

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain Komunikasi Visual**

Menurut Wahyuningsih (2015) dalam jurnal Desain Komunikasi Visual. Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout*. Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi 4 sasaran penerima pesan. Sehingga fokus dari desain komunikasi visual dapat diambil dari kata komunikasinya. Salah satu bagian terpenting dari desain komunikasi visual adalah desain grafis.

Menurut Lupton & Phillips (2015) dalam buku *Graphic Design: The New Basics (Second Edition, Revised and Expanded)*. Desain grafis adalah sebuah proses penggunaan elemen visual untuk menyampaikan ide dan pesan. Desainer grafis menggunakan tipografi, gambar, dan elemen visual lainnya untuk membuat komposisi yang menarik secara visual dan efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan. Tujuan desain grafis adalah untuk menciptakan representasi visual dari ide atau pesan yang jelas, ringkas, dan berkesan. Lupton & Phillips juga mengatakan bahwa ada beberapa elemen utama yang penting untuk membangun sebuah komposisi desain yaitu:

##### **2.1.1 Formstorming**

Di dalam dunia yang penuh dengan informasi secara cepat dan akurat, komunikasi visual yang kuat dan jelas sangatlah penting. Sebuah desain yang baik tidak hanya dapat membantu kita memahami dunia, namun dapat juga membuat pengalaman yang menyenangkan dan tak terlupakan. Tanpa adanya komunikasi, desain grafis hanyalah sebuah visualisasi indah yang tidak berarti.



Gambar 2. 1 *Social media filter*

Sumber: <https://blog.hootsuite.com/instagram-apps-for-business/> (2022)

### 2.1.2 **Tipografi**

Tipografi adalah seni dan praktik memilih dan menata huruf dan teks. Melalui cara ini seorang desainer dapat menggunakan huruf, angka, dan simbol untuk menyampaikan suatu pesan. Tipografi dapat digunakan untuk membuat teks terlihat mudah dibaca, menarik, dan bermakna. Dalam bukunya *Thinking with Type*, Ellen Lupton mengklasifikasikan tipografi menjadi tujuh macam yaitu:

#### 1) *Humanist atau Old Style*

Tipe klasifikasi ini terinspirasi oleh bentuk huruf Latin tradisional. Ciri khasnya adalah kontras rendah antara guratan tipis dan tebal, spasi huruf longgar, dan penghitung lebar. Hal ini membuatnya sangat mudah dibaca untuk teks berukuran kecil.

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. 2 Contoh font *humanist/old style*

Sumber: <https://typeandmusic.com>

## 2) *Transitional*

*Transitional* merupakan jenis serif yang menjembatani antara jenis huruf *humanist* dan *modern*. Tipografi transisi dicirikan oleh kontras yang moderat antara guratan tebal dan tipis, sumbu yang lebih tegak dibandingkan tipografi humanis, dan tampilan yang lebih simetris dibandingkan tipografi modern. Tipografi jenis ini sering digunakan untuk buku, majalah, dan publikasi cetak lain yang mengutamakan keterbacaan dan keanggunan. Selain itu, *transitional* juga dipakai oleh banyak orang untuk branding dan periklanan, karena dapat menciptakan rasa dapat dipercaya dan berwibawa.

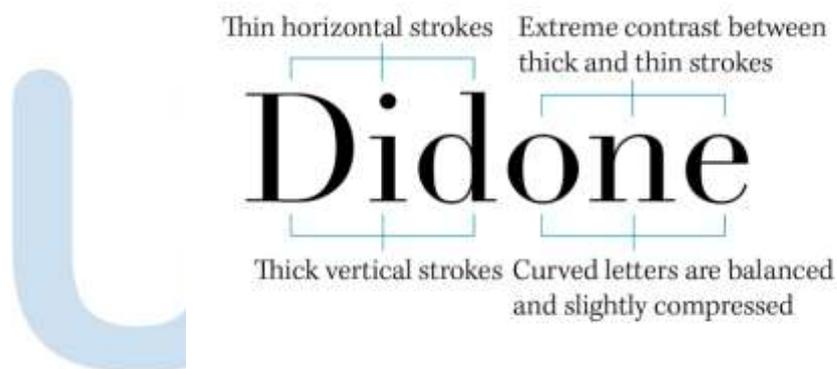
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 3 Contoh *font transitional*  
 Sumber: <https://typeandmusic.com>

### 3) *Modern*

Jenis tipografi modern adalah jenis jenis huruf yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Dibandingkan *humanist*, tipografi modern lebih terlihat geometris dan simetris.



Gambar 2. 4 Contoh *font modern*  
 Sumber: <https://typeandmusic.com>

### 4) *Egyptian* atau *Slab Serif*

Jenis *slab serif* memiliki ciri serif yang tebal dan kotak-kotak. Bentuk dari *slab serif* sering kali digambarkan kokoh,

berani, dan berwibawa sehingga populer untuk digunakan dalam pembuatan *signage*, periklanan, dan beberapa publikasi lainnya. Istilah dari slab serif yakni "Egyptian" merujuk pada bentuk dari typeface tersebut yang memiliki ciri khas tebal dan kotak-kotak.



Thick, bold strokes      Serifs are same width as strokes

# Slab Serif

The diagram shows the words 'Thick, bold strokes' and 'Serifs are same width as strokes' with lines pointing to the corresponding features of the 'Slab Serif' font. The font itself is displayed in a large, bold, black serif typeface.

Gambar 2. 5 Contoh font *egyptian/slab serif*

Sumber: <https://typeandmusic.com>

#### 5) *Humanist Sans Serif*

Terinspirasi dari jenis *humanist*. *Humanist sans serif* lebih memberikan kesan hangat dengan bentuk sans-serifnya yang bersudut dan meruncing.



# Humanist Sans Serif

The image shows the words 'Humanist Sans Serif' in a clean, modern, sans-serif font with slightly rounded and tapered terminals, set against a light gray background.

Gambar 2. 6 Contoh font *humanist sans serif*

Sumber: <https://pangrampangram.com/blogs/journal/typography-in-10-minutes>

#### 6) *Geometric Sans Serif*

Berdasarkan dari bentuk jenis geometris, tipografi *geometric sans-serif* memiliki ciri khas bentuk geometrisnya sederhana dengan proporsi huruf yang rata, dan tanpa menggunakan serif.



**Geometric  
Perfection**

Gambar 2. 7 Contoh font *geometric sans serif*

Sumber: <https://pangrampangram.com/blogs/journal/typography-in-10-minutes>

#### 7) *Transitional Sans Serif*

Merupakan gabungan dari tipografi sans serif *old style* dan modern.



Transitional

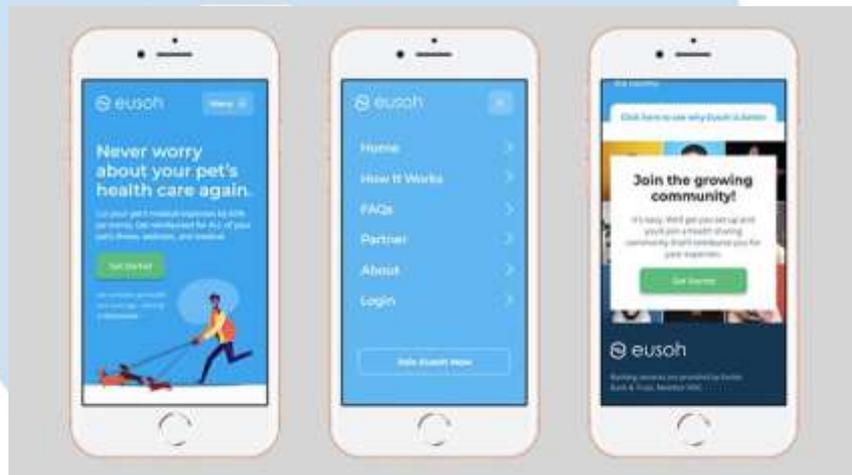
Gambar 2. 8 Contoh transitional sans serif

Sumber: <https://www.signazon.com/serif-vs-sans-serif-typefaces>

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

### 2.1.3 Imagery

*Imagery* adalah penggunaan gambar, ilustrasi, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan pesan. Elemen yang satu ini adalah salah satu alat yang kuat bagi seorang desainer untuk membangkitkan emosi, menceritakan kisah, dan menyampaikan informasi.



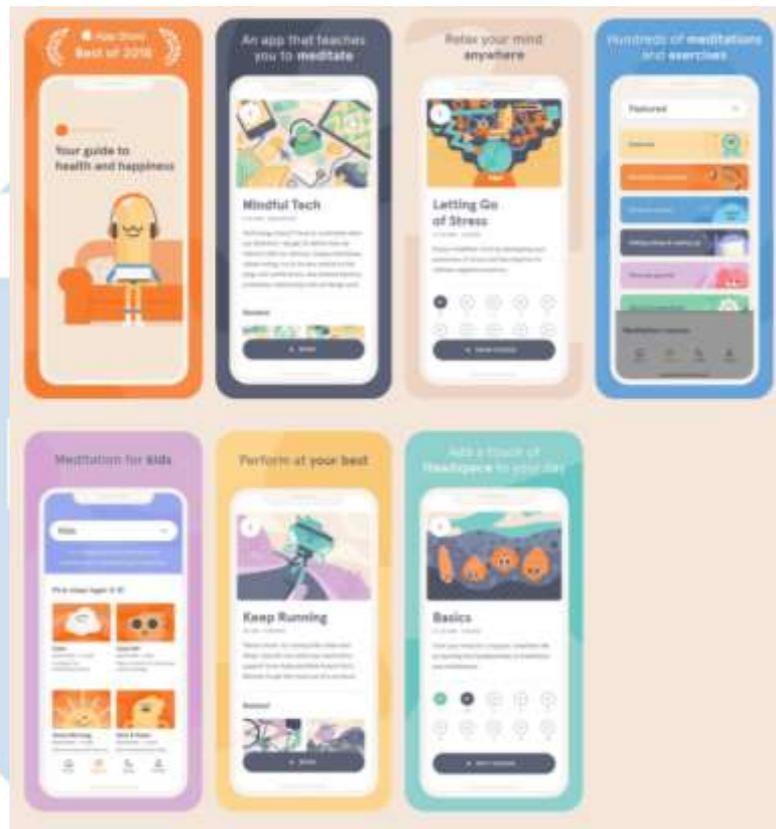
Gambar 2. 9 *Imagery*

Sumber: <https://penji.co/good-app-design> (2022)

### 2.1.4 Warna

Warna digunakan dengan mengatur *hue*, *saturation*, *value* dan aspek warna lainnya untuk menciptakan efek visual yang menarik dalam menyampaikan pesan visual. Penggunaan warna merupakan salah satu alat yang kuat dalam menciptakan emosi, mengatur suasana hati, dan mengalihkan perhatian pengguna.

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



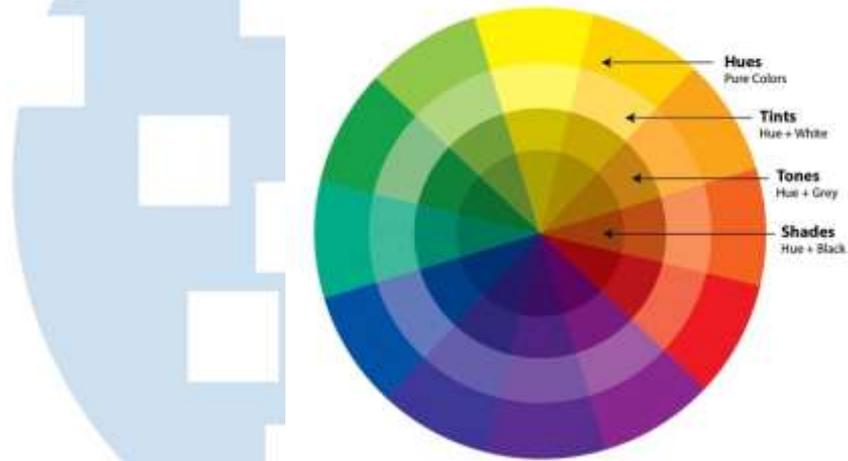
Gambar 2. 10 Contoh penggunaan warna dalam aplikasi

Sumber: <https://decode.agency/article/trends-in-color-schemes-for-apps> (2022)

### 1) Hue

*Hue* mengacu pada asal usul warna yang dapat kita lihat. Warna primer dan sekunder seperti kuning, oranye, merah, ungu, biru, dan hijau yang terdapat dalam *color wheel* merupakan contoh dari *hue*. Selain itu warna gabungan dari primer ataupun sekunder juga dapat dikategorikan sebagai *hue* jika tidak ada warna yang dominan pada campuran tersebut. Dari *hue* kemudian dapat terbentuk *tint*, *tone* dan *shade*. *Tint* merupakan sebuah warna yang ditambahkan dengan warna putih yang dimana hasilnya akan memiliki warna yang sama namun terlihat lebih pucat dari aslinya. Lalu, *tone* adalah sebuah warna yang dicampurkan dengan

warna abu-abu murni. Dengan ditambahkan warna abu-abu pada suatu warna maka warna tersebut akan terlihat lebih kusam. Kemudian ada *shade* dimana sebuah warna dicampurkan dengan warna hitam untuk menghasilkan warna yang lebih gelap dari warna asli seperti layaknya bayangan,



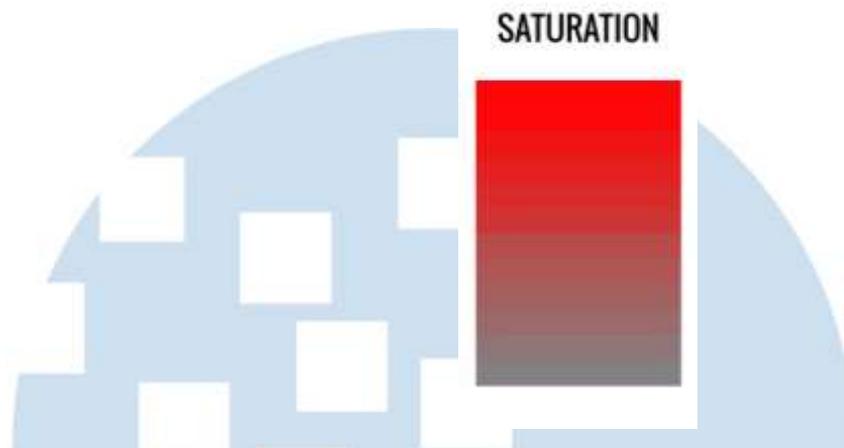
Gambar 2. 11 *Color wheel*

Sumber: <https://www.beachpainting.com/blog/color-hue-tint-tone-and-shade>

## 2) *Saturation*

Saturasi mengacu pada seberapa kuat atau lemahnya suatu warna. Saturasi warna yang tinggi memiliki arti bahwa warna tersebut terlihat jelas seperti warna aslinya sedangkan saturasi yang rendah akan merubah warna ke skala abu-abu.

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

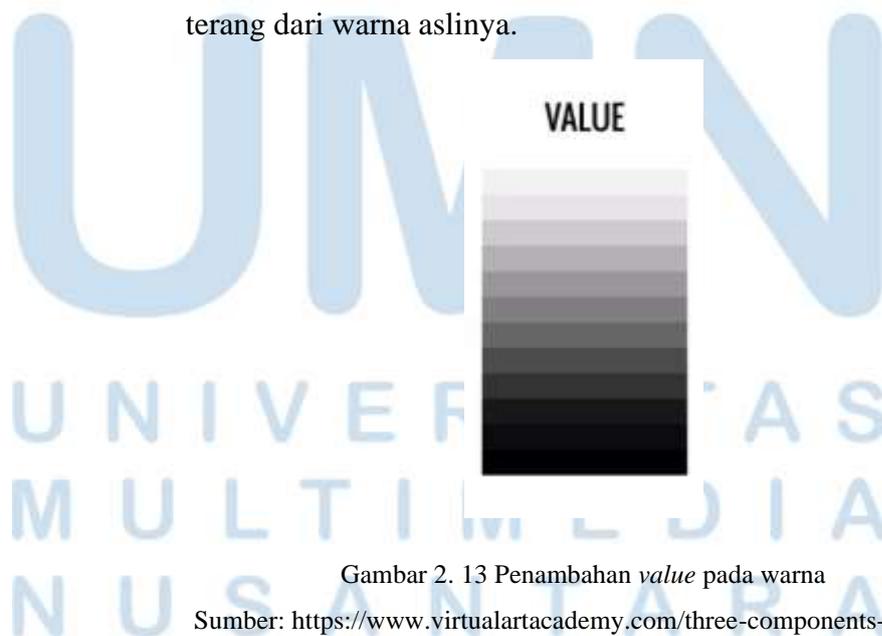


Gambar 2. 12 Contoh *saturation*

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color>

### 3) *Value*

*Value* mengacu pada seberapa terang atau gelap suatu warna. Pengaturan *value* dibuat dengan menambahkan warna abu-abu untuk menjadikan warna agar lebih kusam dari aslinya dapat juga dengan menambahkan warna hitam kepada warna asli agar menjadikannya lebih gelap dari aslinya dan dengan menambahkan warna putih agar warna tersebut terlihat lebih terang dari warna aslinya.



Gambar 2. 13 Penambahan *value* pada warna

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color>

Menurut Interaction Design Foundation (2016) ada beberapa skema warna yang dapat digunakan dalam proses desain:

1) *Monochromatic*

*Monochromatic* adalah skema warna yang menggunakan satu warna utama atau hue. Skema warna ini merupakan salah satu skema warna yang paling sederhana dan serbaguna, dan dapat menciptakan berbagai efek, dari elegan dan canggih hingga berani dan dramatis.



Gambar 2. 14 Contoh *monochromatic*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

2) *Analogous*

*Analogous* adalah skema warna yang menggunakan tiga warna yang berdekatan satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema warna ini menciptakan tampilan yang harmonis dan seimbang.

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. 15 Contoh *analogous*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

### 3) *Complementary*

*Complementary* adalah skema warna yang menggunakan dua warna yang berlawanan satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema warna ini menciptakan tampilan yang kontras dan menarik.



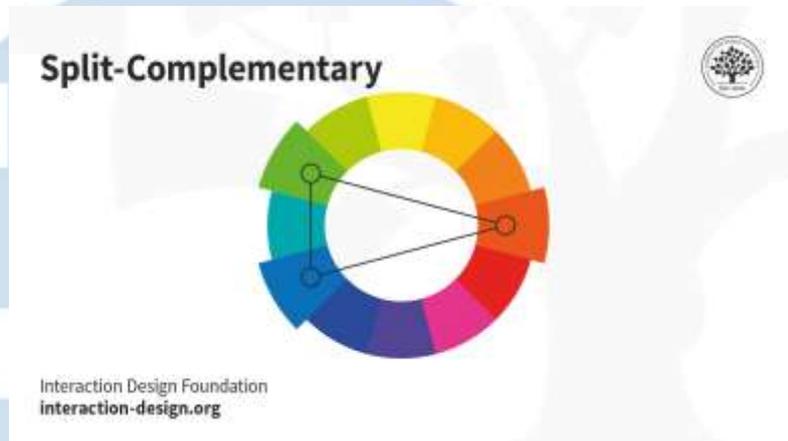
Gambar 2. 16 Contoh *complementary*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

### 4) *Split-Complementary*

*Split complementary* adalah skema warna yang menggunakan tiga warna yang berdekatan dengan warna komplementer.

Skema warna ini menciptakan tampilan yang kontras namun harmonis.



Gambar 2. 17 Contoh *split complementary*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

#### 5) *Triadic*

*Triadic* adalah skema warna yang menggunakan tiga warna yang sama jaraknya satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema warna ini menciptakan tampilan yang kontras namun harmonis.



Gambar 2. 18 Contoh *triadic*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

#### 6) *Tetradic*

*Tetradic* adalah skema warna yang menggunakan empat warna yang berjarak sama satu sama lain dalam lingkaran warna. Skema warna ini menciptakan tampilan yang kontras dan berani.



Gambar 2. 19 Contoh tetradic

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

Selain itu, masing-masing warna juga memiliki arti tersendiri yang dapat digunakan oleh seorang desainer untuk menciptakan desain yang menarik secara visual dan efektif yang mengkomunikasikan pesan mereka dengan jelas dan ringkas:

1) Warna panas

Warna merah, oranye, kuning dan kombinasinya dikenal dengan warna panas. Mereka sering dikaitkan dengan emosi positif seperti kebahagiaan, gairah, dan antusiasme.

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. 20 Warna panas

Sumber: <https://www.moving.com> (2020)

## 2) Merah

Warna primer merah dapat diasosiasikan dengan emosi yang kuat, kegembiraan, cinta, kepercayaan diri, kenyamanan, dan kehangatan. Selain itu warna merah juga memiliki asosiasi negatif seperti bahaya, kemarahan, kekerasan, kebakaran, dan peperangan. Warna merah biasanya digunakan dalam desain sebagai warna aksen untuk menarik perhatian atau menciptakan rasa gembira.



Gambar 2. 21 Warna merah

Sumber: <https://www.color-meanings.com>

### 3) Oranye

Warna sekunder oranye sering dikaitkan dengan emosi positif seperti kegembiraan, energi, dan kesehatan. Warna ini juga terlihat ramah, antusias, dan indah. Oranye sering digunakan dalam desain website makanan dan minuman karena dapat merangsang nafsu makan.



Gambar 2. 22 Warna oranye

Sumber: <https://creativebooster.net> (2023)

### 4) Kuning

Warna primer kuning memiliki asosiasi positif seperti kehangatan, ceria, menarik perhatian, kebahagiaan, dan harapan. Selain itu warna merah juga memiliki asosiasi negatif seperti kemarahan, frustrasi, kehati-hatian/bahaya, pengecut, dan penipuan. Dalam desain, warna kuning yang halus biasanya digunakan untuk produk dan layanan yang melibatkan anak-anak, sedangkan emas dan kuning yang

lebih gelap digunakan untuk tampilan antik dan kesan daya tarik atau permanen yang bertahan lama.



Gambar 2. 23 Warna kuning

Sumber: <https://kbmd3signs.com>

#### 5) Warna dingin

Warna hijau, biru, dan ungu serta kombinasinya adalah warna dingin. Warna dingin biasanya dikaitkan dengan emosi positif seperti ketenangan, ketenangan, dan profesionalisme.



Gambar 2. 24 Warna dingin

Sumber: <https://www.moving.com> (2020)

## 6) Hijau

Warna sekunder hijau dapat diasosiasikan secara positif dengan alam, pertumbuhan, kesehatan, awal yang baru, uang, pembaruan, ketenangan, kelimpahan, ketenangan, kesuburan, keberuntungan, harmoni, dan keseimbangan. Warna hijau juga memiliki asosiasi negatif, seperti kecemburuan, iri hati, keserakahan, dan kurangnya pengalaman. Dalam sebuah desain, hijau sering digunakan untuk menyampaikan konsep yang berkaitan dengan alam, pembaruan, stabilitas, dan kekayaan. Sayuran hijau cerah biasanya digunakan untuk desain yang semarak dan berenergi, sedangkan sayuran hijau zaitun digunakan untuk membangkitkan suasana alam. Warna hijau yang lebih gelap paling cocok untuk menandakan kemakmuran dan stabilitas.



LIGHT GREEN #90EE90	DARK GREEN #006400	OLIVE GREEN #708238	CASTLETON GREEN #005638
EMERALD GREEN #50C878	SAGE GREEN #B2AC88	MINT GREEN #98FB98	FOREST GREEN #228B22
COOL GREEN #338B64	PINE GREEN #01796F	KELLY GREEN #4C8B17	HUNTER GREEN #355E38
ARMY GREEN #4B5320	SEA GREEN #2E8B57	YELLOW GREEN #9ACD32	BLUE GREEN #008080

**SHADES OF GREEN COLOR**

Gambar 2. 25 Warna hijau

Sumber: <https://creativebooster.net>

## 7) Biru

Warna primer biru dapat diasosiasikan positif dengan otoritas, ketenangan, konservatisme, maskulinitas, non-ancaman, kedamaian, penyegaran, keandalan, tanggung jawab, ketenangan, stabilitas, kekuatan, dan ketenangan. Selain itu warna biru juga memiliki asosiasi negatif seperti kesedihan, depresi, jarak, vulgar, dan tema dewasa. Dalam desain, warna *baby blues* biasanya digunakan pada produk bayi dan anak kecil, biru muda karena dipercaya memiliki efek menenangkan dan rileks, biru cerah untuk kesan menyegarkan dan memberi energi, dan biru tua untuk desain perusahaan dan tempat lain yang mengutamakan keandalan dan kekuatan.



Gambar 2. 26 Warna biru

Sumber: <https://www.color-meanings.com>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 8) Ungu

Warna sekunder ungu merupakan warna yang sering dikaitkan dengan kualitas positif seperti keajaiban, kreativitas, dan kemewahan. Jarang digunakan untuk menyampaikan emosi negatif. Dalam desain, warna ungu sering digunakan untuk membangkitkan perasaan romantis, kaya, dan elegan.



Gambar 2. 27 Warna ungu

Sumber: <https://www.color-meanings.com>

## 9) Warna netral

Warna netral dalam psikologi warna adalah warna yang tidak menimbulkan emosi yang kuat. Tipe warna ini sering kali dianggap seimbang, menenangkan, dan mudah digunakan. Warna netral dapat digunakan untuk menciptakan suasana damai dan harmonis, atau sebagai latar belakang warna yang lebih cerah.



Gambar 2. 28 Warna netral

Sumber: <https://westmagnoliacharm.com/neutral-paint-colors/painting>

#### 10) Putih

Putih adalah warna serba guna yang memiliki asosiasi positif seperti kebersihan, kemurnian, dan kedamaian, dan asosiasi negatif dingin dan lembut. Dalam desain, warna putih biasanya digunakan sebagai backdrop atau untuk menciptakan tampilan dan latar yang minimalis.



Gambar 2. 29 Warna putih

Sumber: <https://commons.wikimedia.org>

## 11) Hitam

Warna hitam mempunyai asosiasi positif yang sering dikaitkan dengan sihir, Halloween, kekuatan, mode, keanggunan, misteri, kekayaan, dan formalitas. Sedangkan asosiasi negatifnya adalah kematian, kejahatan, intimidasi, duka cita, kendali, nasib buruk, dan ilmu gaib. Dalam desain warna hitam sering digunakan untuk menyampaikan kesan yang *edgy*, misterius, atau elegan. Warna ini juga merupakan warna bawaan dalam penulisan tipografi.



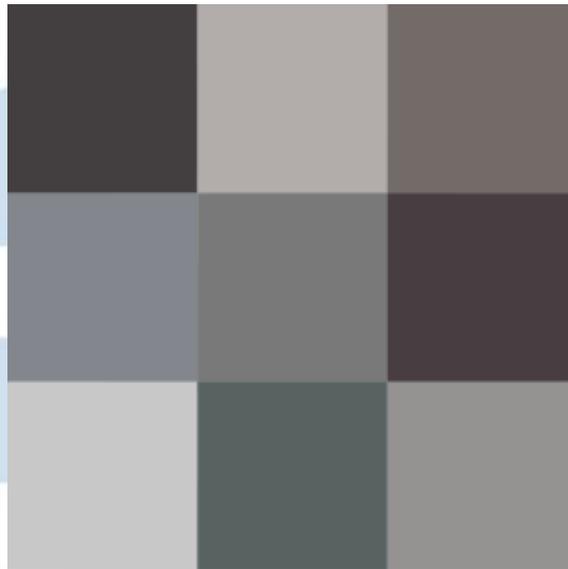
Gambar 2. 30 Warna hitam

Sumber: <https://commons.wikimedia.org>

## 12) Abu-abu

Warna abu-abu sering dikaitkan dengan profesionalisme, formalitas, dan kecanggihan. Namun, warna ini juga dianggap menyedihkan, membosankan, dan murung.

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. 31 Warna abu-abu  
Sumber: <https://commons.wikimedia.org>

### 13) Coklat dan krem

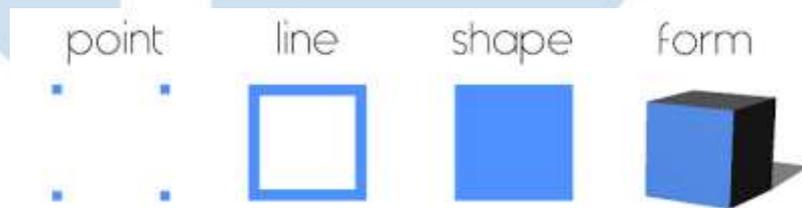
Warna coklat dan krem sering dikaitkan dengan kualitas positif seperti keandalan, kenyamanan, dan kehangatan. Namun, warna tersebut juga sering dianggap membosankan.



Gambar 2. 32 Warna coklat dan krem  
Sumber: <https://www.freepik.com>

### 2.1.5 Form / Bentuk

*Form* adalah keseluruhan bentuk atau struktur suatu desain. Sebuah *Form* dapat terbentuk dari beberapa elemen desain seperti *Point*, *Line* & *Shape* yang merupakan sebuah elemen dasar desain grafis. *Point* atau titik merupakan sebuah tanda yang terlihat namun tidak memiliki massa. Gabungan dari beberapa *point* dapat membentuk sebuah *line* yang memiliki ukuran panjang namun tidak lebar. Dari kumpulan beberapa *point* juga sebuah *shape* atau bidang dapat terbentuk. Sebuah bidang dapat diukur dari tinggi dan lebarnya. *Shape* juga dapat terlihat padat, transparan, berlubang, buram, bertekstur ataupun halus. Mereka adalah bahan penyusun yang dapat digunakan untuk menciptakan segala jenis komunikasi visual.



Gambar 2. 33 Contoh form/bentuk

Sumber: <https://www.onlinedesignteacher.com> (2016)

### 2.1.6 Grid

*Grid* adalah gabungan beberapa garis yang digunakan oleh seorang desainer untuk memandu tangan dan mata dalam mengatur elemen yang ada pada sebuah desain. *Grid* biasanya terdiri dari garis horizontal dan vertikal, tetapi bisa juga bersudut, tidak beraturan, atau melingkar. Dalam desain, contoh dari penggunaan grid adalah salah satunya dalam mencetak barang, *grid* dapat membantu menggabungkan beberapa elemen, membuat margin yang konsisten, dan menyatukan halaman dokumen. *Grid* juga dapat digunakan untuk menata *white space* untuk menciptakan desain yang lebih

menarik secara visual. *Grid* yang dibuat dengan baik dapat membantu desainer untuk membuat layout yang lebih efektif dan efisien.



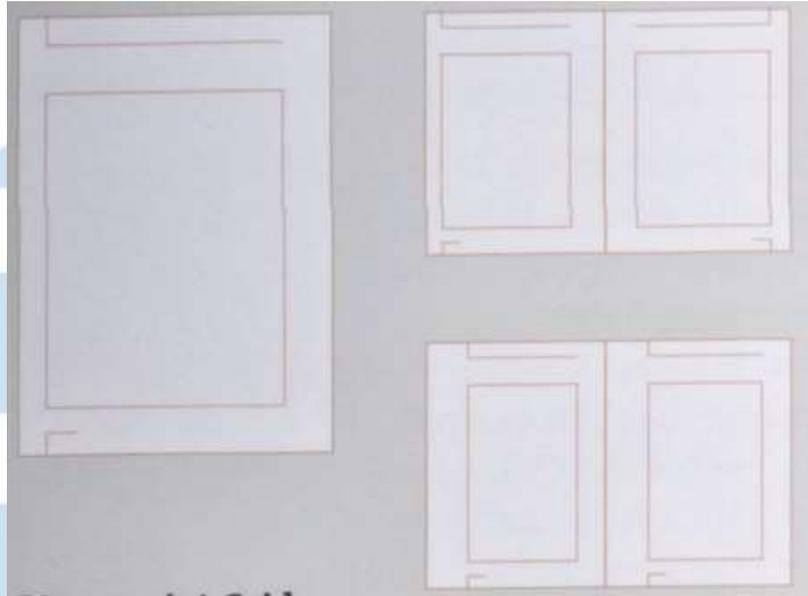
Gambar 2. 34 Contoh penggunaan grid

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

Dalam buku *Making and Breaking the Grid*, Timothy Samara menjelaskan ada beberapa macam grid:

#### 1) *Manuscript Grid*

*Manuscript grid* adalah sebuah *grid* dengan satu kolom yang menentukan di mana elemen desain akan diletakkan di halaman. *Grid* tipe ini sering ditemukan pada buku-buku klasik dan tradisional menggunakan grid, dengan tata letak halaman-halaman yang saling berhadapan mencerminkan satu sama lain. *Manuscript grid* juga sering digunakan dalam jenis desain cetak lainnya, seperti majalah, surat kabar, dan brosur. Mereka juga dapat digunakan dalam desain digital, seperti untuk eBook dan situs web.

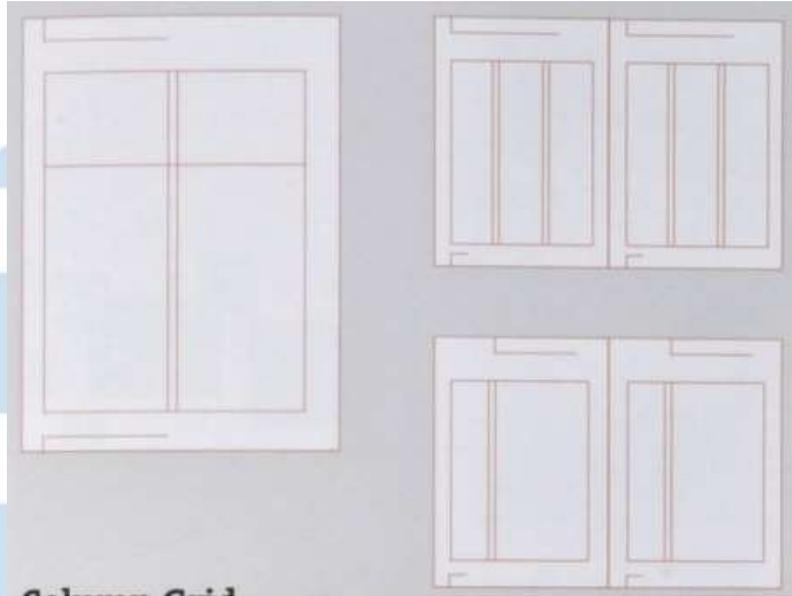


Gambar 2. 35 *Manuscript grid*

## 2) *Column Grid*

*Column grid* terdiri dari garis vertikal yang membagi halaman menjadi beberapa kolom. *Grid* tipe ini biasanya digunakan untuk mengatur dan menyelaraskan elemen desain pada halaman, seperti teks, gambar, dan grafik lainnya. *Column grid* digunakan dalam berbagai desain cetak dan digital, seperti majalah, surat kabar, situs web, dan *user interface* pada sebuah aplikasi.

UJMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

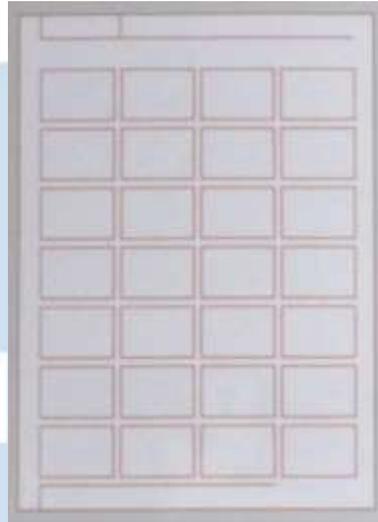


Gambar 2. 36 *Column grid*

### 3) *Modular Grid*

*Modular grid* adalah jenis sistem grid yang lebih kompleks dari *column grid*, dan dapat digunakan untuk membuat tata letak yang lebih canggih dan menarik secara visual karena bentuknya yang lebih fleksibel. *Grid* tipe ini dibuat dengan cara membagi halaman menjadi grid persegi atau persegi panjang. Setelah grid dibuat, elemen dapat ditempatkan di dalam grid berdasarkan ukuran dan kepentingannya. *Grid* modular dapat digunakan untuk membuat berbagai tata letak yang berbeda, dari yang sederhana hingga yang rumit. *Grid* tipe ini sangat populer dalam pembuatan desain digital, seperti situs web dan *user interface* aplikasi.

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

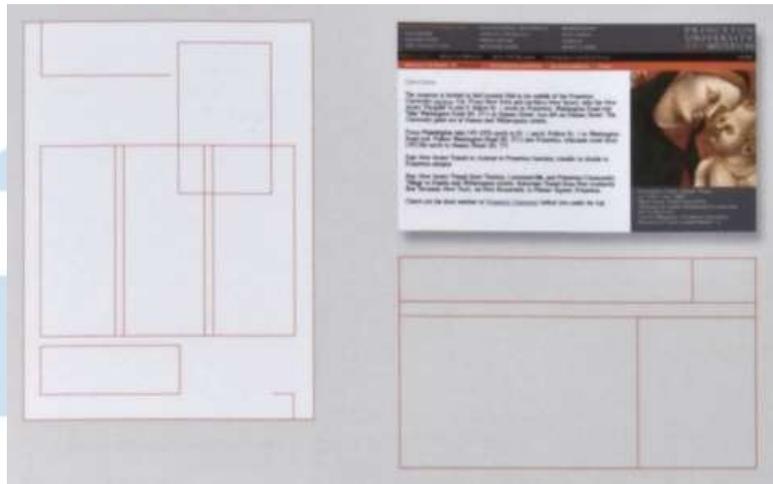


Gambar 2. 37 Modular grid

#### 4) Hierarchial Grid

*Hierarchial Grid* digunakan untuk mengatur dan memprioritaskan konten pada suatu halaman. *Grid* tipe ini dibuat dengan membagi halaman menjadi serangkaian kolom dan baris, dan kemudian menetapkan tingkat sesuai kepentingan mereka. Konten yang paling penting ditempatkan pada kolom dan baris yang paling depan, sedangkan konten yang kurang penting ditempatkan pada kolom dan baris yang bagian belakang. Penggunaan grid ini menciptakan hierarki visual yang dapat membantu pengguna menemukan informasi yang mereka cari dengan mudah dan cepat. Contoh yang sering ditemui adalah situs web yang sering memunculkan konten penting secara terdepan.

U  
NIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

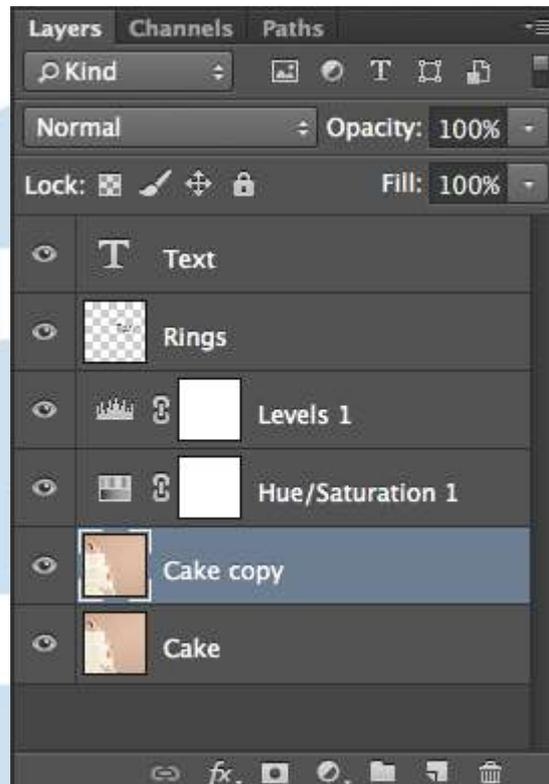


Gambar 2. 38 *Hierarchical grid*

### 2.1.7 *Layers*

*Layers* adalah komponen yang tumpang tindih secara bersamaan dalam membentuk sebuah desain. Penggunaan *layers* dapat ditemukan di banyak program perangkat lunak khusus desain seperti Photoshop, Illustrator, dan aplikasi desain, video, dan animasi lainnya. Dengan adanya *layers*, seorang desainer dapat mengerjakan bagian berbeda dari suatu elemen visual secara mandiri tanpa mengganggu layer elemen visual lain. Penggunaan *layers* juga dapat mempermudah dan memperjelas urutan elemen visual sehingga pekerjaan yang kompleks pun dapat dimudahkan.

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 39 Contoh *layers*

Sumber: <https://edu.gcfglobal.org>

### 2.1.8 *Framing*

*Frame* / bingkai adalah elemen yang sering dapat kita temui contohnya di dunia. Penggunaan bingkai dapat digunakan untuk mengedepankan sebuah karya seni dari lingkungan sekitarnya, untuk menampilkan objek, atau untuk memandu pembaca menuju informasi penting.

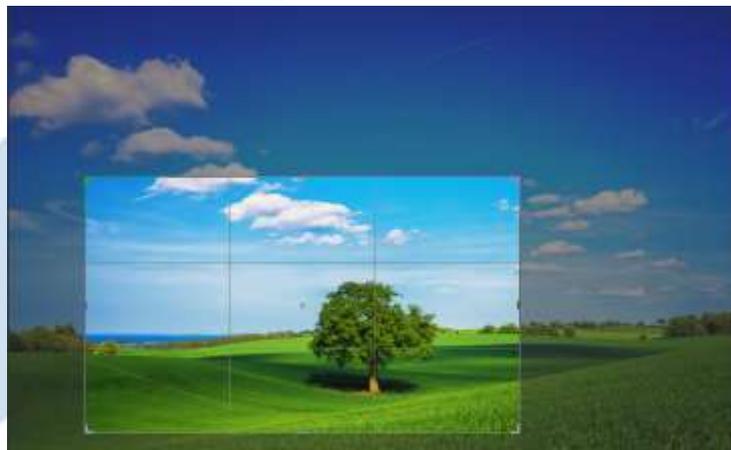
Dalam desain grafis, bingkai digunakan untuk mengatur dan mengontrol cara kita memandang informasi. Mereka dapat digunakan untuk menciptakan kesan hierarki, untuk menarik perhatian pada elemen tertentu, atau untuk menciptakan suasana atau suasana tertentu.

Ada beberapa tipe *framing* yakni

1) *Cropping*

*Cropping* merupakan proses menghilangkan bagian-bagian gambar untuk mengubah bentuk, fokus, dan maknanya. Dengan memotong gambar, desainer dapat mengubah skala elemennya, mengubah proporsinya, dan menemukan gambar baru di dalamnya.

Saat melakukan *cropping*, seorang desainer harus tetap mempertimbangkan komposisi keseluruhan dan pesan yang ingin disampaikan oleh gambar tersebut. Seorang desainer juga harus mengetahui dan menggunakan aturan seperti *rule of thirds*, yang dapat membantu menciptakan gambar yang lebih menarik secara visual. Dengan melakukan *cropping* secara benar, seorang desainer dapat menciptakan komunikasi visual yang lebih berdampak dan menarik.



Gambar 2. 40 Contoh *cropping*

Sumber: <https://blog.breathingcolor.com/art-of-cropping> (2015)

2) *Margin*

Dalam sebuah desain, *margin* adalah ruang kosong di sekitar elemen teks atau gambar. Penggunaan *margin* dapat memengaruhi cara kita memandang konten dengan

menyediakan bingkai di sekitar konten. *Margin* yang lebar di sekeliling gambar dapat membuat gambar tampak lebih penting atau menonjol sedangkan margin sempit di sekitar teks dapat membuat teks tersebut tampak lebih mendesak.



Gambar 2. 41 Contoh bleed

*Margin* menciptakan zona perlindungan di sekitar elemen visual, dengan menggunakan margin semua akan tertuju pada elemen visual ditengah. Sebuah *margin* bisa tebal atau tipis, simetris atau asimetris. *Margin* yang lebih luas dapat menambah formalitas pada gambar yang dibingkainya. Lalu, *full bleed* membuat gambar terlihat lebih besar dengan menampilkannya secara satu halaman penuh. Kemudian, sebuah *partial bleed* seperti digambar ketiga hanya menggunakan satu, dua maupun tiga sisi margin yang membuatnya tampak tergeser kearah tertentu sesuai *margin* yang ditetapkan.

## 2.2. Interaction Design

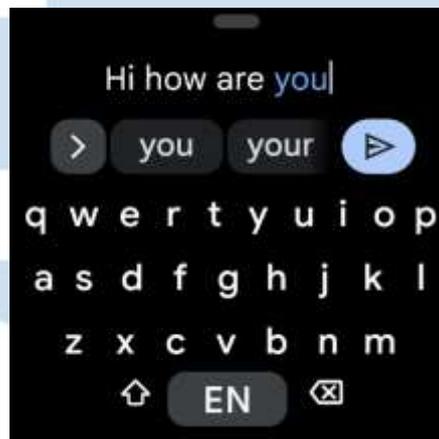
Menurut Sharp dkk., (2019) dalam buku *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, *Interaction design* adalah perancangan produk interaktif yang berfungsi untuk mendukung orang berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan dan pekerjaan sehari-hari (hlm. 9).

## 2.2.1 Jenis Interaksi

Interaksi dirancang untuk membantu memudahkan komunikasi antara pengguna dan aplikasi. Berikut adalah 5 jenis interaksi berdasarkan Sharp dkk., (2019).

### 2.2.1.1 *Instructing*

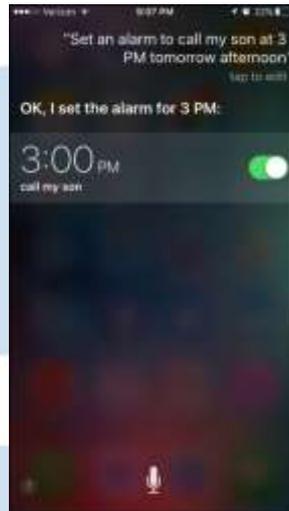
Ketika pengguna mengeluarkan instruksi ke sistem seperti dengan mengetik perintah, memilih opsi, mengucapkan perintah melalui suara, memberi isyarat atau gestur, menekan tombol dan menggunakan kombinasi dari perintah diatas.



Gambar 2. 42 Contoh jenis interaksi instructing  
Sumber: <https://play.google.com/store/apps> (2023)

### 2.2.1.2 *Conversing*

Dimana pengguna memberikan perintah mengenai kebutuhan dan dan keperluannya kepada sistem aplikasi yang dapat berbentuk suara atau teks. Contoh umum interaksi *conversing* adalah penggunaan aplikasi *voice assistant* seperti Google dan Siri yang merupakan bawaan dari sistem operasi sebuah ponsel pintar. Melalui aplikasi tersebut pengguna dapat bertanya melalui suara atau teks mengenai hal-hal seperti cuaca dan mengatur alarm yang akan langsung diproses oleh sistem.



Gambar 2. 43 Contoh jenis interaksi conversing

Sumber: <https://www.howtogeek.com> (2017)

### 2.2.1.3 *Manipulating*

Interaksi pengguna dengan memanipulasi benda di ruang virtual. Tindakan yang dilakukan termasuk memilih, menggerakkan, memperbesar, meregang dan menyusut. Salah satu contoh dari interaksi jenis ini adalah pemanfaatan motion sensor pada ponsel pintar LG G8 ThinQ dengan fitur “*air motion*” nya yang dapat digunakan untuk mengganti lagu hanya dengan melakukan gestur tangan dengan kamera depannya.

UIMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 44 Contoh jenis interaksi manipulating

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=GiAgEsH2p10> (2019)

#### 2.2.1.4 *Exploring*

Interaksi jenis ini memanfaatkan gerakan pengguna di dalam ruang fisik yang akan secara langsung terefleksikan ke dalam lingkungan virtual. Contoh dari interaksi *exploring* adalah *virtual reality* dimana gerakan tangan dan kepala pengguna secara langsung akan tersampaikan ke dalam ruang virtual.



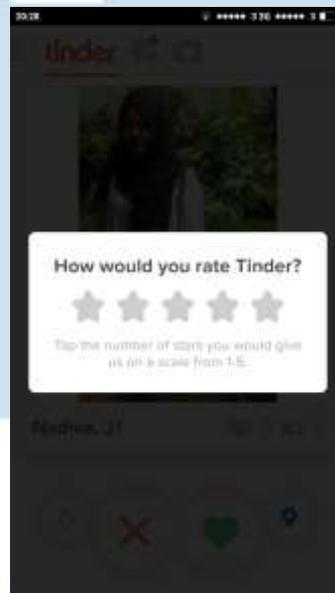
Gambar 2. 45 Contoh interaksi exploring

Sumber: Marco Speicher (2017)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.2.1.1 *Responding*

Jenis interaksi *responding* memungkinkan pengguna untuk menanggapi atau mengabaikan sistem untuk memulai interaksi. Pada tahap ini sistem akan menjelaskan, memperingatkan atau menunjukkan informasi dan menunggu tindakan dari pengguna terhadap informasi tersebut. Contohnya adalah munculnya tampilan yang meminta untuk menilai aplikasi dari skala 1-5 bintang di bersangkutan sesuai dengan pengalaman pengguna.



Gambar 2. 46 Contoh jenis interaksi responding

Sumber: <https://stackoverflow.com/questions/32818466> (2015)

### 2.3. *Mobile Apps*

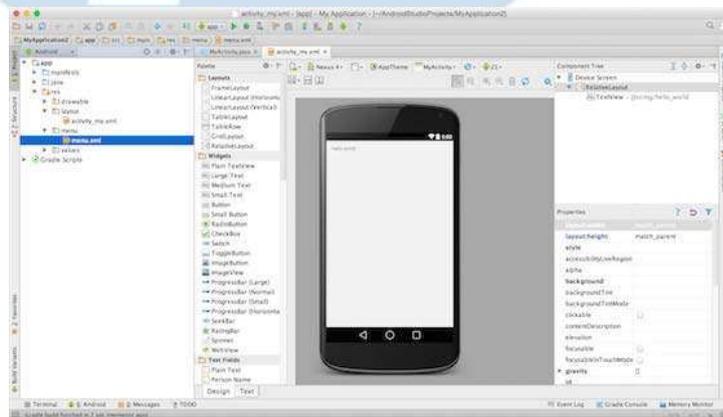
Cuello & Vittone (2013) menjelaskan bahwa aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang memiliki focus atau tujuan untuk meningkatkan produktivitas dari pengguna (hlm. 12). Namun seiring berjalannya waktu, aplikasi berubah menjadi salah satu model bisnis yang dapat menghasilkan keuntungan. Perkembangan zaman juga mengharuskan pengembang untuk membuat aplikasi yang dapat menyesuaikan dengan berbagai perangkat keras dan sistem operasi yang tersedia di pasar.

### 2.3.1 Jenis Aplikasi

Berdasarkan Cuello & Vittone (2013) ada tiga jenis aplikasi yang masing-masing memiliki karakteristik dan keterbatasan yang berbeda. Berikut adalah jenis-jenis aplikasi:

#### 2.3.1.1. *Native Application*

*Native application* merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan Software Development Kit (SDK). SDK merupakan sebuah perangkat lunak khusus yang dirancang untuk membantu pengembang merancang aplikasinya di sistem operasi Android, iOS, dll. *Native application* yang dibuat menggunakan SDK dapat diunduh, diinstal dan diperbarui langsung melalui Google Play Store atau Apple App Store sesuai sistem operasi yang digunakan pengguna ponsel pintar nya ketika aplikasi sudah dipublikasikan oleh pengembangnya.



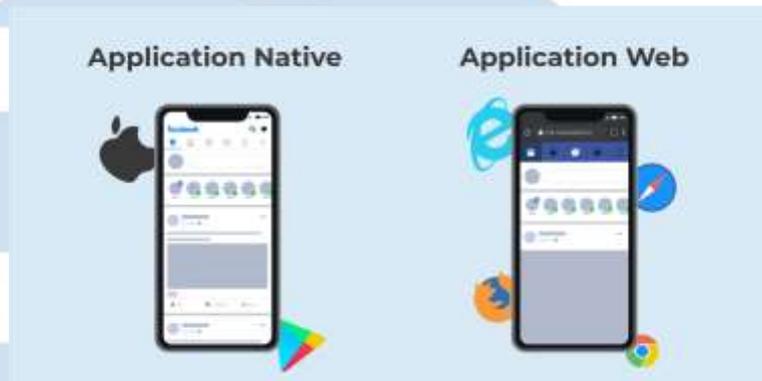
Gambar 2. 47 Android Studio SDK

Sumber: <https://www.tutorialspoint.com>

#### 2.3.1.2. *Web Application*

*Web application* merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman berbasis web seperti HTML, Javascript dan CSS. Aplikasi berbasis web ini tidak mengandalkan sistem operasi dari ponsel untuk berjalan dan tidak

mengharuskan pengguna untuk mengunduh aplikasi ke ponsel mereka. Aplikasi jenis ini hanya membutuhkan koneksi internet dan *browser* yang mendukung jalannya aplikasi.



Gambar 2. 48 Perbedaan *Native* dan *Web App*

Sumber: <https://blog.pandasuite.com/native-app-vs-web-app> (2017)

### 2.3.1.3. *Hybrid Application*

*Hybrid application* merupakan aplikasi gabungan dari kedua diatas. Aplikasi *hybrid* dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *website* namun dirancang dan dibentuk menyerupai aplikasi *native*. Dengan ini aplikasi *hybrid* dapat memudahkan pengembang untuk membuat dan mendistribusikan aplikasinya ke berbagai macam sistem operasi dan platform.



Gambar 2. 49 Aplikasi hybrid Netflix

Sumber: <https://about.netflix.com/en/news> (2021)

## 2.3.2 Kategori Aplikasi

Aplikasi mobile dapat dibedakan berdasarkan kegunaan dan konten yang ditawarkan ke penggunanya, menurut Cuello dan Vittone (2013) aplikasi *mobile* dapat dibagi menjadi 5, yaitu:

### 2.3.2.1. Hiburan

Aplikasi hiburan memiliki tujuan untuk memberikan kesenangan terhadap penggunanya. Aplikasi hiburan memiliki tampilan, animasi dan suara yang berbeda dari aplikasi lain yang dapat menarik perhatian penggunanya secara terus menerus. Desain dari aplikasi ini juga tidak terikat dengan platform sehingga memiliki tampilan grafis yang sama di berbagai sistem operasi. Aplikasi hiburan meliputi *game* dan *streaming service*.



Gambar 2. 50 Tampilan aplikasi hiburan

Sumber: <https://www.stuffindia.in/news> (2023)

### 2.3.2.2. Sosial

Aplikasi sosial memiliki fokus pada komunikasi yang memungkinkan interaksi antar pengguna tanpa harus melakukan kontak secara langsung. Contoh dari aplikasi sosial adalah TikTok dan Instagram.



Gambar 2. 51 Tampilan aplikasi sosial

Sumber: <https://www.uisources.com/explainer/tiktok-top-level-tabs> (2019)

### 2.3.2.3. Utilitas dan Produktivitas

Aplikasi dalam kategori ini dibuat dengan tujuan untuk membantu pengguna memecahkan masalah dan melaksanakan tugas secara cepat. Prioritas utama dari aplikasi ini terletak pada efisiensinya yang dapat membantu menyederhanakan dan mempercepat tugas sehari-hari seperti pekerjaan kantor ataupun tugas sekolah.

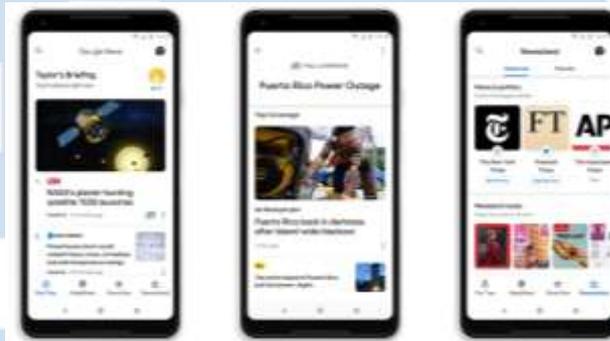


Gambar 2. 52 Contoh aplikasi utilitas dan produktivitas

Sumber: <https://www.notion.so/help/notion-for-mobile> (2023)

#### 2.3.2.4. Informatif dan Edukatif

Aplikasi informatif dan edukasi digunakan sebagai wadah sumber informasi dan pengetahuan. Konten adalah faktor terpenting yang menjadi fokus utama aplikasi ini. Karena itu, keterbacaan, kemudahan navigasi, dan alat pencarian merupakan hal wajib yang dapat ditemukan di dalam kategori aplikasi ini.



Gambar 2.53 Contoh aplikasi informatif dan edukasi

Sumber: <https://blog.google> (2018)

#### 2.3.2.5. Kreasi

Aplikasi kreasi merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat suatu karya, baik itu karya tulis, video, foto, ataupun suara. Melalui aplikasi ini pengguna dapat secara langsung mengedit dan mempublikasikan karya buaatannya tanpa harus memakai perangkat lain seperti komputer.

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 2.54 Contoh aplikasi kreasi  
Sumber: <https://www.capcut.com> (2023)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA