

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Media dalam bahasa latin secara literal memiliki arti perantara, tengah, atau pengantar. *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) yang dikutip oleh Budiman (2016, 19) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan suatu pesan atau informasi. *National Education Association* memberi batasan tentang media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, dibaca, didengar, atau dibicarakan dengan menggunakan suatu instrumen dalam kegiatannya (Sukiman, 2012).

Informasi berasal dari kata *informacion* dalam bahasa Perancis kuno yang diambil dari bahasa Latin *informationem* yang artinya garis besar, ide, atau konsep. Menurut Rusman (2015, 79), informasi dapat diartikan sebagai segala data atau fakta yang digunakan dalam pengolahan yang menghasilkan informasi. Informasi berupa data yang telah diolah menjadi sesuatu yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya. Data dapat dimaknai sebagai representasi dari dunia yang mewakili suatu obyek tertentu misalnya, manusia, binatang, kejadian, konsep, situasi, dan lain-lain yang dapat didokumentasikan menjadi bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau campurannya (Tawaf & Alimin, 2012, 50-51).

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan sebuah data atau fakta yang telah diolah dan disusun menjadi sebuah informasi yang berarti bagi penerimanya. Adapun media informasi menurut Sobur (2006) adalah segala bentuk grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk mengambil, mengolah, dan menyusun kembali sebuah informasi.

### 2.2.1 Tujuan dan Fungsi Media Informasi

Berdasarkan Wilbur Schramm melalui Ruslan (2006, 102), media informasi dan komunikasi berfungsi menjadi: *decoder*, *interpreter*, dan *encoder*. Ruslan (2006, 102-103) menyebutkan pendapat tersebut tidak jauh berbeda dengan Harold D.Lasswell yang memformulasikan fungsi media informasi berhubungan dengan:

- a. *Surveillance of the environment*: Bahwa media informasi berfungsi sebagai pengamatan lingkungan. *Decoder* menjadi pelaku utama yang menjalankan fungsi *the watcher* atau pengamat.
- b. *Correlations of the parts of society in responding to the environment*: Media berfungsi sebagai penghubung anggota masyarakat sesuai dengan lingkungannya. Dalam fungsi ini, *interpreter* berperan sebagai *the forum* atau penengah.
- c. *Transmission of social heritage from one generation to the next*: Fungsi media sebagai pewaris atau penerus dari suatu generasi ke generasi selanjutnya. Dalam fungsi ini *decoder* yang menerapkan fungsi sebagai *the teacher* atau guru.

### 2.2.2 Bentuk Media Informasi

Ramli (2012, 16) menyebutkan bahwa secara garis besar klasifikasi media dapat dibedakan menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

- a. Media visual, hanya dapat dilihat
- b. Media audio, hanya dapat didengar
- c. Media audio-visual, dapat dilihat dan didengar

Ramli (2012, 17) juga mengemukakan rincian jenis media secara satu persatu, yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi: fotografi/gambar, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster

- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi: benda nyata, model, peta dan *globe*, *mock-up*, boneka, topeng
- 3) Media audio: radio, *tape recorder*, laboratorium, *CD* dan *MP3*
- 4) Media dengan proyeksi: Projektor *overhead*, *slide* dan *filmstrip*, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, *LCD*
- 5) Televisi
- 6) Komputer
- 7) *Video Tape Recorder* (VTR), *Video Compact Disc* (VCD), *Digital Video Disc* (DVD)
- 8) Dan lain-lain

### 2.2.3 Ensiklopedia Digital

Ensiklopedia menurut KBBI memiliki pengertian sebagai sebuah koleksi rujukan yang berisi informasi mengenai hal-hal di bidang seni dan ilmu pengetahuan yang biasanya disusun berdasarkan urutan tertentu seperti abjad. Nuryanti dkk. (2019) menyebutkan bahwa objek yang dimuat dalam ensiklopedia disertai dengan berbagai macam keterangan lengkap dan menyeluruh yang terkait dengan objek tersebut. Manfaat ensiklopedia berdasarkan Nuryanti dkk. (2019) adalah sebagai sumber informasi di bermacam-macam bidang demi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Selain itu, ensiklopedia juga dapat dijadikan sarana utama dalam upaya pengkajian suatu subjek, untuk memverifikasi suatu fakta, dan sebagai jembatan menuju informasi dunia (Nuryanti et al., 2019).

Nurdiawan dkk.(2018) menjelaskan bahwa digital berasal dari bahasa Yunani *digitus*, yang berarti jari jemari yang pada umumnya memiliki sepuluh (10) jari. Jumlah sepuluh tersebut memiliki 2 radix yang terdiri dari 1 dan 0. Artinya, digital berkaitan dengan angka atau sistem perhitungan tertentu yang disebut dengan *binary*. Maka digital adalah suatu penggambaran kondisi angka atau bilangan yang terdiri dari 1 dan 0, dan sistem digital tersebut menjadi basis data semua sistem komputer (Nurdiawan et al.,2018).

Meskipun ensiklopedia pada umumnya berbentuk buku, seiring berkembangnya teknologi, muncul ensiklopedia dengan format digital sehingga mempermudah pencarian informasi. Ensiklopedia digital dapat diartikan sebagai kamus yang memuat informasi dengan teratur, menjabarkan informasi secara mendalam, dan biasanya didampingi oleh visual (Sari & Haswanto, 2018). Dalam sebuah ensiklopedia digital, teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi ensiklopedia menjadi format yang lebih menarik dan interaktif (Sari et al., 2020). Menurut Sari & Haswanto (2018), ensiklopedia digital dapat menjadi langkah awal dalam menyebarluaskan, membudayakan, dan mendokumentasikan kebudayaan Indonesia.

Berdasarkan Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra dkk. (2019), jenis ensiklopedia terbagi menjadi dua menurut tujuan, cakupan, serta cara penyusunannya. Berikut pembagian jenis ensiklopedia tersebut.

a. Ensiklopedia Umum

Ensiklopedia umum biasanya ditujukan untuk masyarakat luas, seperti anak-anak atau orang dewasa dengan susunan bahasa yang sederhana dengan kalimat dan bahasa yang disesuaikan dengan usia dan tingkat pendidikan pengguna. Informasi yang dimuat di dalamnya bersifat umum mengenai berbagai macam hal, peristiwa, suatu konsep, ataupun abstraksi. Contohnya adalah Ensiklopedia Indonesia (1954) dan Ensiklopedi Nasional Indonesia (1990).

b. Ensiklopedia Khusus

Ensiklopedi khusus memiliki ruang lingkup yang dibatasi pada suatu subjek atau bidang, seperti senjata, musik, seni, sejarah, agama, kuliner, batu-batuan, dan sebagainya. Ensiklopedi yang diterbitkan dengan ranah tertentu merupakan ensiklopedia khusus, termasuk ensiklopedi pendidikan, misalnya ensiklopedi matematika,

serangga, mamalia, astronomi, flora dan fauna, dan topik pendidikan lainnya. Bahasa, penyusunan, dan keteknisannya dibuat berdasarkan tingkat pendidikan yang dituju.

## **2.2 Desain Komunikasi Visual**

Robin Landa dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*” (2013) menjelaskan desain komunikasi visual sebagai bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada suatu audiens. Desain Komunikasi Visual merupakan representasi visual dari sebuah ide atau pesan yang bertumpu pada perancangannya, pemilihan, dan penyusunan suatu elemen visual. Desain merupakan penengah antara informasi dan pemahaman. Sebuah solusi grafik desain dapat membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, menyusun, memberikan asosiasi, membangun, menemukan, mengajak, dan mengangkat atau menyampaikan sebuah pesan dalam berbagai tingkat pemahaman. Solusi grafik desain yang efektif dapat memengaruhi perilaku audiens (Landa, 2013, 1).

Desain Komunikasi Visual dapat membantu mendorong jalannya ekonomi, menyediakan informasi kepada publik, dan mempromosikan kompetisi yang dapat membantu kemajuan riset dan pengembangan produk, jasa, ataupun ilmu pengetahuan menjadi sebuah terobosan baru (*novelty*). Desain juga dapat diterapkan untuk menginformasikan kepada orang-orang mengenai topik sosial penting dan masalah politik, serta mempromosikan tujuan yang baik (Landa, 2013, 11).

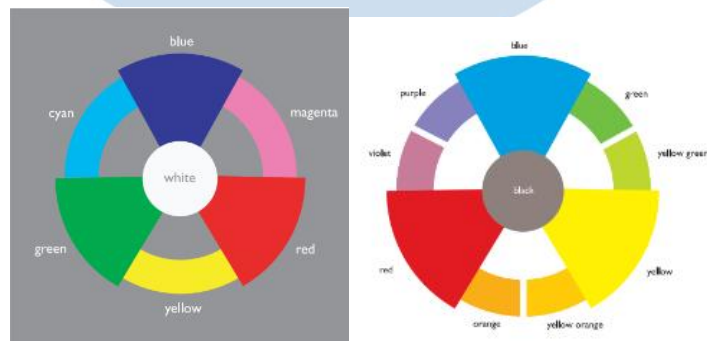
### **2.1.1 Warna**

Warna merupakan elemen desain kuat dan provokatif yang dipengaruhi oleh cahaya. Warna yang terlihat di permukaan suatu benda disebut dengan cahaya refleksi atau warna refleksi. Ketika cahaya menyinari suatu benda, sebagian dari cahaya tersebut diserap, dan sisa cahaya yang tidak terserap terpantul. Cahaya yang terpantul ini yang dilihat sebagai warna. Contohnya, sebuah tomat menyerap semua cahaya kecuali merah, maka



merah adalah cahaya yang dipantulkannya. Oleh karena itu, cahaya refleksi dikenal juga dengan cahaya subtraktif (Landa, 2013).

Berdasarkan Landa (2013), pigmen adalah zat kimia alami dalam objek yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan karakteristik warna yang diterima, seperti pada kuning terang dari pisang, merah bunga, dan warna coklat bulu. Pigmen alami atau buatan ditambahkan untuk memberi warna pada hal-hal seperti kertas, tinta, dan plastik. Pigmen yang dibuat secara natrual ataupun buatan pada permukaan terlihat sebagai cahaya refleksi, tetapi warna pada layar komputer merupakan energi cahaya atau gelombang, yang disebut dengan warna digital. Misalnya, ketika memilih warna biru murni di *Adobe Photoshop*, warna yang terlihat sebenarnya adalah gelombang biru dari cahaya itu sendiri. Warna digital yang terlihat di media berbasis layar dikenal juga dengan warna aditif cahaya. Mencampur cahaya dan menambahkan gelombang cahaya menciptakan berbagai macam warna.



Gambar 2.1 *Additive Color System & Subtractive Color System*  
Sumber: Landa (2013)

Elemen warna memiliki tiga kategori, yaitu: *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna, seperti merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* mengacu pada tingkat terangnya cahaya, terang atau gelap dari warn, misalnya biru muda atau merah tua. *Shade*, *nada*, dan *tint* adalah aspek berbeda dari sebuah *value*. Saturasi adalah kecerahan atau kekusaman suatu warna, yang disebut juga dengan *chroma* atau intensitas. Sebuah *he* juga dapat dilihat sebagai suhu warna hangat dan dingin. Suhu warna tidak dirasakan, namun dipandang. Warna hangat dikatakan adalah merah, oranye,

dan kuning, sedangkan warna dingin adalah biru, hijau, dan ungu. Warna dasar disebut dengan *primary colors*. Ketika menggunakan cahaya di media berbasis layar, 3 warna dasarnya adalah merah, hijau, dan biru (RGB). Warna dasar ini disebut juga dengan dasar aditif karena ketika dicampur dengan jumlah yang sama, merah, hijau, dan biru menghasilkan putih (Landa, 2013).

<b>RED</b> Power Excitement Strength Power Passion Energy	<b>ORANGE</b> Confidence Warmth Innovation, Friendliness Energy Bravery	<b>YELLOW</b> Optimism Warmth Happiness Creativity Friendliness	<b>GREEN</b> Health Hope Nature Growth Freshness Prosperity	<b>BLUE</b> Trust Loyalty Dependability Logic Serenity Security
<b>PURPLE</b> Wisdom Luxury Wealth Spirituality Sophistication Royalty	<b>PINK</b> Imaginative Passionate Transformation Balance Creativity	<b>BROWN</b> Serious Earthiness Reliability Authenticity Warmth Support	<b>BLACK</b> Sophistication Security Power Authority Substance	<b>WHITE</b> Cleansness Clarity Purity Simplicity Freshness

Gambar 2.2 Asosiasi Warna  
Sumber: contour

Berdasarkan contour (2019), warna memiliki asosiasi yang menjelaskan bagaimana warna tertentu memancing emosi tertentu. Setiap warna dapat memiliki lebih dari satu emosi atau pemikiran tergantung dengan konteksnya. Bayangan warna juga mempengaruhi koneksi yang kita buat untuk itu. Merah, misalnya memiliki konotasi bahaya yang kuat dan sering terlihat pada rambu peringatan bagi pengemudi, mengingatkan akan potensi bahaya di jalan. Menjelaskan koneksi emosional yang dimiliki oleh manusia dengan warna dapat menjadi topik menarik. Setiap warna memiliki makna, karakteristik, dan sifatnya masing-masing yang dipengaruhi juga oleh konteks pada setiap budaya. Berikut penjabaran asosiasi warna menurut Beaird & George (2014):

a. Merah

Warna merah memiliki reputasi memicu adrenalin dan tekanan darah, dan juga dikenal untuk meningkatkan metabolisme manusia. Merah merupakan warna yang mengasyikkan, dramatis,

dan kaya. Merah juga merupakan warna *passion*. Nuansa merah yang lebih gelap seperti burgundy dan maroon memiliki perasaan kaya atau memanjakan. Pikirkan tentang warna-warna ini saat mendesain apa pun untuk penggemar anggur atau penikmat kehidupan yang baik. Nuansa merah yang lebih bersahaja dikaitkan dengan musim gugur dan waktu panen.



Gambar 2.3 Merah, Warna Kasih  
Sumber: Beaird & George (2014)

b. Oranye

Seperti merah, oranye merupakan warna yang aktif dan energetik, meskipun tidak menggugah *passion* seperti merah. Oranye dianggap dapat mempromosi kebahagiaan, dan merepresentasikan matahari,usiasme, dan kreativitas. Oranye merupakan warna yang lebih informal dan tidak memiliki nuansa korporasi seperti merah. Karena oranye merupakan warna yang jarang di alam, warna tersebut cenderung mencolok ketika dilihat. Karena alasan tersebut, oranye sering digunakan untuk obyek yang memerlukan penglihatan tinggi seperti *life jacket* atau *cone* jalanan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 2.4 Warna Oranye Pada Jeruk  
Sumber: Beard & George (2014)

c. Kuning

Seperti oranye, kuning juga merupakan warna aktif, dan menjadi warna yang sangat terlihat, kuning sering digunakan untuk taksi dan tanda peringatan. Kuning juga diasosiasikan dengan kebahagiaan. Namun, terlalu banyak kuning juga dapat menjadi *overpowering* dan dapat memberikan perasaan negatif.

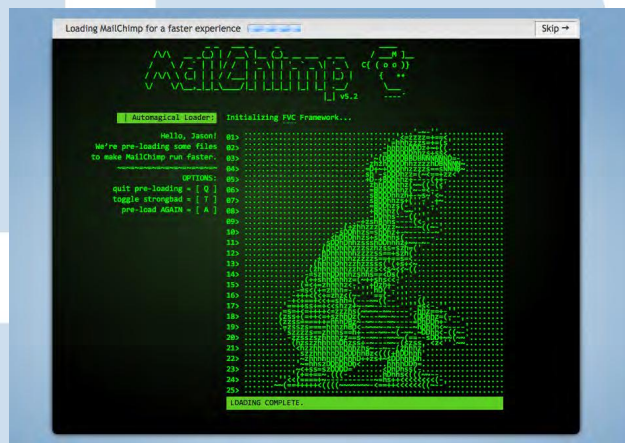


Gambar 2.5 Warna Kuning  
Sumber: Beard & George (2014)

d. Hijau

Hijau merupakan warna yang paling sering diasosiasikan dengan alam. Hijau merupakan warna menenangkan yang melambangkan pertumbuhan, kesegaran, dan harapan. Ada sedikit keraguan mengapa hijau sangat erat kaitannya dengan perlindungan lingkungan. Secara visual, hijau jauh lebih nyaman dilihat dan jauh lebih tidak dinamis daripada kuning, oranye,

atau merah. Meskipun banyak desain situs web yang menggunakan daya tarik hijau bagi rasa alami pengunjung, hijau adalah warna serbaguna yang juga dapat mewakili kekayaan, stabilitas, dan pendidikan. Saat cerah hijau diatur dengan latar belakang hitam, dapat membuatnya lebih mencolok dan memberikan kesan teknologi pada desain.



Gambar 2.6 Warna Hijau  
Sumber: Beard & George (2014)

e. Biru

Biru seringkali disebutkan sebagai warna yang disukai secara universal. Biru melambangkan keterbukaan, kecerdasan, dan kepercayaan, dan ditemukan memiliki efek menenangkan. Di sisi lain, biru juga ditemukan mengurangi nafsu makan. Hal ini mungkin sebagiannya disebabkan karena kelangkaan warna biru pada makanan asli pada umumnya. Selain itu, biru terkadang dilihat sebagai simbol kesialan dan masalah. Koneksi visual yang dimiliki biru membuatnya menjadi pilihan yang jelas untuk *website* yang terkait dengan maskapai penerbangan, AC, filter kolam renang, dan kapal pesiar.



Gambar 2.7 Warna Biru yang Menenangkan  
Sumber: Beaird & George (2014)

f. Ungu

Secara historis, warna ungu diasosiasikan dengan royalti dan kekuasaan, seperti yang tertera pada peranko stempel pada Gambar 2.7. Rahasia di balik masa lalu ungu yang prestisius berkaitan dengan kesulitannya memproduksi pewarna yang dibutuhkan untuk membuat pakaian ungu. Hingga saat ini, ungu masih membangkitkan kekayaan dan pemborosan. Pemborosan itu terbawa ke alam. Ungu paling sering dihubungkan dengan bunga, batu permata, dan anggur. Ini menyeimbangkan stimulasi warna merah dan efek menenangkan biru. Ungu adalah satu warna yang paling jarang digunakan dalam desain *web*.

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.8 Warna Ungu Pada Perangko  
Sumber: Beard & George (2014)

g. Putih

Penggunaan warna putih membantu mempromosikan gagasan kekuatan yang bersih. Putih dianggap sebagai warna kesempurnaan, cahaya, dan kemurnian. Dalam budaya Tionghoa, putih adalah warna yang diasosiasikan secara tradisional dengan kematian dan duka. Perbedaan budaya berpengaruh terhadap asosiasi warna setiap orang. Dalam desain, warna putih sering diabaikan karena merupakan warna latar *default*.



Gambar 2.9 Warna Turbin Putih  
Sumber: Beard & George (2014)

#### h. Hitam

Hitam seringkali memiliki konotasi negatif seperti kematian dan kejahatan, namun hitam juga merupakan warna kekuatan, keanggunan, dan kekuatan bergantung dengan bagaimana penggunaannya.



Gambar 2.10 Warna Hitam yang Merepresentasikan Kekuatan dan Keanggunan  
Sumber: Beaird & George (2014)

### 2.1.2 Tipografi

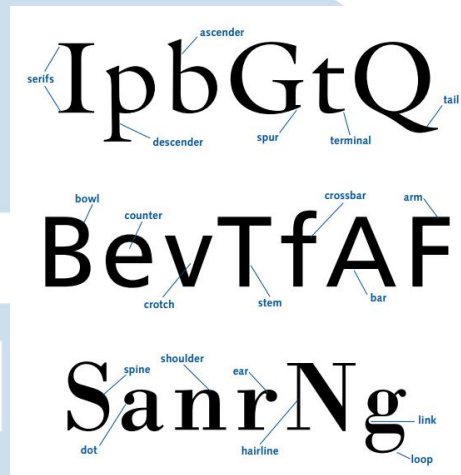
Landa (2013,44) dalam bukunya mendeskripsikan *typeface* sebagai sebuah kesatuan dari sebuah set karakter yang memiliki karakter dan properti visual yang sama dan konsisten. Gaya visual ini yang menjadikan sebuah *typeface* tetap dapat dikenali bahkan jika dimodifikasi. Biasanya dalam sebuah *typeface* berisi huruf, angka, simbol, tanda, dan tanda baca, tanda aksen atau tanda diakritik. Berdasarkan Felici (2012, 51), dalam tipografi terdapat juga *font* yang merujuk pada hal fisik, pengaturan dari *typeface* yang digunakan. Sebuah *font* mencakup informasi yang diperlukan untuk memposisikan dan menggambarkan karakter yang mewakili pesan yang ingin disampaikan. Tipografi itu sendiri merupakan penggunaan *type* untuk mengadvokasi, berkomunikasi, merayakan, mendidik, menguraikan, menerangi, dan menyebarluaskan. Seiring perkembangan waktu, *type* menjadi sebuah seni dalam desain (Felici, 2012).

#### 2.1.3.1 Anatomi Huruf

Sebuah huruf merupakan simbol tertulis yang merepresentasikan bahasa dan suara serta huruf individu dari alfabet. Setiap huruf dalam alfabet memiliki karakteristik yang harus



dipertahankan untuk menjaga keterbacaan simbol huruf tersebut (Landa, 2013, 44).



Gambar 2.11 Anatomi Huruf  
Sumber: Felici (2012)

### 2.1.3.2 Klasifikasi Typeface

Meskipun sekarang ini sudah ada banyak sekali *typeface* yang tersedia, terdapat beberapa klasifikasi major berdasarkan gaya dan sejarah menurut Robin Landa (2013), yaitu:

a. *Old Style* atau *Humanist: Typeface* roman yang diperkenalkan pada akhir abad ke-15 yang diturunkan dari huruf yang dibuat dengan pena bermata lebar.

Contoh: Garamond, Times New Roman

b. *Transitional: Typeface* serif yang berasal dari abad ke-18, merepresentasikan transisi dari gaya lama ke modern yang menampilkan karakteristik dari kedua gaya.

Contoh: Baskerville, Century

c. *Modern: Typeface* serif yang dikembangkan di akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Konstruksinya lebih geometris daripada *typeface* gaya lama, digambarkan dengan kontras garis yang tebal tipis dan penekanan secara vertikal.

Contoh: Bodoni, Walbaum

d. *Slab Serif: Typeface* serif dengan karakteristik serif yang berat dan tebal. Pertama kali muncul di awal abad ke-19.

Contoh: Clarendon, ITC Lubalin Graph

e. *Sans Serif:* Karakteristik *typeface* ini ditandai dengan tidak adanya serif, diperkenalkan pada awal abad ke-19.

Contoh: Franklin Gothic, Futura

f. *Blackletter: Typeface* ini didasari oleh bentuk huruf manuskrip pada abad ke-13 sampai 15, disebut juga dengan *gothic*. Memiliki karakteristik garis tebal dan huruf yang padat dengan sedikit lengkungan.

Contoh: Rotunda, Fraktur

g. *Script: Typeface* yang menyerupai tulisan tangan, biasanya dengan huruf-huruf yang miring dan menyatu. *Typeface script* dapat menyimulasikan bentuk huruf yang ditulis dengan pena bermata pahat.

Contoh: Shelley Allegro Script, Brush Script

h. *Display: Typeface* yang didesain untuk ukuran besar seperti *headlines* dan judul. Lebih sulit dibaca ketika digunakan sebagai *text type*.



Gambar 2.12 Klasifikasi *Typeface*  
Sumber: Landa (2013)

### 2.1.3 Grid

Sebuah *grid* merupakan pemandu, struktur komposisi yang terdiri dari vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. *Grid* mendasari struktur dan komposisi buku, majalah, brosur, *website*, dan sebagainya. *Grid* juga mengatur jenis dan gambar yang membantu membangun halaman cetak ataupun digital. Tidak hanya itu, *grid* juga dapat memungkinkan untuk membentuk desain setiap halaman secara spontan dan memberikan struktur kerangka yang memiliki kontinuitas, kesesuaian, kesatuan, dan aliran visual yang mengalir pada banyak media cetak ataupun digital. Berdasarkan Landa (2013),

#### 2.1.3.1 Single-Column Grid

*Single-column grid* atau *manuscript grid* merupakan struktur halaman yang paling mendasar. Struktur ini didefinisikan dengan satu kolom atau blok teks yang dikelilingi oleh margin atau ruang kosong di tepi kiri, kanan, atas, atau bawah dari setiap halaman cetak ataupun digital. Margin berfungsi sebagai struktur kerangka yang proporsional di sekitar visual dan tipografi konten. Baik untuk media cetak atau digital, margin membantu dalam menentukan seberapa dekat gambar dan teks dengan tepi format.



Gambar 2.13 *Single-Column Grids*

Sumber: Landa (2013)

### 2.1.3.2 Multicolumn Grid

Penentuan jumlah kolom dan apakah kolom dapat mengakomodasi *heading* dan visual yang besar atau dibagi untuk mengakomodasi *caption* dan visual yang lebih kecil bergantung pada ukuran dan proporsi format. *Column grid* juga dapat dirancang dengan kolom khusus untuk teks dan visual besar. *Columns* dapat menjadi rata dan tidak rata tergantung konten dan fungsinya. *Columns* merupakan jajaran vertikal atau pengaturan yang digunakan untuk mengakomodasi teks dan gambar.

Dalam *grid* apapun, jumlah *column* bergantung pada beberapa faktor, terutama konsep, tujuan, dan bagaimana desainer ingin mempresentasikan kontennya. Ketika menggunakan lebih dari satu *column*, *column* dapat memiliki lebar yang sama atau bervariasi. Satu atau lebih *column* dapat didedikasikan hanya untuk teks atau hanya untuk gambar atau kombinasi keduanya. Spasi di antara *columns* disebut dengan *column intervals*.



Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

Text and images can share columns.

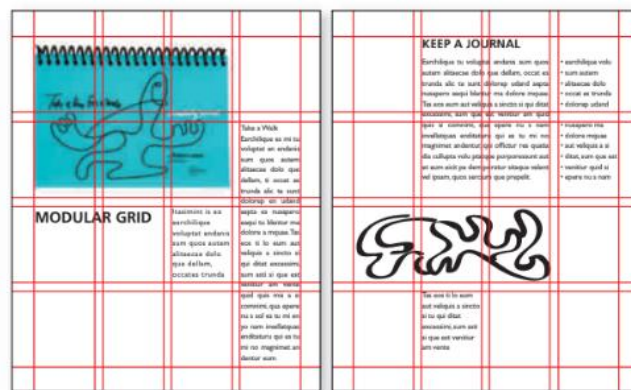
Gambar 2.14 Multicolumn Grid  
Sumber: Landa (2013)

Proporsi dan spasi sebuah *grid* menyediakan tampilan visual yang konsisten untuk format yang bersifat *multipage* baik pada

media cetak ataupun digital. *Grid* merupakan sistem struktural yang membekali pemersatu pada suatu struktur kerangka. *Multicolumn grids* juga digunakan untuk dekstop, tablet, dan layar *mobile* yang diukur dan dirancang dalam *pixels*. Nathan Smith menciptakan *960 Grid System*, sebuah *web grid* dengan lebar *960 pixels*, yang berfungsi dengan baik pada sebagian besar layar.

### 2.1.3.3 Modular Grid

*Modular grid* terdiri dari modul, unit individual yang terbuat dari perpotongan kolom dan *flowlines*. Teks dan gambar dapat menempati satu atau lebih modul. Keuntungan dari *modular grid* adalah informasi dapat ditempatkan pada potongan-potongan modul atau dikelompokkan ke dalam zona-zona. Zona tersebut harus dirancang untuk membuat sebuah hierarki visual yang jelas. Ketika merancang konten dengan ilustrasi yang berat, *modular grid* memberikan paling banyak fleksibilitas.



A text block or image can occupy one module or more. Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.15 *Modular Grid*

Sumber: Landa (2013)

### 2.1.4 Desain Informasi

Menurut Meirelles dalam bukunya yang berjudul “*Design For Information*”, praktik desain komunikasi visual yang tujuan utamanya untuk menginformasikan disebut dengan desain informasi (2013, 11). Dalam desain



informasi, terdapat visualisasi data dan visualisasi informasi yang menggunakan representasi visual dari data abstrak untuk memperkuat kognisi atas data tersebut.

Tujuan desain informasi melalui visualisasi adalah untuk mengkomunikasikan kisah dan penemuan riset atau sebagai sebuah platform untuk pengolahan dan eksplorasi data, serta sebagai salah satu cara untuk menyediakan, menyebarkan, dan menciptakan ilmu pengetahuan. Tampilan visual suatu informasi dapat dianggap sebagai artifak kognitif yang dapat mendukung dan memperkuat kemampuan mental. Berdasarkan Meirelles (2013, 13), visualisasi dalam desain informasi yang menjadi dasar prinsip kognitif memiliki tujuan untuk:

- Merekam atau mendokumentasikan informasi
- Menyampaikan maksud atau pesan
- Meningkatkan memori
- Memfasilitasi riset
- Memfasilitasi penemuan
- Mendukung
- Memperkuat deteksi dan rekognisi
- Menyediakan model berupa visualisasi data dan dunia teori
- Mempermudah pengelolaan data

### 2.3 Website Design

Desain dalam segala medium pada dasarnya berarti rencana. Semua hal yang disebut didesain tidak dibuat secara kebetulan. Maka semakin banyak hal yang dilakukan secara sengaja, semakin efektif sebuah desain. Sebuah rencana desain merupakan keputusan beruntun yang dilakukan untuk menciptakan hasil karya akhir yang efektif. *Website* sebagai medium desain memiliki beberapa batasan terhadap keputusan desain (Miller & Miller, 2011, 15).

*Website* berisi kumpulan informasi mengenai topik atau subjek tertentu. Merancang sebuah *website* didefinisikan sebagai penyusunan dan pembuatan

halaman-halaman *web* yang membentuk sebuah *website*. Sebuah halaman *website* terdiri dari informasi yang dikembangkan dalam *website* tersebut. Menurut Sfetcu (2014, 270), *web design* merupakan proses konseptualisasi, perencanaan, pemodelan, serta pelaksanaan penyampaian suatu konten atau pesan melalui internet dalam bentuk teknologi yang sesuai secara interpretasi dan penampilan untuk diterapkan dengan *web browser* atau GUI (*Graphical User Interface*) lainnya.

### 2.3.1 Tujuan dan Aspek *Web Design*

Sfetcu (2014, 270) menyebutkan bahwa tujuan *web design* yaitu untuk membuat sebuah *website* (kumpulan *file* elektronik dalam satu atau lebih *server web*) yang menampilkan konten (termasuk fitur dan *user interface*) kepada pengguna dalam bentuk halaman *web*. Elemen-elemen seperti teks, bentuk, dan gambar bitmap (GIF, JPEG, PNG) dapat ditempatkan di halaman *web* menggunakan tag HTML, XHTML, atau XML. Menampilkan media yang lebih kompleks seperti grafik, vektor, animasi, video, dan suara biasanya memerlukan *plug-in* seperti Flash, QuickTime, Java, dan sebagainya.

Biasanya halaman *web* diklasifikasikan sebagai statis atau dinamis. Halaman *web* statis tidak merubah konten dan *layout* dengan setiap langkah atau interaksi yang dilakukan pengguna, kecuali jika *masterweb* memperbarui halaman secara manual. Sedangkan halaman *web* dinamis menyesuaikan konten dan tampilannya sesuai dengan input atau interaksi pengguna atau perubahan dalam lingkungan komputasi yang meliputi pengguna, waktu, modifikasi *database*, dan lain-lain (Sfetcu, 2012, 270).

Menurut Sfetcu (2012, 270), terdapat beberapa aspek secara desain dalam proses perancangan *web design*. Aspek dasar di antaranya sebagai berikut:

- Konten (*content*): substansi dan informasi pada sebuah *web* harus relevan dengan *web* dan menargetkan audiens yang menjadi tujuan dibuatnya *website*.
- Kegunaan (*usability*): *web* harus *user-friendly*, dengan *user interface* dan navigasi yang sederhana dan dapat diandalkan.
- Penampilan (*appearance*): Grafik dan teks yang ada harus memiliki satu gaya yang sesuai untuk menunjukkan konsistensi. *Style* yang digunakan harus profesional, menarik, dan relevan terhadap target audiens.
- Visibilitas (*visibility*): *Web* mudah ditemukan melalui mesin pencarian (SEO) dan media periklanan.

### 2.3.2 Prinsip *Web Design*

Prinsip merupakan panduan atau pedoman untuk menciptakan solusi yang baik dan tepat dalam kondisi tertentu. Prinsip dalam desain menjadi sebuah *guidelines* yang dapat membantu memilih cara terbaik untuk menyusun dan menggambarkan informasi beserta fiturnya supaya pengguna atau audiens dapat melakukan tindakan secara efektif dengan waktu dan usaha yang minimal (Goodwin, 2009, 571). Prinsip dalam *web design* menjadi dasar-dasar yang dapat diterapkan secara luas dengan memfokuskan kepada kebutuhan *user* dan keperluan dari konten yang ingin disampaikan dari perencanaan *website* yang mudah dinavigasi dan cepat digunakan atau diunduh (Sklar, 2009, 31).

Berdasarkan Shneiderman & Plaisant (2010, 62), terdapat delapan prinsip yang disebut dengan “*The Eight Golden Rules of Interface Design*” yang dapat diterapkan dalam suatu sistem interaktif. Prinsip dasar ini harus ditafsirkan, disempurnakan, dan diperluas untuk setiap *environment*. Prinsip-prinsip yang disajikan berfokus pada peningkatan produktivitas pengguna dengan menyediakan prosedur entri data yang sederhana, tampilan yang

mudah dipahami, dan *feedback* informatif untuk meningkatkan *user experience*. Berikut prinsip yang dicetuskan oleh Shneiderman & Plaisant (2010, 62):

1. *Strive for consistency*. Sebuah rangkaian aksi oleh pengguna memerlukan konsistensi dalam situasi yang sama. Terminologi identik harus digunakan dalam tampilan, menu, dan layar bantuan. Konsistensi warna, *layout*, kapitalisasi, font, dan sebagainya harus diterapkan dalam keseluruhan *website*. Pengecualian seperti konfirmasi dari *delete command* atau *password* harus dapat dipahami dan dengan jumlah yang terbatas.

2. *Cater to universal usability*. Kenali kebutuhan beragam pengguna dan desain yang fleksibel dapat memfasilitasi transformasi konten dengan mudah. Perbedaan antara *novice* dan *expert* dalam teknologi, rentang usia, disabilitas, dan keragaman teknologi yang dimiliki masing-masing pengguna menambah kebutuhan dalam desain. Menambahkan fitur untuk *novice* atau pemula melalui penjelasan, dan fitur untuk *expert*, seperti dengan *shortcuts* dan *pacing* yang lebih cepat, dapat meningkatkan desain *website* dan pengalaman pengguna.

3. *Offer informative feedback*. Untuk setiap tindakan yang dilakukan pengguna, harus ada umpan balik atau *feedback* dari sistem. Untuk tindakan kecil dengan frekuensi banyak, *feedback* dapat berbentuk sederhana. Sedangkan untuk tindakan major, *feedback* harus lebih substansial. Presentasi visual yang menarik dapat memberikan lingkungan yang nyaman dalam menunjukkan perubahan secara eksplisit.

4. *Design dialogs to yield closure*. Rangkaian tindakan harus terorganisi ke dalam kelompok dengan awal, tengah, dan akhir. *Feedback* informatif pada penyelesaian tindakan pengguna akan memberikan kepuasan atau *sense of accomplishment*, rasa lega, sinyal untuk menghilangkan rencana kontingensi dari pikiran mereka, dan indikator untuk mempersiapkan tindakan berikutnya. Misalnya, *website e-commerce* yang membawa pengguna dari

memilih produk ke kasir, diakhiri dengan halaman konfirmasi yang jelas untuk mengakhiri transaksi.

5. *Prevent errors*. Sebisa mungkin, desain sedemikian rupa hingga pengguna tidak membuat kesalahan serius. Jika pengguna membuat kesalahan, *website* harus bisa mendeteksi *error* tersebut dan menawarkan instruksi sederhana, konstruktif, dan spesifik untuk memperbaikinya. Misalnya, pengguna tidak harus menyetik ulang seluruh data pada suatu formulir jika mereka memasukkan data yang salah, tetapi dipandu untuk hanya memperbaiki bagian yang *error*.

6. *Permit easy reversal of actions*. Tindakan yang dilakukan pengguna sebisa mungkin harus *reversible* atau dapat dibatalkan. Hal ini dapat mengurangi kecemasan karena pengguna tahu bahwa kesalahan dapat dibatalkan, dan mendorong eksplorasi pilihan lainnya. Unit reversibilitas dapat berupa tindakan tunggal, entri data, atau sekelompok tindakan.

7. *Support internal locus of control*. Pengguna yang berpengalaman menginginkan rasa bahwa mereka bertanggung jawab atas *interface* dan bahwa *interface* tersebut menanggapi tindakan mereka. Mereka tidak ingin kejutan atau perubahan dalam tindakan yang familiar, dan mereka akan merasa terganggu oleh entri data yang menjemukan, kesulitan mendapatkan informasi, dan ketidakmampuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

8. *Reduce short-term memory load*. Kapasitas manusia terbatas untuk memproses informasi dalam memori jangka pendek mengharuskan *website* menghindari desain yang membuat pengguna harus mengingat informasi dari satu layar kemudian menggunakan informasi itu di layar lain. Misalnya, ponsel tidak memerlukan entri ulang nomor telepon, situs *website* harus tetap terlihat, tampilan *multiple-page* harus dikonsolidasikan, dan waktu yang cukup harus dialokasikan untuk pengguna melakukan tindakan yang kompleks.



Sedangkan menurut Miller & Miller (2011), terdapat beberapa prinsip dasar di antara *web design* yang penting dalam mengorganisir *space* untuk meningkatkan *user interface*, yaitu:

### 2.3.2.1 Organisasi dan Hierarki.

Hierarki visual adalah susunan elemen dalam sebuah desain yang menonjolkan elemen terpenting, ke elemen terpenting kedua, dan seterusnya. Hampir semua tipe informasi dapat dibagi menjadi tiga atau empat tingkat kepentingan, lebih dari itu akan membuat kontras dan perbedaan antar tingkat menjadi sulit. Hierarki visual dapat dibuat menggunakan sebuah sistem yang mengelompokkan elemen-elemen desain, berdasarkan makna atau fungsi, dan membentuk hubungan visual antara mereka. Sebuah desain sistem yang efektif akan didahulukan daripada elemen individual sehingga pengguna memahami desain sebagai satu unit yang kohesif.

### 2.3.2.2 *White Space*

Perancangan sistem desain hampir selalu dimulai dengan organisir *space* yang jelas. Hubungan antara objek desain dan *background* dapat disebut dengan *figure-ground relationship*. *White space* atau *negative space* mengacu pada “*ground*” dan “*figure-ground*”. Tujuannya adalah untuk mencapai keseimbangan antar *figure* dan *ground*, dimana salah satunya tidak sepenuhnya mendominasi yang lain. Sebaliknya, mereka bekerjasama untuk menyatukan desain menjadi sebuah kesatuan.

Elemen desain pada *white space* meliputi:

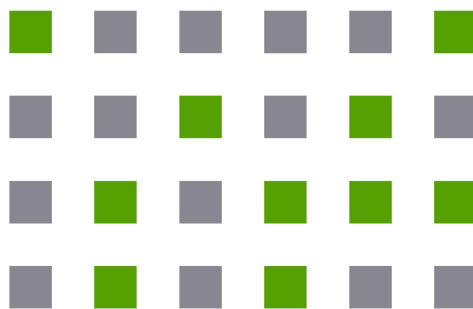
- Margin: Area sekitar sebuah desain
- Gutters: Ruang antar kolom dari suatu *grid*
- Padding: Area di antara elemen yang terdapat dalam sebuah *border*

- Line Spacing: Dikenal juga dengan *leading*, merupakan ruang dari *baseline* ke batas tinggi antara baris tulisan
- Paragraph Spacing: Menambahkan *line space* merupakan bentuk paling umum dari indikasi paragraf dalam *web design*. Meskipun mungkin untuk menggunakan metode lain seperti indentasi, yang juga termasuk bentuk lain dari *white space*.

### 2.3.2.3 Gestalt Principles of Perception

Teori yang melibatkan psikologi organisasi visual dalam seni dan desain sebagian besar berasal dari *Gestalt Principles of Perception*. Prinsip yang dikembangkan pada awal abad ke-20 di Staatliches Bauhaus, Jerman ini mengacu pada kemampuan pikiran manusia untuk mengelompokkan unsur-unsur berdasarkan hubungan antar objek. Terdapat 7 prinsip dalam *Gestalt Principles of Perception*, yaitu:

- a. Similarity: Prinsip ini mengelompokkan secara visual elemen-elemen, terlepas dari jaraknya. Elemen tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran. *Similarity* dapat digunakan untuk menghubungkan elemen yang mungkin tidak terletak tepat di sebelahnya dalam desain. Dalam desain UX, *similarity* memberikan kejelasan pada pengguna benda mana yang mirip dan mana yang menonjol.



Gambar 2.16 Law of Similarity

Sumber: [https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,\(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz\).](https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz).)

b. Continuation: *Law of continuity* mengatakan bahwa mata manusia akan mengikuti jalur paling lancar ketika melihat garis, di luar dari bagaimana garis itu sebenarnya digambarkan. Kontinuasi ini dapat menjadi alat berguna untuk memandu mata pengguna pada arah atau unsur tertentu.

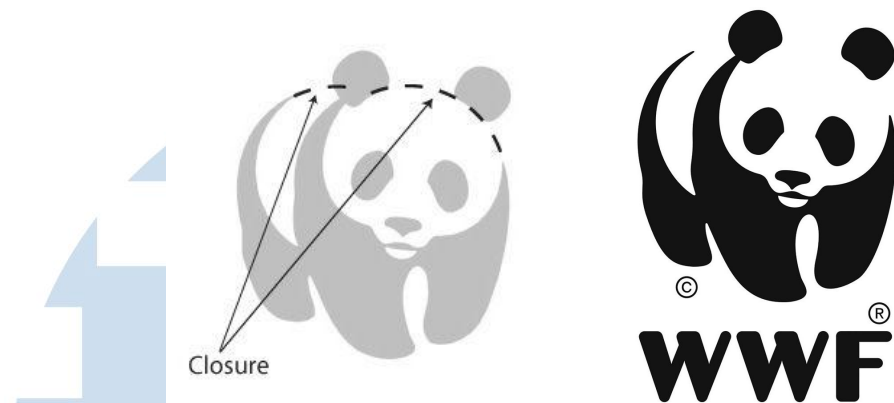


Gambar 2.17 *Law of Continuation*

Sumber: [https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,\(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz\).](https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz).)

c. Closure: *Law of closure* merupakan ide bahwa otak manusia akan mengisi bagian yang menghilang dari suatu desain atau gambar untuk membentuk bentuk keseluruhannya. Contoh penerapannya dalam desain UX dan UI adalah ketika ditampilkan sebagian gambar yang agak kabur guna memperlihatkan pengguna bahwa ada yang bisa ditelusuri lagi ketika mereka melakukan perintah. Hukum ini sering juga digunakan di desain logo.

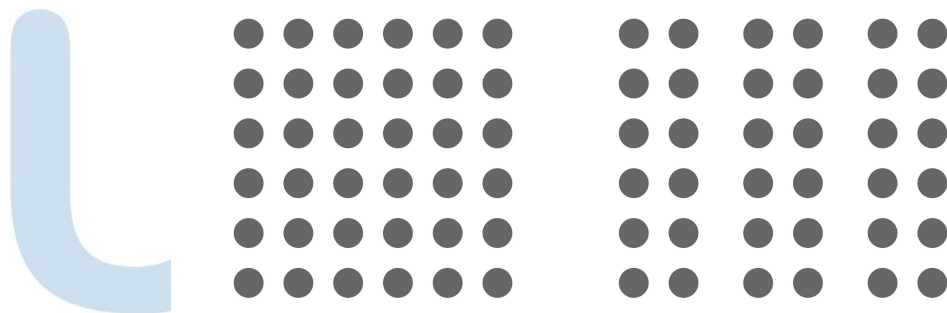
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.18 *Law of Closure*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-laws-of-figure-ground-praeganz-closure-and-common-fate-gestalt-principles-3>

d. *Proximity*: *Proximity* mengacu sedekat apa satu elemen dengan elemen lainnya. Objek-objek yang terletak berdekatan di satu area dapat membuatnya terlihat seperti satu kelompok. Dengan memberikan jarak antar elemen, rasa separasi dapat diciptakan meskipun karakteristik pada objek sama. Dalam desain UX, *proximity* sering dipakain untuk membuat pengguna mengelompokkan hal-hal tertentu tanpa menggunakan batasan keras.



Gambar 2.19 *Law of Proximity*

Sumber: [https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,\(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz\).](https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz).)

e. *Figure/Ground*: Prinsip ini mirip dengan *law of closure* melalui penggunaan *negative space*. Otak manusia akan membedakan objek yang dianggap *foreground* dari suatu gambar, dan *background*. *Figure/ground* dapat membantu

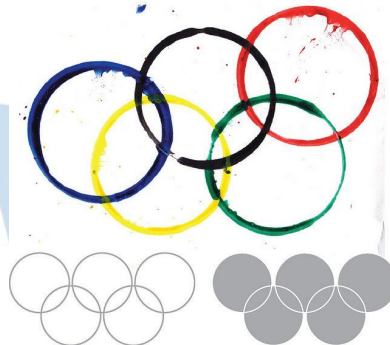
membuat *focal point*, misalnya ketika terdapat *pop-up window* dan halaman *website* menjadi *background*.



Gambar 2.20 *Figure/Ground*

Sumber: [https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,\(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz\).](https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=The%20classic%20principles%20of%20the,(also%20known%20as%20pr%C3%A4gnanz).)

f. Symmetry & Order: Dikenal juga dengan *law of prägnanz* yang artinya sosok baik. Prinsip ini mengatakan bahwa otak manusia akan memandang bentuk ambigu dengan cara sesederhana mungkin.



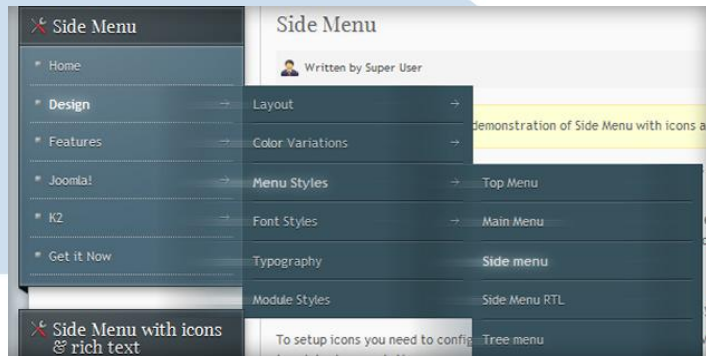
Gambar 2.21 Law of Prägnanz

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-laws-of-figure-ground-praegnanz-closure-and-common-fate-gestalt-principles-3>

g. Common Fate: Prinsip ini menyatakan bahwa manusia akan mengelompokkan benda-benda yang bergerak atau menuju ke arah yang sama. Ini sangat berguna dalam desain UX karena efek animasi menjadi lebih terlihat dalam desain.



Elemen tidak benar-benar harus bergerak untuk memberi kesan bergerak.



Gambar 2.22 *Law of Common Fate*

Sumber: <https://www.andyrutledge.com/common-fate.html>

#### 2.3.2.4 *Containment*

Terkadang, tidak hanya *white space* yang dibutuhkan untuk memberi sorotan, mengelompokkan, atau memisahkan elemen pada halaman. Batas, garis, dan kotak, dapat membantu mendefinisikan ruang dan memberi batasan pada elemen dalam kelompok kecil.



Element set

Gambar 2.23 *Containment*

Sumber: Kikuchi dkk. (2021)

Batasan dapat didefinisikan menggunakan objek seperti garis, bentuk, titik, garis putus-putus, ataupun gaya elemen yang kuat. Dari gambar 2.23 di bawah, dapat dilihat bahwa *website* tersebut menggunakan variasi gaya garis yang khas untuk melakukan segmentasi bagian halaman dan memperkuat gaya desain.



Gambar 2.24 Situs DollarDreadful.com  
Sumber: Miller & Miller (2011)

### 2.3.2.5 Grids

Sistem *grid* telah digunakan sejak lama untuk menciptakan keseimbangan dari *figure* dan *ground*. Selain dapat mengatur elemen desain, *grid* juga dapat mengatur ruang dalam desain. Menyelaraskan elemen dengan penggunaan *grid* dapat menciptakan ruang jelas yang memberikan *sense of organization*. Situs-situs awalnya dibuat menggunakan tabel, konvensi yang memproses kata-kata berupa baris dan kolom untuk mengatur unsur-unsur.

### 2.3.2.6 The Baseline Grid

*Baseline grid* atau *grid* dasar adalah sistem *grid* horizontal yang secara tepat menyejajarkan garis dasar dari seluruh teks pada halaman, terlepas dari ukuran atau gayanya. *Baseline grid* menciptakan irama halus melalui tipografi dalam desain.



Gambar 2.25 The Baseline Grid  
Gambar 2.13  
Sumber: Miller & Miller (2011)

### 2.3.2.7 Modularity

Modularitas dapat berarti beberapa hal dalam *web design*. Modularitas dapat berarti menciptakan aset desain yang dapat digunakan kembali atau modular yang sesuai dengan sistem jaringan yang telah ditetapkan dan digunakan kembali dalam *website*. Modul-modul ini tidak hanya menciptakan efisiensi desain, tetapi juga meningkatkan *usability* dengan mengulangi elemen-elemen yang dikenali pengguna. Modularitas juga dapat mengacu pada fleksibilitas desain yang diperlukan dalam *web design*. Beberapa jenis situs *web*, seperti portal berita, perlu mengakomodasi berbagai ukuran panjang dan jenis konten setiap harinya, bahkan setiap jamnya. Oleh karena itu, sistem *web design* harus fleksibel untuk memenuhi kebutuhan perubahan dalam *website*.

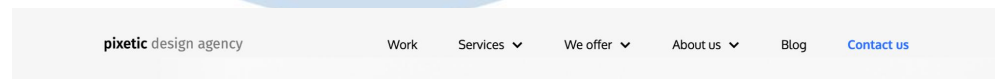
### 2.3.3 Anatomi dalam Web Design

*Web Design* seperti bentuk desain lainnya memerlukan pemahaman mengenai kebiasaan pengguna, konteks mengenai bagaimana hasil akan diterima dan fungsi dari hasil akhir. Faktor-faktor tersebut lah yang

menetapkan batasan dalam suatu perancangan. Untuk *web design*, batasan ini menyebabkan munculnya beberapa konvensi struktur desain yang mencakup halaman *header*; *persistent navigation*; area konten; *sidebars*; *footer navigation*; dan seringkali perlakuan *background* . Meskipun gaya dan estetika setiap *website* berbeda-beda, kebanyakan *website* menggunakan struktur dasar tersebut (Miller & Miller, 2011, 27-57).

### 2.3.3.1 *Header*

Bagian *header* dalam sebuah halaman *web* merupakan bagian yang tetap konsisten di seluruh halaman *website*. *Header* berperan sebagai kekuatan yang menyatukan keseluruhan halaman pada *website*. *Header* juga menetapkan *brand image* untuk sebuah *website* dan seringkali menyediakan fitur *call-to-action* bagi pengguna seperti tombol *search*, *buy*, registrasi, dan lain-lain. Sebuah *header* harus mampu menjalankan fungsi di atas tanpa mengalihkan dan mengganggu perhatian dari konten pada halaman.



Gambar 2.26 *Header* dalam *Website*

Sumber: <https://perfectial.com/blog/the-anatomy-of-a-web-page/>

*Header* seringkali mencakup navigasi utama dalam sebuah *website*. Navigasi sangat penting untuk usability sebuah *website*, maka tidak mengherankan jika *header* ditempatkan secara jelas dan mencolok di atas keseluruhan halaman *website*. Biasanya *header* berisi logo, tautan ke bagian-bagian dalam *website*, serta tombol *call-to-action*.

### 2.3.3.2 *Feature Area*

Indikasi desain yang efektif digambarkan dengan hierarki informasi. Untuk mencapainya, digunakan *focal point*, sebuah area dalam komposisi yang dilihat pertama kali dan berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam *layout*. Dalam *web design* hal itu disebut



dengan *main feature area* atau area fitur utama. Area ini biasanya memakan porsi yang besar dari *homepage*, memiliki warna dan tipografi yang paling mencolok, dan biasanya menampilkan suatu gerakan atau animasi. Semua hal tersebut dikombinasikan menjadi elemen visual paling penting dalam halaman *web*.

#### **2.3.3.3 Body/Content**

Area badan atau konten dalam *website* merupakan tempat dimana pengguna menghabiskan kebanyakan waktunya, karena biasanya mereka telah mengakhiri pencariannya akan konten. Di sinilah ide desain terdahulu tentang legibilitas dan kejelasan digunakan, ditambah beberapa pertimbangan. Sebuah halaman *web* dapat memiliki panjang tanpa batas, oleh karena itu, penting untuk membagi panjang konten dengan *white space* dan *subheading*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menelusuri konten halaman dengan cepat, dan memberikan beberapa *entry-point* pada konten.

#### **2.3.3.4 Sidebar**

*Sidebar* pada halaman *web* berisi informasi sekunder yang mendukung konten utama pada halaman atau mengarahkan pengguna ke konten terkait melalui penggunaan *submenus* dan *links*. Area *sidebar* sering digunakan untuk menampilkan iklan. Desain dari *sidebar* harus bisa menyatu dengan tampilan *website* seperti *header* agar tidak membayangi konten utama halaman secara visual, namun membantu meningkatkan kesan keseluruhan pada halaman.

#### **2.3.3.5 Footer**

*Footer* merupakan bagian penting dari *web design* yang berperan melakukan tugas untuk pengguna dan SEO (*Search Engine Optimization*). Pada awal munculnya *web design*, *footer* hanya berisi informasi hak cipta untuk situs serta beberapa tautan. Seiring berjalannya waktu, *footer* telah berkembang menjadi peta mini untuk



*website*, dengan tautan menuju setiap halaman situs. Hal tersebut tidak hanya membantu pengguna menavigasi situs, tetapi juga membantu *search engine* seperti *Google* mengindeks situs dengan benar, meningkatkan peringkat di mesin pencari.

#### **2.3.3.6 Background**

Pada awal munculnya *web design*, kebanyakan *website* menggunakan gambar grafis yang berulang untuk latar belakang halaman *web*, meniru efek *wallpaper* yang berpola. Saat ini, latar belakang halaman *web* diterapkan secara mutakhir untuk menyempurnakan dan melengkapi isi halaman. Latar belakang dapat digunakan untuk membuat kedalaman atau dimensi, menambahkan kekayaan dengan tekstur dan warna, atau bahkan memperluas konten di luar batas halaman.

### **2.3.4 Elemen Dalam Web Design**

Elemen dalam *web design* mempengaruhi perancangan sebuah sistem desain sehingga tipe konten yang berbeda tampak seperti satu kesatuan. *Web design* lebih dari sekedar mengorganisir informasi dan tentang bagaimana membuat sesuatu yang khas dan berkesan. Elemen dalam *web design* mengeksplorasi perlakuan estetika unsur-unsur dalam desain yang tidak hanya membantu membentuk hubungan dalam sistem tetapi juga menciptakan gaya visual (Miller & Miller, 2011, 27-57).

#### **2.3.4.1 Web Design Style**

Gaya desain merupakan cara untuk terhubung dengan sensibilitas pengguna dan kebutuhan dasar untuk merasakan relevansi.

Elemen dari sebuah gaya desain mencakup warna, tekstur, tipografi, dan penggunaan citra (*imagery*). Selain itu, terdapat beberapa cara untuk memanipulasi elemen-elemen tersebut termasuk membuat pengguna merasakan skala, atau kedalaman; animasi; dan variasi.

Perancangan dan manipulasi elemen estetik dari gaya ini yang membuat desain tertentu unik dan berkesan.

#### **2.3.4.2 Color**

*Color* atau warna memiliki kemampuan untuk memandu, mengarahkan, dan membujuk pengguna. Selain sifat instruktifnya, warna dapat memengaruhi emosi pengguna dengan mengatur suasana atau *tone* dari desain. Warna

#### **2.3.4.3 Texture**

Menambahkan tekstur dalam *web design* memberikan pengguna pengalaman taktil dan membantu menghubungkan pengguna dengan konten halaman. Jenis tekstur berkisar dari tombol halus dan mengkilap, ke kasar, ke tipe citra atau latar belakang. Terlepas dari itu, pada tingkat makro setiap desain memiliki tekstur yang dibuat secara disengaja ataupun tidak. Tipe, gambar, dan ilustrasi dikombinasikan untuk membuat tekstur keseluruhan yang dipahami pengguna secara tidak sadar.

#### **2.3.4.4 Imagery & Iconography**

Penggunaan gambar atau ikonografi dapat menggantikan deskripsi bertele-tele dengan sebuah gambar, membuat *layout* menjadi lebih mudah bagi pengguna untuk mendapatkan informasi. Pilihan *imagery* dalam *web design* harus memiliki alasan dan meningkatkan kesan *brand* atau pesan pada halaman. Semua gambar menambah berat halaman *web* atau ukuran *file*, sehingga penggunaan gambar generik secara tidak sengaja dapat menghambat *user experience* yang baik.

#### **2.3.4.5 Scale**

Kontras ukuran atau skala adalah salah satu cara untuk menambahkan kesan drama dalam desain. Dengan adanya elemen dominan, dapat menciptakan sebuah urutan atau hierarki elemen yang

jelas dalam desain. Skala adalah elemen desain relatif, sehingga untuk mencapai perasaan dinamis akan skala, elemen kecil juga harus terdapat dalam *layout* desain untuk perbandingan. Elemen desain besar yang keluar dari batas halaman juga dapat meningkatkan rasa skala.

#### **2.3.4.6 *Depth & Dimension***

Ada banyak cara untuk menciptakan ilusi *depth* atau kedalaman dalam *web design*. Beberapa di antaranya adalah dengan elemen desain yang tumpang tindih, menambahkan warna gradien dan bayangan, dan membuat elemen tiga dimensi. Langkah menambahkan kedalaman pada halaman *web* dapat membantu meningkatkan minat visual dan menarik pengguna ke sebuah desain. Menerapkan kedalaman dan dimensi pada halaman memberikan elemen realisme dan memberikan pengguna pengalaman yang lebih nyata.

#### **2.3.4.7 *Animation***

Animasi dapat digunakan untuk membuat lapisan informasi, merancang rangkaian informasi, dan memberi kejutan menyenangkan bagi pengguna. Animasi dapat menjadi titik fokus dalam desain, seperti *slideshow* atau video di area halaman utama. Animasi juga dapat menjadi elemen sederhana dan tak kentara, misalnya seperti gerakan kecil saat *hovering*. Terlalu banyak animasi berulang terutama pada halaman dengan konten banyak malah akan mengganggu pengguna.

#### **2.3.4.8 *Variability***

Sebuah *web design* dapat terus berubah ditambah kebutuhan untuk terus menyegarkan tampilan situs, memberi kesempatan untuk membuat elemen desain yang bervariasi berdasarkan bagian situs atau *event* tertentu, atau bahkan secara

*random*. Apa yang dulu dianggap tidak terpikirkan, seperti memodifikasi logo perusahaan, dapat menjadi cara menyenangkan untuk menambahkan relevansi ke situs *web*. Cara terbaik untuk memperbarui situs agar tetap segar dan relevan adalah dengan memperbarui konten. Selain itu, variasi desain juga dapat memberikan kesan kepada pengguna bahwa sebuah situs masih segar dan terkini.

### 2.3.5 *Web Typography*

Tipografi dalam semua elemen desain memiliki efek besar pada keberhasilan atau kegagalan tersampainya pesan. Hal ini karena sebuah *type* membawa pesan dan keahlian tipografi dapat meningkatkan atau mengurangi pesan yang ingin disampaikan. *Type* harus dapat menarik pengguna dan menyampaikan pesan yang diukur dengan *readability* dan *legibility*, keduanya sangat penting untuk keefektifan komunikasi.

*Readability* mengacu pada seberapa baik *type* dapat menarik pembaca. Tipografik dalam poster, sampul buku, *packaging*, logo, dan majalah harus memiliki kualitas *readability* demi mendapatkan perhatian pembaca dan membuat seseorang ingin berhenti dan membaca. *Readability* dapat dipengaruhi ukuran, penggunaan *font*, komposisi, warna, abstraksi, atau apa pun yang membantu *type* atau pesan terlihat dengan jelas. *Type* yang memiliki *readability* mengekspresikan pesan melalui bentuk dan rupa di luar dari isi konten kata-kata yang ditampilkan.

Sedangkan *legibility* atau legibilitas mengacu pada kemudahan pembaca dapat memahami dan mengumpulkan pesan, khususnya menyangkut pada tulisan yang panjang dan banyak. Pengenalan karakter individu dalam tulisan serta ukuran *type*, *leading*, *spacing*, panjang tulisan, bahkan warna dan *background* berperan terhadap seberapa efektif legibilitas sebuah *type*. *Type* yang memiliki legibilitas memungkinkan pembaca untuk hanya memandangi konten dan tidak terganggu dengan format atau dekorasi.

## 2.4 UX/UI Design

Deacon (2020) menjelaskan bahwa UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) menjelaskan sebuah set konsep, pedoman, dan prinsip untuk membedakan desain dari penggunaan suatu produk. Istilah ini yang membedakan desain UX dan UI. Seperti namanya, UX mengacu pada perancangan skenario penggunaan yang sempurna untuk sebuah produk/jasa demi kepuasan pengguna.

### 2.4.1 User Experience (UX)

Menurut IDEO (2020), UX secara umum merupakan bagaimana perasaan seseorang ketika mereka menggunakan suatu produk atau jasa. Pada sebagian besar kasus, produk tersebut berupa sebuah *website* atau aplikasi dan sebagainya. Setiap interaksi antara manusia dan obyek memiliki pengalaman yang berkenaan dengan pengguna, tetapi secara umum, praktisi UX lebih mengarah pada hubungan antara pengguna manusia dan komputer serta produk berbasis komputer, seperti *website*, aplikasi, dan sistem.

UX dapat diterapkan untuk apa saja yang bisa dialami, seperti perangkat lunak atau aplikasi, sistem, ataupun kunjungan ke apotek. Itu semua merupakan *user experience* yang berarti hubungan interaktif antara pengguna dengan suatu produk/jasa. Desain UX mempertimbangkan semua perbedaan unsur-unsur yang menentukan pengalaman seseorang. Seorang desainer UX akan merenungkan bagaimana interaksi antara produk dan perusahaan membuat pengguna merasa lebih baik. Tujuan utama dari desain UX adalah untuk menciptakan aksesibilitas, efisiensi, kepuasan, dan keseluruhan pengalaman menyenangkan bagi *end-user*.

### 2.4.2 User Interface (UI)

*User interface* atau UI adalah bagaimana seseorang berinteraksi dengan suatu perangkat. UI meliputi komponen perangkat keras dan perangkat lunak (Deacon, 2020). Jika UX merupakan kombinasi *task* berdasarkan bagaimana menggunakan suatu produk secara efisien dan bebas stres, UI adalah pelengkap untuk UX, yaitu tampilan dan nuansanya yang



menjadi representasi dan hubungan interaktif antara sebuah produk dan pengguna. Desain UI mempertimbangkan tampilan, nuansa, dan interaksi produk. UI mempertimbangkan setiap aspek visual dan elemen interaktif yang dihadapi pengguna. UI sebagian besar merupakan praktik digital yang mempertimbangkan seluruh visual, interaksi elemen dalam sebuah *interface*, termasuk desain, tombol, ikon, *spacing*, tipografi, *color themes*, imaji, dan desain responsif. Tujuan utama UI adalah untuk mengarahkan pengguna melalui *interface* secara visual dan grafis.

## 2.5 Ilustrasi

Menurut KBBI, yang dimaksud dengan ilustrasi adalah gambar seperti foto atau lukisan, desain, dan diagram yang berguna untuk mendekorasi atau menjelaskan sesuatu. Ilustrasi diambil dari bahasa latin *illustraire* yang artinya menerangi (Witabora, 2012). Fleishmen melalui Maharsi (2016) dalam bukunya yang berjudul *Exploring Illustration* menyebutkan bahwa ilustrasi bentuk seni dengan proses perancangan sebuah gambar, foto, atau diagram, dengan bentuk bisa berupa naskah, terucap, tercetak, atau digital. Ilustrasi juga dapat berupa karya fotografis, atau realistik. Ilustrasi dapat menciptakan sebuah gaya atau konsep, sebagai bentuk metamorfosis, atau mengartikan sesuatu dari sisi emosional dan fisik, yang mampu mempengaruhi bahkan memprovokasi orang yang melihatnya (Maharsi, 2016).

### 2.5.1 Tujuan dan Fungsi Ilustrasi

Berdasarkan Houston (2016), ilustrasi adalah imaji yang dapat membantu menyampaikan sebuah konsep. Seringkali, ilustrasi mendampingi sebuah artikel. Dalam ilustrasi artikel, ilustrasi memiliki 3 fungsi yaitu:

- a. Untuk mengkomunikasikan informasi yang disampaikan secara lebih baik dengan meningkatkan konsep artikel
- b. Untuk menyimpulkan informasi
- c. Untuk menarik perhatian pembaca dan mengarahkan mereka kepada artikel.

Berdasarkan Arifin & Kusrianto (2009), tujuan penggunaan ilustrasi adalah sebagai berikut:

- Memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan
- Memberi variasi pada informasi menjadi lebih menarik, motivatif, dan memudahkan pembaca memahami pesan
- Memudahkan pembaca mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan

### **2.5.2 Ilustrasi Sebagai Alat Informasi**

Ilustrasi berawal pada abad ke-19 dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan pendidikan yang diikuti dengan ilustrasi berbentuk detail, rumit yang menggunakan garis hitam putih. Ilustrasi dipakai untuk merekam dunia fisik dan intelektual, seringkali ditemukan di buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam. Ilmuwan menggunakan ilustrasi untuk mendokumentasikan dan menjelaskan secara detail subjek yang diteliti. Dunia kedokteran menggunakan ilustrasi medis untuk anatomi untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Jenis ilustrasi ini biasanya disebut dengan *scientific illustration*, bentuk seni untuk kebutuhan ilmu pengetahuan (Witabora, 2012).

Ilustrasi dapat menjadi representasi sebuah informasi atau data dengan tingkat akurasi untuk mengkomunikasikan seluruh aspek yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Ilustrasi juga digunakan untuk mereka ulang suatu kejadian atau peristiwa penting dalam sejarah. Ilustrasi dapat memberikan penjelasan komprehensif tentang suatu proses. Sebuah informasi atau data lebih mudah dicerna saat disajikan secara visual, sehingga ilustrasi merupakan media instruksi yang baik. Ilustrasi dapat menjelaskan berbagai macam hal, dari yang sederhana hingga kompleks (Witabora, 2012).

## 2.6 Permainan Tradisional

Permainan tradisional dapat diartikan sebagai kegiatan permainan yang muncul dan berkembang di daerah tertentu, memiliki nilai kebudayaan dan nilai pendidikan yang dilakukan berdasarkan tradisi secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati, 2016, 2). Menurutnya, dengan memainkan permainan tradisional, anak-anak dapat turut serta dalam melestarikan budaya negara. Permainan tradisional dapat menjadi wadah bagi anak-anak mengembangkan potensi serta karakter, membangun hubungan sosial dengan sesama, serta mendapatkan pengalaman berarti yang dapat meningkatkan kualitas lisan. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki banyak nilai budaya, kebersamaan, serta pendidikan yang dapat membawa perasaan gembira dan membentuk semangat nasionalisme (Kurniati, 2016).

### 2.6.1 Manfaat Permainan Tradisional

Purwaningsih (2006) berpendapat bahwa permainan tradisional kebanyakan memiliki sifat berkelompok dengan pemain minimal dua orang, dengan alat yang sederhana dan mudah ditemukan, serta menunjukkan kepribadian bangsa karena merupakan hasil perkembangan budaya sendiri. Berdasarkan Dharmamulya (1992), manfaat dan nilai budaya yang terdapat dalam permainan tradisional yaitu:

- Nilai kesenangan atau kegembiraan
- Nilai kebebasan
- Rasa berteman
- Nilai demokrasi
- Nilai kepemimpinan
- Rasa tanggung jawab
- Nilai kebersamaan dan saling membantu
- Nilai kepatuhan
- Melatih cakap dalam berhitung
- Melatih kecakapan berpikir
- Nilai kejujuran dan sportivitas

### 2.6.2 Macam atau Jenis Permainan Tradisional

Berdasarkan Kurniati (2016), pada dasarnya permainan tradisional dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan bermain lebih mengarah kepada mengisi waktu luang. Sedangkan permainan tanding kurang memiliki ciri tersebut. Permainan untuk bertanding lebih mengarah ke permainan yang terorganisasi, kompetitif, minimal dua orang pemain, memiliki syarat untuk menentukan pemenang, serta terdapat peraturan yang diakui oleh seluruh pesertanya.

Selain itu, Direktorat Nilai Budaya melalui Kurniati (2016) menyebutkan bahwa permainan tradisional bertanding memiliki tiga kelompok, yaitu:

1. Permainan dengan sifat strategis (*game of strategy*), contohnya galah asin.
2. Permainan yang mengedepankan kemampuan fisik (*game of physical skill*), contohnya permainan bakiak.
3. Permainan yang bergantung pada keberuntungan (*game of change*), contohnya gunting batu kertas.

### 2.6.3 Permainan Tradisional Balogo

Permainan tradisional Balogo berasal dari Suku Banjar di Kalimantan Selatan. Balogo berasal dari kata logo karena cara bermainnya yang menggunakan logo. Balogo merupakan jenis permainan anak-anak zaman dahulu untuk mengisi waktu sehabis panen padi atau ketika acara-acara adat. Sampai tahun 80-an permainan ini masih sering dimainkan di kalangan masyarakat Banjar. Namun, semakin berkembangnya zaman, permainan ini mulai digantikan dengan permainan modern yang menggunakan teknologi. Permainan Balogo lebih sering dimainkan oleh laki-laki.

Permainan Balogo menjadi salah satu Warisan Budaya Tak Benda milik Indonesia yang ditetapkan pada tahun 2017. Sayangnya, permainan Balogo masih belum begitu dikenal secara merata di Indonesia. Tetapi di

beberapa daerah provinsi justru sangat mengakar dan terus berkembang terutama di Pulau Kalimantan dan Sulawesi, yang memunculkan variasi serta ciri khasnya masing-masing dalam praktiknya. Hal ini kemudian semakin memperkaya dan melengkapi lingkup permainan Balogo itu sendiri hingga berasimilasi menjadi olahraga tradisional yang semakin diminati oleh Generasi Tradisionalis, bahkan hingga ke Generasi Milenial dan Gen Z.

### **2.6.3.1 Tujuan dan Manfaat Balogo**

Tujuan dalam bermain permainan olahraga tradisional Balogo antara lain:

- Untuk berinteraksi dengan sesama makhluk sosial
- Untuk mengekspresikan minat dan bakat
- Untuk menambah pengalaman dalam bekerjasama
- Untuk melatih konsentrasi, kontrol dan emosi
- Untuk melatih keterampilan
- Untuk mengukir prestasi
- Untuk hal-hal positif lainnya

Selain itu, adapun manfaat dari bermain Balogo yaitu:

- Menunjang kesehatan dan kebugaran jasmani bahkan kesembuhan
- Sebagai ajang silaturahmi, memperbanyak sekaligus memupuk persaudaraan
- Meregangkan ketegangan fisik dan mental
- Ajang kegiatan rekreatif

### **2.6.3.2 Peraturan Bermain Balogo**

Dalam permainan Balogo, terdapat beberapa ketentuan umum yang diterapkan untuk menjalankan permainan. Berikut beberapa istilah atau sebutan yang digunakan dalam peraturan tersebut:

- Balogo: olahraga Tradisional yang pada umumnya dimainkan secara beregu ataupun perorangan dengan



mengadu keterampilan mengarahkan dan meluncurkan benda pipih menggunakan alat pemukul di suatu landasan (lapangan) untuk mengincar dan atau merobohkan target sasaran yang telah ditentukan guna mendapatkan dan mengumpulkan Nilai, yang dalam permainannya diatur berdasarkan pada peraturan permainan balogo itu sendiri.

- Logo: salah satu peralatan permainan Balogo yang fungsinya untuk diluncurkan dan diarahkan pada landasan/lapangan Balogo
- Campa: Salah satu peralatan bermain Balogo yang fungsinya untuk memukul sehingga logo dapat meluncur dan diarahkan (istilah lainnya: pamapak atau stik)
- Sasaran: Salah satu peralatan bermain Balogo yang fungsinya menjadi objek sasaran untuk ditargetkan
- Lapangan: Area permainan Balogo dengan luas (panjang dan lebar) yang ditentukan dan ditetapkan dengan garis pembatas atau dapat berupa luasan media tertentu yang dihamparkan
- Spot Service: Batasan area untuk menempatkan logo pada saat melakukan pukulan pertama di garis start
- Garis Mati: Batas jarak minimal yang harus dilewati logo pada saat melakukan pemukulan pertama dari posisi garis start (*service*).
- Spot Sasaran: Titik koordinat pada lapangan yang ditetapkan untuk meletakkan sasaran yang diberikan tanda menggunakan lakban atau stiker, atau dengan cara lainnya.

### **2.6.3.3 Kendala Pelestarian Balogo**

Berdasarkan Azahari (2016), terdapat beberapa faktor yang menjadi kendala dalam melestarikan permainan olahraga Balogo yang dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal.

a. Kendala Faktor Internal

Faktor internal yang menjadi kendala dalam pelestarian Balogo adalah karena permainannya yang monoton. Balogo kurang memiliki perkembangan cara bermain dari zaman dahulu yang mengikuti perkembangan zaman sehingga menarik bagi generasi sekarang.

b. Kendala Faktor Eksternal

- **Kurangnya koordinasi antar Instansi.** Dalam upaya pelestarian Balogo, dibutuhkan kerjasama antar pihak.

- **Lemahnya kedudukan mata pelajaran olahraga tradisional dalam kurikulum sekolah (muatan lokal).** Sebagai upaya pelestarian olahraga tradisional Balogo, dinas pendidikan memasukkan permainan tersebut ke dalam kurikulum.

- **Keterbatasan sarana dan prasarana.** Proses pembelajaran Balogo dapat berjalan lancar apabila didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Dengan itu, dapat memudahkan orang-orang yang ingin mempelajari permainan Balogo sehingga dapat mendalami dan mempraktikannya dengan efektif dan efisien.

UIMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA