakan bahwa UI/UX atau *user interface* dan *user experience* dibagi sebagai berikut:

#### 1) *User Interface*

UI adalah bentuk visual dari sebuah desain interaktif. UI terdiri atas teks, grafik, bentuk dan juga fotografi. Pengguna akan

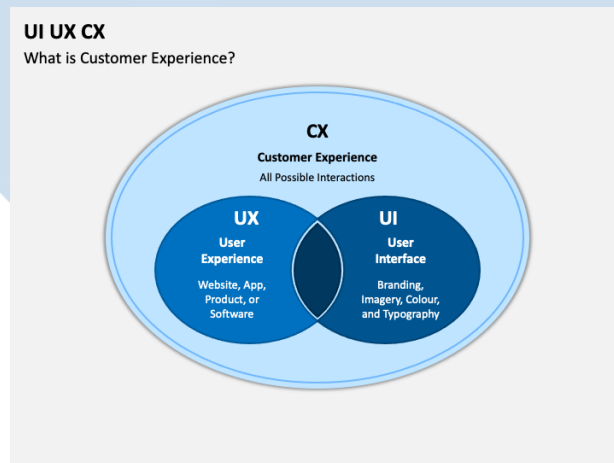
berinteraksi dengan UI secara visual . UI diaplikasikan pada perancangan situs web ataupun aplikasi digital.

## 2) *User Experience*

UX adalah pengalaman pengguna saat menggunakan hasil perancangan digital. UX mencakup navigasi dan pola penggunaan dari *user*. UX memiliki fungsi agar pengguna dapat menggunakan produk tidak hanya secara visual namun juga fungsional.

## 3) *Customer Experience*

CX adalah keseluruhan dari proses kerja *brand* ataupun perusahaan yang juga meliputi proses UI dan UX.



Gambar 2.17 Diagram UI/UX/CX

Sumber : <https://www.sketchbubble.com/en/presentation-ui-ux-cx.html>, 2022

### 2.3.2 *User Experience Design*

Unger (2009) menyatakan bahwa *user experience* merupakan seluruh pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dari sebuah merek atau perusahaan. Pengalaman tersebut bertujuan untuk mempengaruhi pengguna melalui *visual* maupun fisik seperti sentuhan, pendengaran ataupun penciuman. Unger (2009) juga menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis dari *user experience* yang perlu disesuaikan dengan masing-masing permasalahan.



**1) Brand Presence**

*Platform* ini digunakan saat terdapat sebuah perusahaan yang ingin memperkenalkan merk barunya secara public.

**2) Marketing Campaign**

*Platform marketing campaign* sesuai dengan namanya memiliki fungsi sebagai sebuah situs atau aplikasi yang menampilkan konten selama periode waktu kampanye berlangsung.

**3) Content Source**

*Platform* ini memiliki fungsi untuk memuat berbagai macam media seperti dokumen, foto & video ataupun artikel yang berisikan suatu informasi yang akan diberikan kepada penggunanya.

**4) Task-based Application**

*Task-based application* merupakan suatu aplikasi yang memiliki fungsi untuk mengerjakan sesuatu yang dilakukan oleh pengguna.

**2.3.3 Interactivity**

Finney (2011) menyatakan bahwa media interaktif adalah media yang merupakan sebuah gabungan dari tipografi atau teks, desain grafis digital, grafis bergerak (*motion*) dan desain suara yang disusun secara digital agar bisa berinteraksi dengan pengguna media tersebut. Pada masa sekarang dimana hampir semua media umum memiliki basis digital, interaktifitas menjadi sebuah kebutuhan yang penting dalam perancangan.

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

## **2.4 Usability Testing**

*Usability testing* merupakan sebuah pengetesan atau evaluasi dari sebuah produk ataupun jasa, dalam hal ini media informasi. Selama tes berlangsung, para partisipan akan mencoba melakukan aktivitas yang biasanya dilakukan saat menggunakan aplikasi tersebut. Tujuan dari hal ini adalah untuk mengumpulkan data terkait dengan *usability issues* dan juga melihat kepuasan pengguna (usability.gov, 2023). Pengetesan ini dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti *A/B Testing*, *Acceptance Testing*, *FGD / Focus Group Discussion*, ataupun survei. Penulis menggunakan *A/B Testing* untuk melakukan komparasi antara aplikasi Travoy yang baru dan lama.

### **2.4.1 A/B Testing**

Dalam *A/B Testing*, para partisipan atau tester akan melakukan pengetesan pada dua atau lebih media dimana para partisipan akan ditunjukkan kepada beberapa segmen disaat yang sama agar dapat menentukan media yang mana yang memiliki dampak yang lebih besar kepada pengguna.

### **2.4.2 Prosedur Usability Testing**

Mengawali prosedur dari *usability testing* dapat dilakukan mulai dari menentukan media yang akan di tes serta bagian apa yang akan menjadi bahan penelitian. Apakah ingin menemukan masalah dari segi interaksi, ataupun dari segi desain. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan task atau action yang akan dilakukan oleh para partisipan. Setelah itu, tentukan peran masing-masing partisipan dalam tiap media, dan lakukan pengetesan tersebut. Setelah pengetesan telah selesai maka data yang dihasilkan dapat di analisis.

## 2.5 Lalu Lintas

Pasal 1 Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan menyebutkan bahwa lalu lintas merupakan gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan. Dalam lalu lintas terdapat 3 komponen wajib yang selalu berkaitan satu dengan yang lain. Komponen ini adalah manusia sebagai pengendara, lalu kendaraan itu sendiri dan yang terakhir adalah jalanan.

### 2.5.1 Komuter

Badan Pusat Statistik (2019) mengartikan komuter sebagai seseorang yang berkegiatan baik pekerjaan, Pendidikan ataupun yang lain di luar kota/kabupaten asalnya secara rutin dan pulang pergi di hari yang sama.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA