



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Menurut Pentak & Lauer (2014) dalam buku "*Design Basics*", desain dapat diartikan untuk mengatur dan merencanakan. Buku tersebut juga menyatakan bahwa dalam pembuatan proses desain, desainer akan melakukan suatu persiapan tertentu yang nantinya akan membentuk sebuah proses dalam suatu perancangan. Landa (2014) menjelaskan pada buku "*Graphic Design Solutions*", edisi kelima, desain grafis adalah bentuk gaya bahasa visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu informasi kepada publik, yang merupakan visualisasi dari sebuah ide atau gagasan yang dibentuk melalui proses kreatif, pemilihan, dan pengaturan elemen visual.

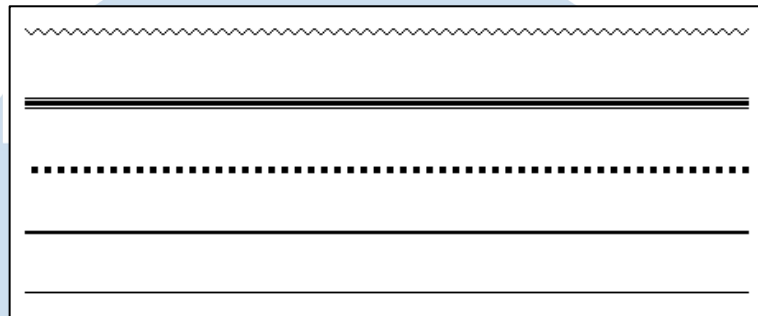
2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), elemen desain merupakan unsur-unsur dasar yang membentuk suatu karya desain. Pentak & Lauer (2014) mendefinisikan elemen desain sebagai elemen-elemen dasar yang diterapkan dalam proses desain dan komunikasi visual. Terdapat enam elemen desain yang menjadi fokus utama, yaitu garis, bentuk, tekstur, warna, ruang, dan value. Setiap elemen desain mempunyai karakteristik dan kegunaannya masing-masing dalam menciptakan sebuah karya visual yang efektif dan menarik.

2.1.1.1 Garis

Titik yang diberi ukuran tinggi atau lebar dapat membentuk dapat disebut sebuah garis (Pentak & Lauer, 2014). Garis sendiri merupakan elemen dasar dalam desain yang dapat dibentuk dengan alat penanda, baik secara digital maupun tradisional. Dalam perangkat digital, elemen-elemen desain seperti garis, bentuk, tekstur, warna, dan nilai terdiri dari gabungan pixel. Sebagai contoh, jika sebuah titik direpresentasikan oleh satu piksel, maka

garis dapat dibentuk oleh serangkaian piksel yang berbaris memanjang. (Landa, 2014).



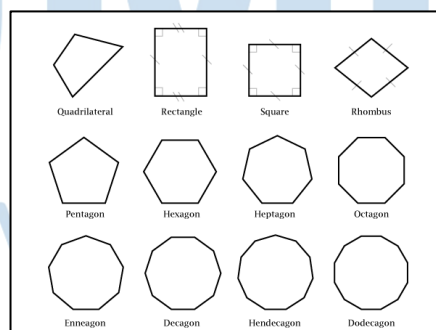
Gambar 2.1 Garis

Sumber: https://4.bp.blogspot.com/-hMtLmQbh1ak/WOIBv1_QJPI/AAAAAAAAAns/AXzf04b5psgxE3yznNGKJ7E062t1TpVxgCLcB/s1600/81a1e46cfa0c74014e2039931fbd13a6.png

2.1.1.2 Bentuk

Menurut Pentak & Lauer (2014), garis besar atau warna yang membentuk suatu jalur hingga tertutup dikatakan sebagai bentuk. Bentuk adalah suatu elemen yang dapat diukur dengan menggunakan satuan panjang dan lebar. Beberapa bentuk dasar pada desain secara umum adalah persegi, segitiga, dan lingkaran. Selain itu, bentuk dasar tersebut dapat dikembangkan menjadi sebuah bentuk tiga dimensi seperti kubus, piramida, dan bola (Landa, 2014). Menurut Landa (2014), terdapat jenis-jenis bentuk yaitu :

- 1) Bentuk geometris terbentuk dari sudut-sudut yang dapat diukur, tepian yang lurus, dan kurva yang tepat.



Gambar 2.2 Bentuk Geometris

Sumber: <https://cms-assets.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=600/uploads/users/110/posts/22346/image/termin3.png>

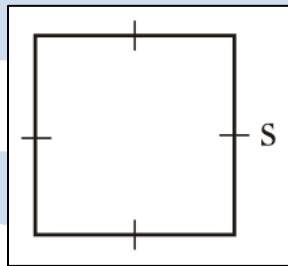
- 2) Bentuk lengkung organik terbentuk dari garis dan kurva yang mengalir dan memiliki kesan alami atau organic.



Gambar 2.3 Bentuk Lengkung

Sumber: https://cilacapklik.com/wp-content/uploads/2020/10/Screenshot_2020-10-28-11-43-09-011_com.android.chrome-picsay.jpg

- 3) Bentuk bujur sangkar yang tersusun dari garis maupun sudut.



Gambar 2.4 Bentuk Bujur Sangkar

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/detail-3/gambar-bujur-sangkar.html>

- 4) Bentuk abstrak adalah bentuk sederhana ataupun kompleks yang telah dimodifikasi, diubah, atau distorsi dari gambaran yang terlihat secara alami.



Gambar 2.5 Bentuk Abstrak

Sumber: https://www.freepik.com/free-vector/colorful-abstract-shapes-sticker-set_16359283.htm#query=abstract%20shapes&position=4&from_view=keyword&track=ais

- 5) Bentuk non-objektif adalah jenis bentuk yang tidak didasarkan pada objek atau gambaran visual apa pun. Bentuk ini tidak memiliki hubungan atau keterkaitan dengan objek di alam, manusia, benda, ataupun tempat.



Gambar 2.6 Bentuk Non-Objektif
Sumber: https://study.com/cimages/multimages/16/non-objective_composition_rozanova.jpg

- 6) Bentuk representasi adalah bentuk yang dapat diidentifikasi atau dikenali dalam kehidupan sehari-hari melalui objek-objek nyata.

2.1.1.3 Warna

Menurut (Landa, 2014), warna adalah hasil dari interaksi antara cahaya dan permukaan, yang menghasilkan sensasi visual pada mata manusia. Karakteristik yang muncul pada setiap warna ketika zat kimia bertemu dengan cahaya disebut dengan pigmen. Menurut (Pentak & Lauer, 2014), warna merupakan hasil pengolahan sinyal elektromagnetik oleh sistem penglihatan manusia yang menimbulkan fenomena visual.

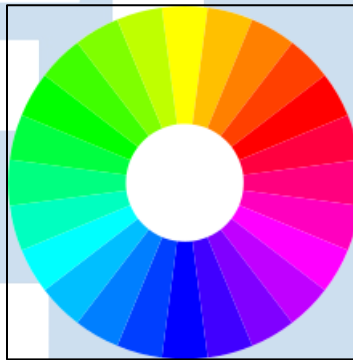
A. Elemen Warna

Landa (2014) menyatakan bahwa elemen warna merupakan unsur pokok dalam seni rupa dan desain, yang terdiri dari hue, saturation, dan brightness. Dalam karya desain, elemen warna dapat membentuk struktur

visual serta menciptakan efek emosional yang beragam. terdapat tiga jenis kategori dalam elemen warna, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*.

1) *Hue*

Hue adalah nama yang digunakan untuk mengidentifikasi warna dasar seperti merah, biru, kuning, dan sebagainya. *Hue* juga dapat mencakup temperatur warna, yang merujuk pada korelasi antara warna dan suhu, yang terjadi karena otak manusia mengasosiasikan warna dengan suhu tertentu.



Gambar 2.7 *Hue*

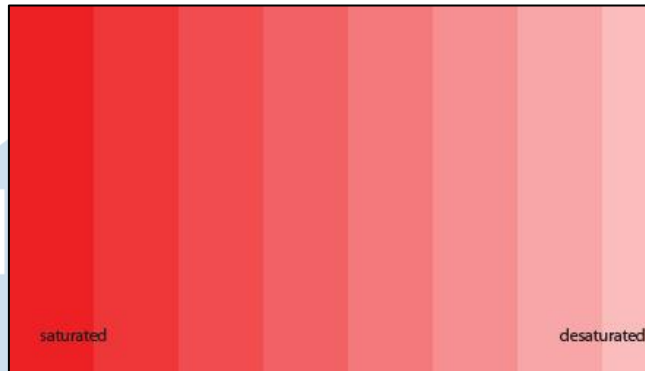
Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/db/RGB_color_wheel_24.svg/220px-RGB_color_wheel_24.svg.png

2) *Saturation*

Saturation adalah ukuran kemurnian warna atau seberapa kuat warna terlihat. Semakin rendah tingkat kejenuhan, warna akan semakin pucat atau abu-abu, sementara semakin tinggi tingkat kejenuhan, warna semakin terang dan kuat. Selain itu, saturation dapat digunakan untuk menciptakan kontras dan menyoroti elemen desain tertentu dalam suatu karya. Hal ini memberikan efek visual yang dramatis pada desain.

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

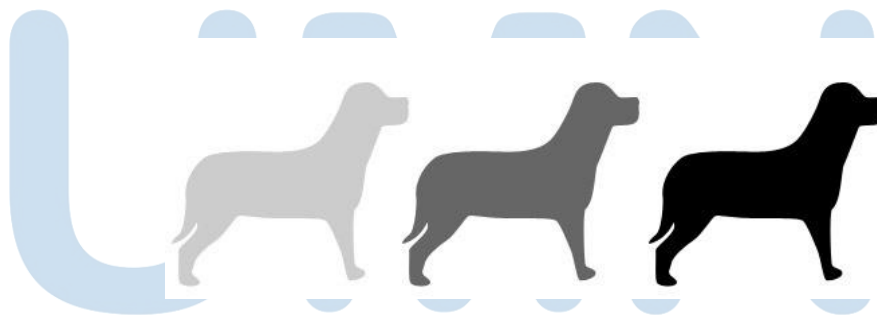


Gambar 2.8 *Saturation*

Sumber: <https://i.stack.imgur.com/IO5XV.jpg>

3) ***Value***

Value pada warna merujuk pada kecerahan atau kegelapan warna. *Value* dapat diatur dengan menambahkan atau mengurangi cahaya putih atau hitam pada warna dasar. Ketika warna dasar ditambahkan dengan cahaya putih, maka *value* warna tersebut menjadi lebih terang. Sebaliknya, ketika warna dasar ditambahkan dengan cahaya hitam, maka *value* warna tersebut menjadi lebih gelap. *Value* juga bisa digunakan untuk menciptakan kontras dan menonjolkan elemen desain tertentu dalam suatu karya



Gambar 2.9 *Value*

Sumber: <https://uploads.sitepoint.com/wp-content/uploads/2009/12/ValueDogs.jpg>

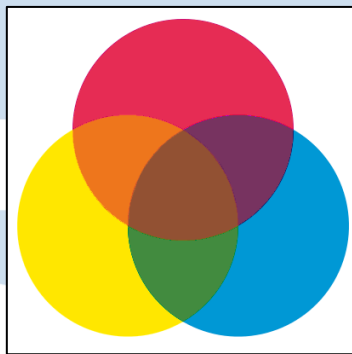
B. Komposisi Warna

Pentak dan Lauer (2014) mengelompokkan jenis warna ke dalam tiga kategori, yaitu warna primer, sekunder, dan warna tersier. Roda warna dijelaskan sebagai sebuah diagram lingkaran yang menampilkan warna-

warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Roda warna juga memperlihatkan hubungan antara warna-warna tersebut dan memudahkan dalam pemilihan kombinasi warna yang tepat dalam desain. Berikut tiga komposisi warna.

1) **Warna Primer**

Warna primer adalah warna dasar yang tidak dapat dicampur dari warna lain. Terdapat tiga warna primer pada roda warna yaitu merah, kuning, dan biru. Kombinasi dari ketiga warna ini dapat menghasilkan warna sekunder dan tersier. Warna primer merupakan dasar dalam pemahaman tentang teori warna dan penting dalam memahami penggunaan warna dalam desain.

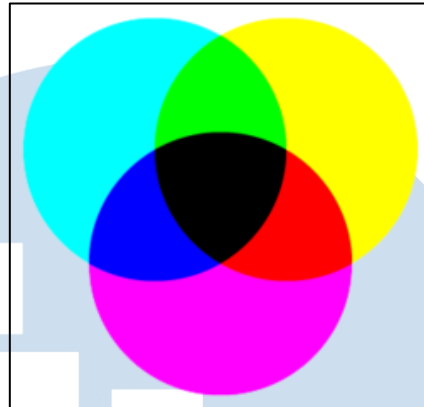


Gambar 2.10 Warna Primer

Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/RYP.png>

2) **Warna Sekunder**

Warna sekunder adalah hasil dari pencampuran warna primer yang berdekatan dalam roda warna, yaitu hijau dari pencampuran kuning dan biru, oranye dari pencampuran merah dan kuning, dan ungu dari pencampuran merah dan biru. Warna sekunder juga dapat dihasilkan dari pencampuran warna sekunder dengan warna primer yang berdekatan.



Gambar 2.11 Warna Sekunder

Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ae/RYP.png>

3) **Warna Tersier**

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dan sekunder di roda warna. Warna tersier dapat tercipta melalui campuran yang berbeda antara warna primer dan sekunder, misalnya campuran antara merah dan hijau menghasilkan warna coklat. Warna tersier memiliki karakteristik unik yang membuatnya berbeda dari warna primer dan sekunder, dan dapat memberikan variasi yang lebih besar dalam pemilihan warna untuk desain.

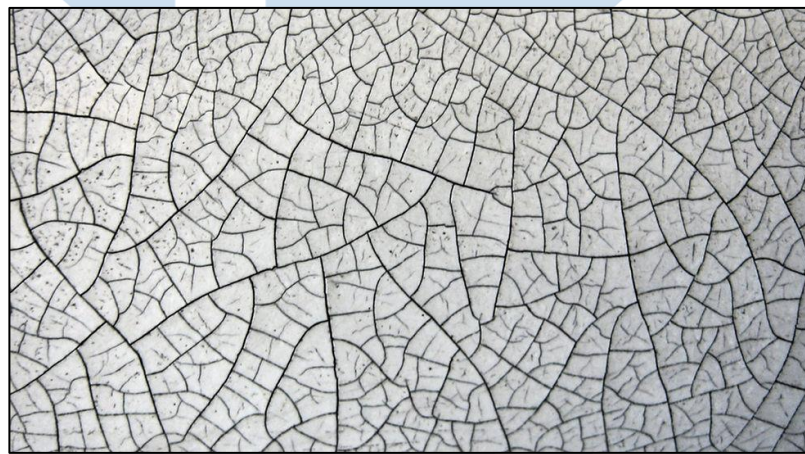


Gambar 2.12 Warna Tersier

Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/38/BYR_color_wheel.svg/220px-BYR_color_wheel.svg.png

2.1.1.4 Tekstur

Tampilan visual ataupun rasa permukaan dari objek atau bahan yang dapat dilihat atau dirasakan melalui sentuhan disebut dengan Tekstur. Menurut Pentak & Lauer (2014), tekstur digunakan dalam desain untuk menambah dimensi dan ketertarikan visual pada karya. Terdapat beberapa jenis tekstur, yaitu tekstur taktil yang dapat dirasakan melalui sentuhan fisik dan tekstur visual yang hanya terlihat namun tidak dapat dirasakan melalui sentuhan. Selain itu, tekstur juga dapat dibuat melalui manipulasi elemen-elemen visual lainnya seperti garis, titik, bentuk, atau warna serta dapat digabungkan dengan elemen-elemen tersebut untuk menciptakan efek yang lebih kompleks. Terdapat berbagai metode untuk menciptakan tekstur visual. Dalam desain digital, teks dapat dibuat secara manual dengan menggambarinya pada selembar kertas atau dengan memindai atau dengan dipotret untuk mengonversinya ke format digital.



Gambar 2.13 Tekstur

Sumber: https://static.wixstatic.com/media/9e313b_a4743c222d43480893b9a6d577701645.jpg/v1/fill/w_979,h_542,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/9e313b_a4743c222d43480893b9a6d577701645.jpg

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut buku “*Design Basics*” oleh Pentak & Lauer (2014), desain adalah alat untuk analisis dan perencanaan. Buku tersebut juga menjelaskan bahwa untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, seorang desainer harus

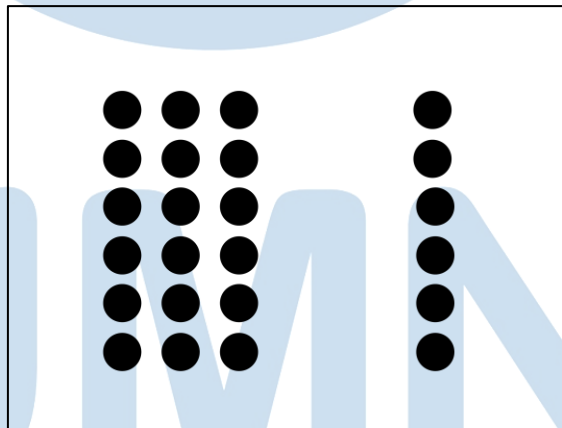
terlibat dalam berbagai proses perencanaan dan eksekusi. Robin Landa (2014) mengemukakan bahwa terdapat beberapa prinsip desain, diantaranya adalah kesatuan, hierarki, keseimbangan, ritme, kesatuan, dan hukum organisasi perseptual.

2.1.2.1 Teori Gestalt

Menurut Pentak & Lauer (2014) Teori Gestalt adalah sebuah konsep yang mempelajari bagaimana orang mempersepsi visual secara keseluruhan. Teori ini bertujuan untuk membuat audiens lebih mudah memahami konten desain. Prinsip desain yang didasarkan pada teori Gestalt meliputi:

1) *Proximity*

Proximity atau kedekatan merupakan salah satu metode untuk mencapai unity. *Proximity* dapat tercapai dengan cara mendekatkan elemen-elemen visual, sehingga akan terlihat sebagai satu kelompok yang terpisah oleh jarak antar elemen atau disebut juga sebagai elemen negatif.

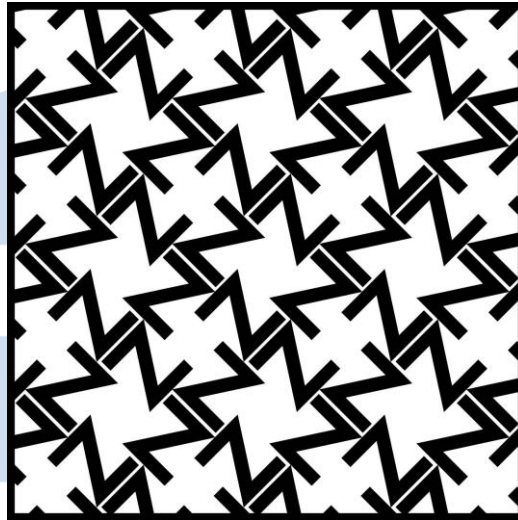


Gambar 2.14 *Proximity*

Sumber: <https://i0.wp.com/moss51.com/wp-content/uploads/2020/02/bigger-circles.png?ssl=1>

2) *Repetition*

Repetition atau repetisi adalah suatu proses pengulangan elemen visual yang membuat suatu pola tertentu, sehingga membentuk suatu kesatuan. Repetisi tidak dibatasi oleh bentuk geometri apapun dan dapat diterapkan untuk banyak elemen.

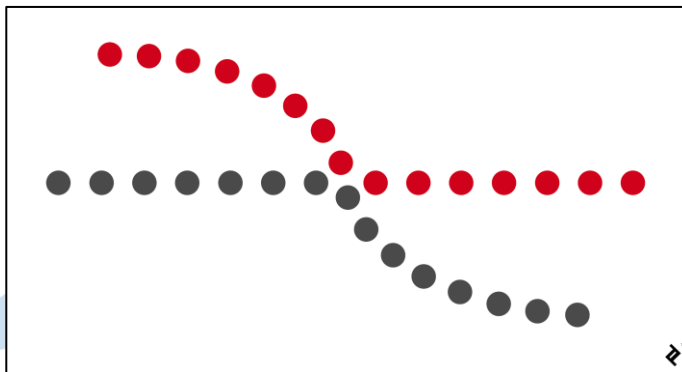


Gambar 2.15 *Repetition*

Sumber: <https://maxboam.files.wordpress.com/2017/07/pattern2z3.jpg>

3) *Continuation*

Continuation atau kontinuitas adalah suatu Teknik yang terjadi ketika elemen-elemen yang berdekatan terorganisir dalam suatu pola yang terus menerus. Kontinuitas dapat memberikan kesan tiga dimensi pada desain dan membuatnya terlihat dinamis dengan menggunakan garis, tepi, dan sudut.



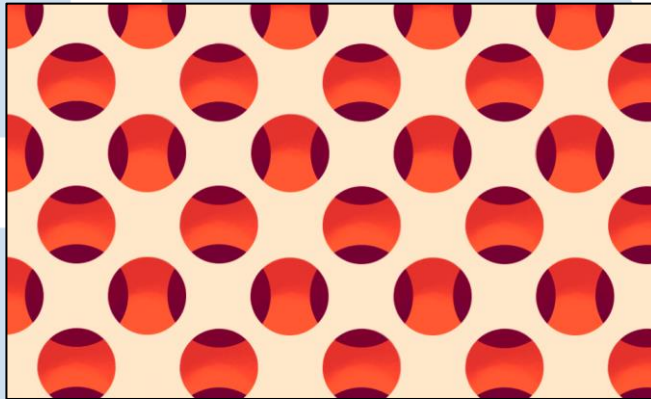
Gambar 2.16 *Continuation*

Sumber: <https://uploads.toptal.io/blog/image/125749/toptal-blog-image-1522045527423-29ef6bc680c8c526755e30e417215ad4.png>

2.1.2.2 **Rhythm**

Tampilan ritme atau irama didasarkan pada pengulangan unsur visual yang terpadu dan dapat memunculkan kesan pergerakan di dalam suatu

karya. pola dapat diimplementasikan pada elemen desain seperti bentuk dan warna (Pentak & Lauer, 2014). Dalam desain, irama atau pola visual dapat muncul melalui proses repetisi pada elemen-elemen desain. Kehadiran irama dapat membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik. Irama kadang-kadang muncul secara tak terduga dalam suatu desain (Landa, 2014).



Gambar 2.17 *Rhythm*

Sumber: https://uploads-ssl.webflow.com/614057d4b4c88103e52f7176/61405ba16d79473e136558ed_5ea0328944721db76e517d88_img2.png

2.1.2.3 Unity

Unity atau Kesatuan merupakan suatu kondisi dimana terdapat suatu keselarasan dalam suatu desain. *Unity* terjadi melalui kombinasi berbagai elemen desain yang membuat suatu komposisi tertentu. *Unity* tercapai melalui beberapa proses dan kondisi. Kondisi tersebut juga disebut sebagai harmoni. Kesatuan visual memiliki fungsi untuk membuat karya desain lebih mudah dipahami oleh audience melalui penyatuan elemen-elemen yang telah terorganisir dengan baik (Pentak & lauer, 2014)

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 *Unity*

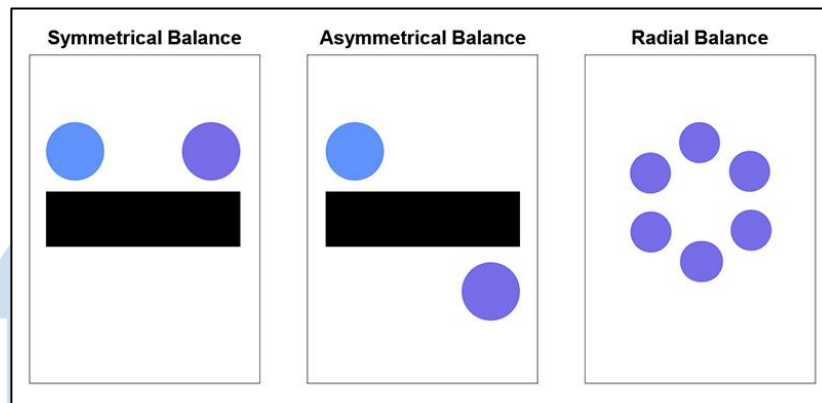
Sumber: <https://i2.wp.com/www.zekagraphic.com/wp-content/uploads/2021/03/Unity-Principle-in-Graphic-Design.jpg?fit=1920%2C1284&ssl=1>

2.1.2.4 **Balance**

Sebuah karya desain dianggap seimbang ketika beban visualnya didistribusikan dengan seimbang pada poros, elemen-elemen desain ditempatkan dengan seimbang, dan arahan visual teratur. Keberadaan keseimbangan visual dalam karya desain dapat mempengaruhi cara pandang audiens terhadap karya tersebut yang dibuat oleh desainer (Landa, 2014).

Dalam mencapai suatu kondisi seimbang dalam desain, penggunaan sumbu atau axis dapat menjadi acuan yang efektif. Sumbu tersebut menjadi titik tumpu yang digunakan untuk melihat kedua sisi secara seimbang, sehingga desainer maupun user dapat merasakan adanya keseimbangan atau ekuilibrium. Melalui ekuilibrium tersebut, user dapat menikmati dan merasa nyaman saat melihat karya desain tersebut (Pentak & Lauer, 2014)

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 2.19 *Balance*

Sumber: https://static.rfstat.com/bloggers_folders/d38aea66-3dc1-4ef5-9a2f-9924a33f5e00.jpg

2.1.2.5 Hierarchy

Menurut Landa (2014) *Hierarchy* adalah suatu prinsip desain visual yang menggunakan hirarki untuk mengatur dan memandu pengguna dalam memahami informasi. Hal ini memungkinkan desainer untuk menempatkan elemen visual dalam urutan prioritas yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna, sehingga informasi dapat diserap lebih efektif. Elemen visual dengan penekanan yang lebih kuat akan menarik perhatian lebih cepat dan kuat dari elemen visual lainnya, sehingga user dapat mengikuti alur informasi dengan mudah.

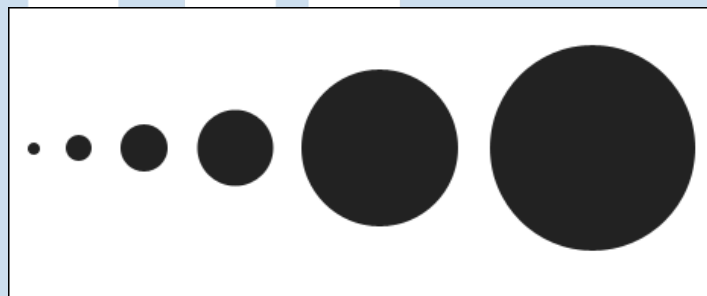


Gambar 2.20 *Hierarchy*

Sumber: <https://254-online.com/wp-content/uploads/hierarchy-in-scale-220x300.jpg>

2.1.2.6 Scale and Proportion

Scale and proportion berhubungan dengan ukuran relatif pada elemen desain dalam suatu karya. Ukuran suatu benda dapat dianggap besar atau kecil dalam perbandingannya dengan benda lainnya. Penggunaan *scale* dalam desain dapat memperbesar atau memperkecil elemen desain, tergantung pada konteks dan tujuan desainnya. Penggunaan *proportion* dalam desain dimanfaatkan untuk merancang susunan elemen desain secara seimbang dan proporsional (Pentak & Lauer, 2014).



Gambar 2.21 *Scale and Proportion*

Sumber: <https://254-online.com/wp-content/uploads/hierarchy-in-scale-220x300.jpg>

2.1.3 Tipografi

Landa (2014) mendefinisikan tipografi sebagai elemen desain yang terdiri dari kumpulan huruf atau karakter yang digabungkan berdasarkan karakteristik visual yang konsisten. Pesan yang disampaikan harus dipahami dengan mudah oleh target audiens, penting untuk memastikan bahwa huruf dan karakter yang digunakan mudah dibaca. Berikut klasifikasi yang dikemukakan oleh Landa (2014).

1) Old Style

Typeface Old Style muncul pada abad ke-15. Gaya ini ditandai dengan bentuk huruf yang miring dan memiliki bentuk serif. Beberapa jenis *typeface* old style atau humanist yang terkenal adalah Times New Roman, Garamond, dan Caslon.

2) Transitional

Gaya *typeface* ini dikenal sebagai transitional yang muncul pada abad ke-18 dan berjenis serif. Gaya ini dinamakan transitional

karena merepresentasikan transisi dari gaya lama ke gaya yang lebih modern. Oleh karena itu, *typeface* transitional memiliki karakteristik keduanya. Beberapa contoh dari *typeface* gaya transitional adalah Baskerville dan Century.

3) **Modern**

Gaya *typeface* Modern adalah jenis serif yang berasal dari abad ke-18 dan merepresentasikan perubahan gaya tipografi dari yang lama menjadi modern. Setiap goresan dalam gaya tipografi modern memiliki ketebalan yang kontras dan desain yang lebih geometris. Tipografi huruf Romawi dikatakan sebagai yang paling simetris dalam gaya Modern.

4) **Slab Serif**

Jenis *typeface* serif ini pertama kali muncul pada awal abad ke-19. Ciri khasnya adalah kesan berat seperti lempengan atau slab. Beberapa contoh dari *typeface* gaya slab serif adalah Rockwell, Courier, dan American Typewriter.

5) **Sans Serif**

Sans Serif adalah jenis *typeface* yang tidak memiliki serif atau dekorasi pada ujung huruf. Gaya ini muncul pada awal abad ke-19 dan memiliki ciri khas goresan yang tebal dan tipis yang dikombinasikan dengan bentuk yang sederhana. Beberapa contoh *typeface* Sans Serif yang terkenal antara lain adalah Arial, Futura, dan Helvetica.

6) **Blackletter**

Blackletter adalah jenis *typeface* dengan goresan tebal, rapat, dan banyak lekukan yang sering disebut sebagai gothic. Jenis *typeface* ini muncul pada abad ke-13 hingga ke-15. Contoh dari jenis *typeface* blackletter adalah Fraktur, Textura, dan Rotunda.

7) **Script**

Gaya script adalah tipe *typeface* yang menyerupai tulisan tangan. Gaya ini memiliki ciri khas huruf yang mengalir seperti tulisan

tangan manusia, lekukan-lekukan yang halus dan lembut, serta beberapa kali dilengkapi dengan dekorasi dan ornamen. Jenis typeface script juga dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, seperti formal script, casual script, dan brush script. Beberapa contoh typeface script yang terkenal adalah Lobster, Scriptina, dan Pacifico.

8) **Display**

Display adalah jenis *typeface* yang dibuat khusus untuk menarik perhatian pembaca dan digunakan dalam judul, iklan, poster, dan media lain, biasanya membentuk sebuah headline atau judul. Display umumnya berukuran besar dan memiliki variasi huruf yang unik dan menarik perhatian. Ada beberapa subkategori dalam display, termasuk display serif, display sans serif, dan display skrip.

2.1.4 **Grid**

Grid adalah suatu sistem garis panduan yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang digunakan untuk membatasi berbagai jenis media seperti majalah, majalah, aplikasi, *website*, dan sebagainya. Garis-garis ini membentuk kolom dan margin yang memungkinkan susunan gambar dan teks menjadi lebih rapi. Menurut buku "*Graphic Design Solution*" edisi ke-5 oleh Robin Landa (2014), grid dibagi menjadi tiga jenis yang berbeda.

1) **Single-Column Grid**

Single-column grid adalah tipe dasar dari bentuk grid yang memiliki ciri khas dengan susunan teks dan objek yang menyerupai blok atau persegi.

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 2.22 Single-Column Grid

Sumber: https://opentextbc.ca/graphicdesign/wp-content/uploads/sites/42/2019/07/grid_single-column-233x300.jpg

2) Multi-Column Grid

Multi-column grid adalah tipe grid yang lebih panjang dan dapat menampung lebih banyak konten. Jenis grid ini dapat membantu desainer dalam mengorganisir desain agar terlihat lebih terstruktur.

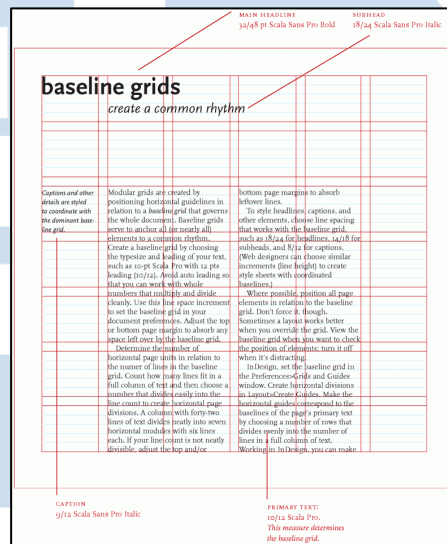


Gambar 2.23 Multi-Column Grid

Sumber: http://opentextbc.ca/graphicdesign/wp-content/uploads/sites/42/2015/10/grid_multi-column.jpg

3) Modular Grid

Modular grid adalah jenis grid yang memiliki garis horizontal teratur, yang membentuk ruang untuk menempatkan teks dan gambar pada desain secara terstruktur.



Gambar 2.24 Modular Grid

Sumber: <https://i0.wp.com/www.graphic-design-institute.com/wp-content/uploads/2020/01/modular-grid.gif?resize=787%2C949&ssl=1>

2.2 Media Informasi

Braesel dan Karg (2021) mengemukakan bahwa media merupakan alat atau sarana bagi masyarakat untuk berkomunikasi, mencari informasi, maupun hiburan. Informasi sendiri merupakan kumpulan pengetahuan berdasarkan data yang telah diteliti. Berbagai bentuk informasi dapat ditemukan, seperti dokumen, pidato, situs web, foto, atau bahkan narasumber. Dua kategori utama dalam media adalah media tradisional atau disebut juga sebagai media analog dan media digital atau yang disebut sebagai *new media* (media baru). Menurut Baer (2008) Sebuah desain media informasi dirancang untuk mengorganisir dan menyatukan data-data yang kompleks agar terstruktur dengan baik dan memiliki arti. Data yang digabungkan dapat berupa teks, gambar, suara, atau animasi. Dengan menggunakan desain media informasi, desainer dapat lebih mudah menyampaikan informasi dan tujuan dari data yang disajikan.

1) **Media Tradisional**

Media tradisional terdiri dari media cetak yang dicetak pada kertas dan media rekam seperti film atau video. Beberapa contoh media tradisional termasuk surat kabar, koran, majalah, buku, radio, dan televisi.



Gambar 2.25 Media Tradisional

Sumber: <https://newman-media.com/wp-content/uploads/2022/08/Traditional-Media.jpg>

2) **Media Digital**

Dalam produksi dan penyebarannya, media digital menggunakan teknologi elektronik dan internet. Media digital mencakup berbagai jenis media, termasuk blog, email, dan media sosial.



Gambar 2.26 Media Digital

Sumber: <https://5.imimg.com/data5/PU/FZ/TP/SELLER-74058142/digital-media-service-500x500.png>

2.2.1. Desain Informasi yang Baik

Baer (2008) menyatakan bahwa desain media informasi yang efektif harus mampu menjelaskan informasi yang rumit dengan cara yang dapat dipahami dengan mudah oleh khalayak masyarakat. Dalam merancang sebuah media informasi agar mudah dipahami masyarakat, terdapat tiga hal penting yang harus diperhatikan oleh desainer.

1) *Content Focused*

Untuk menciptakan media informasi yang efektif, penting bagi desainer untuk memahami konten yang disampaikan dan konsisten dalam penyampaiannya. Ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh audiens dan memberikan dampak yang baik dalam komunikasi.

2) *User Centric*

Dalam merancang sebuah media informasi, penting untuk memusatkan perhatian pada audiens yang akan menerimanya. Sebagai desainer, dibutuhkan kemampuan berpikir *user-centric* dan sensitif terhadap potensi hambatan yang mungkin dihadapi oleh target audiens dalam memahami informasi tersebut. Dengan memahami hal ini, proses perancangan dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

3) *Tools of The Trade*

Untuk merancang media informasi yang efektif, seorang desainer harus memahami dasar-dasar dan alat-alat desain. Ini termasuk prinsip-prinsip desain, elemen desain, tipografi, wayfinding, aliran informasi, gambar, dan ruang kosong yang digunakan secara efektif. Dengan memahami hal-hal ini, seorang desainer dapat menciptakan desain media informasi yang efektif.

2.3 Desain Interaktif

Menurut Preece, Sharp, dan Rogers (2015), karya desain interaktif dibuat dengan tujuan memberikan manfaat bagi user produk interaktif dan memaksimalkan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. prinsip-prinsip pada desain interaktif bertujuan untuk menciptakan pengalaman user yang lebih baik, berikut adalah lima prinsip desain interaktif:

2.3.1 *Visibility*

Visibility adalah kemampuan untuk melihat dan memahami fungsi dan status sistem, serta operasi yang sedang dilakukan oleh pengguna. Dalam desain interaktif, *visibility* dapat ditingkatkan dengan penggunaan visualisasi yang tepat, feedback yang jelas, dan penggunaan metode yang konsisten. Hal ini dapat membantu user dalam memahami dan mengoperasikan sistem secara lebih efektif.

2.3.2 *Feedback*

Feedback merupakan proses memberikan informasi balik terhadap suatu tindakan yang dilakukan, *feedback* bisa datang dari sistem, orang lain, atau user itu sendiri. Fungsinya adalah memberikan informasi yang bermanfaat bagi user dalam mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan, dan melakukan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan.

2.3.3 *Constraints*

Constraints adalah batasan-batasan yang diterapkan pada aktivitas user dalam menggunakan sistem atau lingkungan interaksi. Fungsi *constraints* adalah untuk membantu user melakukan tindakan yang tepat dan menghindari kesalahan atau ketidaknyamanan.

2.3.4 *Consistency*

Consistency dalam desain interaksi mengacu pada keseragaman penggunaan elemen desain dan perilaku sistem pada berbagai bagian aplikasi atau sistem yang berbeda. Konsistensi merupakan hal yang penting untuk memastikan bahwa interaksi user selalu konsisten setiap kali mereka

menyelesaikan masalah yang sama. Hal ini dapat membantu user dalam memahami dan memprediksi perilaku sistem, serta membuat penggunaan sistem menjadi lebih mudah dan intuitif.

2.3.5 Affordance

Affordance merujuk pada hubungan antara tampilan suatu produk dan cara user menggunakannya. Setiap tindakan yang dilakukan oleh pengguna harus mudah dipahami dan dikenali tanpa kebingungan. Dalam desain produk interaktif, penting bagi pembuat produk untuk menyajikan pandangan yang jelas bagi pengguna.

2.4 Aplikasi

Cuello dan Vittone (2013) mengungkapkan melalui bukunya "*Designing Mobile Apps*" bahwa aplikasi adalah suatu *platform* yang dapat diunduh dan diakses melalui *smartphone* atau perangkat genggam lainnya. Menurut Pham (2021) aplikasi adalah jenis perangkat lunak yang dirancang untuk berjalan pada ponsel pintar, seperti *smartphone* atau tablet PC. Aplikasi mobile sering digunakan untuk menyediakan layanan yang serupa dengan yang diperoleh pada komputer. Aplikasi umumnya merupakan unit perangkat lunak kecil dengan fungsi terbatas.

2.4.1 Pemakaian Aplikasi

Pham (2021) mencatat bahwa aplikasi mobile dapat dikelompokkan berdasarkan jenis penggunaannya, seperti aplikasi *game*, edukasi, bisnis, *mobile-commerce*, gaya hidup, hiburan, perjalanan, dan utilitas. Masing-masing jenis aplikasi mobile menawarkan penggunaannya sendiri kepada pengguna, sehingga user cenderung mengunduh berbagai aplikasi mobile yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan pribadi mereka.

2.4.2 Jenis Aplikasi

Cuello dan Vittone (2013) menyatakan bahwa terdapat tiga jenis aplikasi *mobile* yang dibedakan berdasarkan teknik program dan pembuatannya, yaitu aplikasi *native*, aplikasi *web*, dan aplikasi *hybrid*.

1) **Aplikasi Native**

Aplikasi *native* adalah aplikasi yang dibuat khusus untuk digunakan pada perangkat atau *platform* tertentu. Pengguna harus mengunduh versi terbaru dari aplikasi untuk menghindari *error* atau *bug* yang telah diperbaiki pada versi terbaru. Contoh dari aplikasi *native* adalah aplikasi android atau iOS pada smartphone.

2) **Aplikasi Web**

Aplikasi *web* adalah aplikasi yang berbasis web dan menggunakan bahasa pemrograman seperti JavaScript, HTML (HyperText Markup Language), dan CSS (Cascading Style Sheets). Untuk dapat mengakses *web apps*, alat perangkat pengguna harus terhubung internet. Contoh dari *web apps* adalah layanan Google seperti Google Drive, Google Maps, G-mail, dan lain-lain.

3) **Aplikasi Hybrid**

Aplikasi *Hybrid* adalah aplikasi yang menggabungkan fitur dari aplikasi *web* dan aplikasi *native*. Dalam penggunaannya, aplikasi *hybrid* memerlukan unduhan dan tetap terhubung ke internet untuk menjalankan aplikasi. Beberapa contoh aplikasi *hybrid* yang populer antara lain Instagram, Facebook, YouTube, dan sebagainya.

2.4.3 **User Interface**

Menurut McKay (2013), *user interface* adalah metode atau pendekatan yang digunakan orang untuk berkomunikasi dengan produk atau sistem tertentu. *User interface* yang baik harus dapat mengakomodasi permintaan dan preferensi *user* untuk memberikan pengalaman *user* yang terbaik. *User interface* juga harus mudah digunakan dan memungkinkan *user* untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan akurat. Menurut pandangan McKay (2013), sangat penting untuk mengembangkan *user interface* yang efektif untuk menjalin ikatan antara user dan sistem atau perangkat yang digunakan. *User* akan merasa lebih nyaman dan produktif saat menggunakan sistem atau gadget jika *user interface*-nya bagus.

2.4.3.1 Elemen *User Interface*

Jesse James Garrett (2014) mendefinisikan elemen *user interface* sebagai bagian-bagian yang membentuk suatu *user interface* yang digunakan oleh *user* untuk berinteraksi dengan produk atau sistem. Elemen-elemen tersebut terdiri dari komponen informasi, control, dan sistem navigasi.

1) **Komponen Kontrol**

Komponen kontrol dalam *user interface* merujuk pada elemen-elemen yang digunakan untuk memberikan interaksi antara *user* dengan aplikasi atau situs *web*. Misalnya tombol, kotak centang, tombol radio, menu *drop-down*, dan sebagainya. Komponen kontrol ini memungkinkan *user* untuk memasukkan atau memilih opsi tertentu yang mempengaruhi tampilan atau perilaku aplikasi atau situs *web*. Desain yang baik dari komponen kontrol harus memperhatikan aspek seperti keterbacaan, kejelasan, dan konsistensi agar *user* dapat dengan mudah menggunakan kontrol tersebut.

2) **Komponen Informasi**

Komponen informasi merujuk pada elemen-elemen atau isi yang ditampilkan di dalam sebuah aplikasi atau situs *web* dengan tujuan untuk menyajikan informasi atau data kepada pengguna. Contoh dari komponen ini seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, fotografi, dan lain-lain. Dalam mendesain komponen informasi yang baik, perlu memperhatikan aspek-aspek seperti kemudahan dibaca, kejelasan, dan keteraturan sehingga *user* dapat dengan mudah memahami informasi yang disajikan.

3) **Sistem Navigasi**

Sistem navigasi merupakan kumpulan elemen dan teknik yang bertujuan untuk membantu *user* dalam menjelajahi aplikasi atau situs *web*. Dengan adanya sistem navigasi yang baik, *user* dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan dan meningkatkan pengalaman penggunaan aplikasi atau situs *web* tersebut. Oleh karena itu, desain sistem navigasi yang efektif sangat penting untuk menciptakan *user interface* yang sukses. Lima sistem navigasi umum yang digunakan dalam desain *user*

interface adalah navigasi global, navigasi lokal, navigasi suplemen, navigasi kontekstual, dan navigasi tambahan.

2.4.4 User Experience

Menurut Jesse James Garrett (2011), *user experience* adalah proses desain produk yang memberikan kenyamanan dan kesan optimal bagi pengguna. *User experience* juga mencakup komponen branding, desain, kegunaan, dan fungsionalitas. *User experience* memastikan bahwa semua elemen yang akan berinteraksi dengan pengguna telah dirancang dengan baik dan optimal

2.4.4.1 User Experience Honeycomb

Menurut Morville (2004), *User Experience Honeycomb* adalah teori untuk membantu user memahami pentingnya fokus pada aspek pengalaman *user* yang lebih luas daripada sekadar kegunaan atau *usability*. *UX Honeycomb* terdiri dari tujuh aspek atau faktor yang harus dipertimbangkan dalam merancang pengalaman *user* yang baik.

1) Usable

Produk atau layanan harus mudah digunakan dan meminimalkan kesalahan pengguna.

2) Useful

Produk atau layanan harus dapat memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna.

3) Findable

Produk harus mudah ditemukan oleh pengguna, baik itu melalui mesin pencari maupun dalam konteks produk itu sendiri.

4) Accessible

Produk harus mudah diakses oleh semua pengguna, termasuk user dengan keterbatasan fisik atau mental.

5) Credible

Produk atau layanan harus dapat dipercaya dan memberikan rasa aman bagi pengguna.

6) ***Desireable***

Produk atau layanan harus menarik dan memotivasi user untuk menggunakannya.

7) ***Valuable***

Produk harus memberikan nilai tambah bagi user dan memenuhi ekspektasi mereka.

2.5 **Beasiswa**

Menurut Murniasih (2009), beasiswa merupakan bentuk apresiasi yang diberikan kepada individu dengan tujuan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Bentuk penghargaan tersebut dapat berupa akses khusus ke suatu institusi atau bantuan keuangan. Pada dasarnya, beasiswa dapat dianggap sebagai tambahan penghasilan bagi penerimanya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pasal 4 ayat (1) Undang-undang PPh/2000 yang menjelaskan bahwa penghasilan adalah tambahan kemampuan ekonomis dalam bentuk apa pun yang diterima atau diperoleh dari sumber di dalam maupun di luar Indonesia, yang dapat digunakan untuk konsumsi atau menambah kekayaan wajib pajak.

Murniasih (2009) mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis beasiswa, di antaranya:

1) **Beasiswa Penghargaan**

Jenis beasiswa ini diberikan kepada kandidat yang memiliki prestasi akademik yang baik.

2) **Beasiswa Bantuan Siswa Miskin**

Beasiswa ini diberikan kepada siswa kurang beruntung yang memiliki prestasi akademik yang baik. Komite beasiswa menilai berbagai faktor seperti pendapatan orangtua, jumlah saudara yang tengah menempuh studi, pengeluaran, dan biaya hidup.

3) **Beasiswa Atletik**

Beasiswa ini diberikan oleh sekolah kepada atlet yang populer dan diikutsertakan dalam tim atletik sekolah mereka. Banyak atlet bisa

menyelesaikan pendidikan mereka secara gratis berkat prestasi olahraga yang mereka raih.

4) **Beasiswa Penuh**

Beasiswa ini dianggap sebagai beasiswa yang dapat menutupi seluruh kebutuhan akademik. Beasiswa ini diberikan untuk menutupi biaya hidup, buku, dan biaya pendidikan. Namun, banyak beasiswa lainnya hanya menutupi sebagian kebutuhan seperti biaya hidup, buku, atau sebagian dari uang sekolah.

