

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

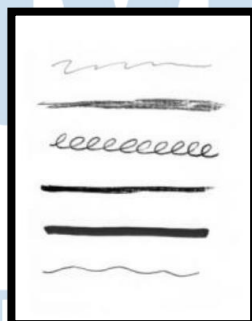
Menurut Landa (2014), desain grafis adalah salah satu sarana komunikasi yang menyampaikan informasi atau pesan kepada target sasaran melalui objek visual. Dalam desain grafis terdapat beberapa komponen sebagai Berikut:

##### 2.1.1 Elemen Desain

Perencanaan sebuah desain grafis memiliki sejumlah elemen dasar yang harus dilakukan dalam melakukan perancangan desain ini. Prinsip desain berikut diikuti (Landa, 2014, hlm.19-29):

##### 1. Garis

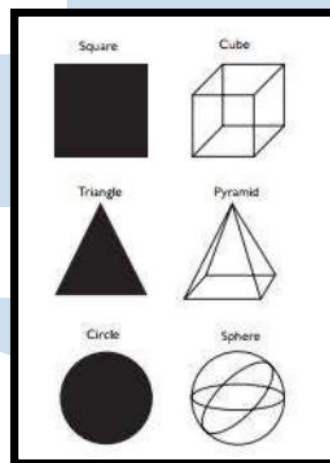
Garis merupakan kumpulan dari titik yang bertemu dan memanjang, sehingga banyak dianggap sebagai pergerakan dari titik-titik tersebut. Garis menciptakan sebuah tanda yang sebagai alat ketika akan melintasi suatu permukaan dari gambar. Garis dikenal juga karena panjang, serta garis memiliki peran penting ketika membuat komunikasi dan komposisi. Garis memiliki arah dan kualitas, bisa dari garis mirirng, berbelok, dan juga lurus. Garis juga dapat menuntun target ke titik yang perancang ingin fokuskan visualnya. Garis tebal atau halus, kasar atau halus, tipis atau tebal, dll. (hlm.19-20)



Gambar 2.1. Contoh Garis  
Sumber: Landa (2014)

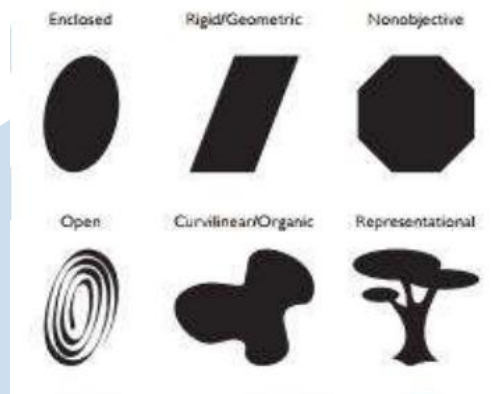
## 2. Bentuk

Bentuk atau *shape* adalah kumpulan dari garis tertutup yang bentuknya terdiri dari dua dimensi yang dibuat dari nada, warna, tekstur atau garis. Pada dasarnya bentuk itu datar, dapat terukur lebar serta tingginya. Ada tiga bentuk yang menjadi dasar seperti persegi, lingkaran dan segitiga. Di dalam sebuah bentuk dasar, terdapat beberapa bentuk juga memiliki volume, seperti bola, piramida, dan kubus. Berdasarkan dari bentuk dasarnya, bentuk tersebut bisa juga ditingkatkan lebih lanjut.



Gambar 2.2. Contoh Bentuk dasar dan bentuk bervolume  
Sumber: Landa (2014)

- 1) Bentuk geometris adalah bentuk yang terdiri dari sisi-sisi lurus dan sudut-sudut yang terukur.
- 2) Bentuk non objektive adalah bentuk yang murni tercipta dan tidak muncul secara alami, atau tidak mempunyai hubungan pada objek apa pun di dunia.
- 3) Bentuk representasional adalah symbol atau bentuk dapat dikenali dengan mudah dari suatu objek di dunia. Bentuk ini dikenal juga sebagai bentuk kiasan.
- 4) Bentuk curvilinear atau organic merupakan bentuk *biomorphic* atau melengkung yang dikenali oleh tepian yang alami.



Gambar 2.3. Contoh macam macam bentuk  
 Sumber: Landa (2014)

Pada bentuk juga ada yang namanya figure and ground yang menimbulkan sebuah persepsi pada elemen visual dan menghasilkan sebuah hubungan pada bentuk. Elemen visual pada desain grafis juga penting untuk dapat membedakan latar belakang dari gambar dengan objek yang menjadi inti pada target. Dalam pembuatan desain grafis, bentuk, tanda baca, angka, dan huruf merupakan elemen yang mewakili bunyi bahasa. Bentuk dapat dibuat sesuai kebutuhan, menggunakan alat sederhana maupun alat digital (hlm. 20-22).

### 3. Warna

Pada elemen desain warna yang mencolok dan kuat. Ketika cahaya mengenai suatu benda, sebagian cahaya akan diserap dan sebagian tidak. Warna berasal dari cahaya yang dipantulkan. Pigmen merupakan cahaya yang terinteraksi dengan bahan kimia. Pigmen bisa terbentuk secara buatan ataupun alami, seperti tinta, plastic, dan kertas. Namun energi cahaya yang disebut warna aditif atau warna digital terdapat panjang gelombang pada layar komputer. panjang gelombang cahaya itu sendiri adalah warna dalam komputer. (hlm. 23)



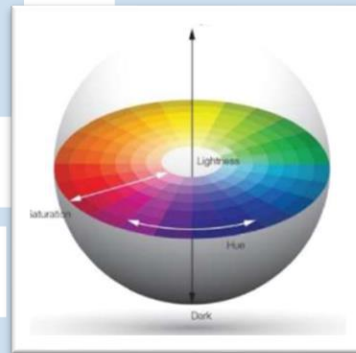
Gambar 2.4. Contoh Roda warna  
Sumber: Eiseman (2017)

*Hue, Value, dan Saturation* adalah Kategori dari elemen warna. *Hue* adalah nama dari warna, contoh, kuning atau ungu, coklat atau biru, tetapi *hue* dapat diukur sebagai tingkat suhu. *Value* dapat menjadi acuan tingkat sebuah cahaya, seperti kuning tua dan hijau muda. *tint, tone, dan Shade* merupakan hal yang berbeda dengan *Value*. tingkat kecerahan atau keredupan suatu warna, seperti kuning terang atau biru pudar, merah terang atau hijau pudar disebut *Saturation* (hlm. 23)

Ketika menentukan konsep warna, *Saturation* dan *Value* sama vitalnya dengan menentukan *hue*, berikut merupakan bagan dari *hue* (Eiseman, 2017, hlm.15):

- 1) *Tint* merupakan warna yang dirubah memakai warna putih ssebagai tambahannya, contoh warna pastel.
- 2) *Tinge/Trace* merupakan warna yang hampir tidak bisa teampak di *hue*.
- 3) *Tone* merupakan warna yang dimodifikasi dengan memakai warna putih, *grey* atau hitam. *Tone* kadang digunakan secara bergantian dengan *tint* dan *shade*.
- 4) *Tonality* merupakan rentang nada atau konsep warna.
- 5) *Undertone* merupakan warna yang didasari oleh awal warnanya, seperti coklat kekuningan atau hijau keabu-abuan.

- 6) *Shade* merupakan warna yang dimodifikasi dengan menggabungkan warna abu-abu atau hitam.
- 7) *Shading* merupakan warna yang dapat membentuk dasar tiga dimensi atau menghasilkan efek bayangan.
- 8) *Palette* merupakan kumpulan dari warna yang dipakai untuk membuat tema atau suasana.



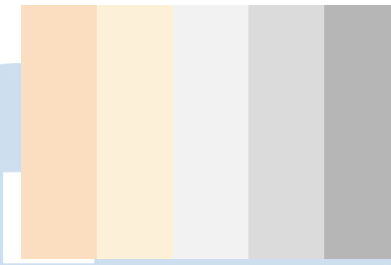
Gambar 2.5. Contoh Sistem warna *hue*, *saturation*, dan *value*  
Sumber: Eiseman (2017)

Roda warna biasanya menjadi prinsip dasar, namun warna juga tidak mempunyai aturan benar atau salah. Dengan harmoni dari konsep warna dapat menghasilkan inspirasi dan mendapat keleluasan dalam memainkan berbagai pilihan memadukan warna. Berikut merupakan bagian dari harmoni warna (Eiseman, 2012, hlm.17-21):

1) *Monotone*

Dalam pemakaian corak dan warna yang netral, contohnya coklat tua, krem, dan putih pucat. Netral merupakan warna yang tenang tetapi mempunyai banyak gradasi.

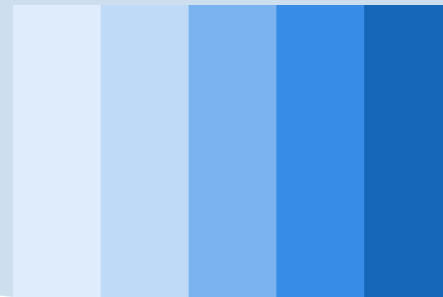
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.6. Contoh Warna Monotone  
 Sumber: <https://www.color-hex.com/palettes/74680.png> (2024)

2) *Monochromatic*

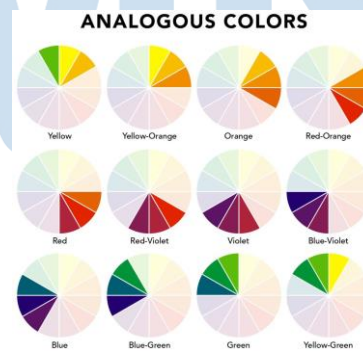
Penggunaan dari satu kelompok warna dalam varian *shades*, *tones*, dan *tints*. contohnya biru, dari biru yang paling tua sampai biru paling muda.



Gambar 2.7. Contoh Warna Monochromatic  
 Sumber: <https://www.color-hex.com/palettes/58215.png> (2024)

3) *Analogous*

Penggunaan dari warna yang saling bersebelahan, contohnya merah, biru kemerahan, biru dan biru kehijauan.



Gambar 2.8. Contoh Warna Analogus  
 Sumber: [https://hips.hearstapps.com/hmg-prod/images/analogous-colors-1560190216.jpg?crop=1.00xw:1.00xh;0,0&resize=980:\\*](https://hips.hearstapps.com/hmg-prod/images/analogous-colors-1560190216.jpg?crop=1.00xw:1.00xh;0,0&resize=980:*)  
 (2024)

#### 4) *Complementary*

Penggunaan dari warna yang saling berhadapan, contohnya hijau dan merah.



Gambar 2.9. Contoh Warna Complementary  
Sumber: [https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color\\_harmony\\_complement1.png](https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color_harmony_complement1.png) (2021)

#### 5) *Split Complementary*

merupakan penggunaan warna yang saling berhadapan dan dua warna lainnya berada di kedua sisi *complementary* yang berhadapan. Seperti kuning dengan biru keunguan serta merah keunguan.

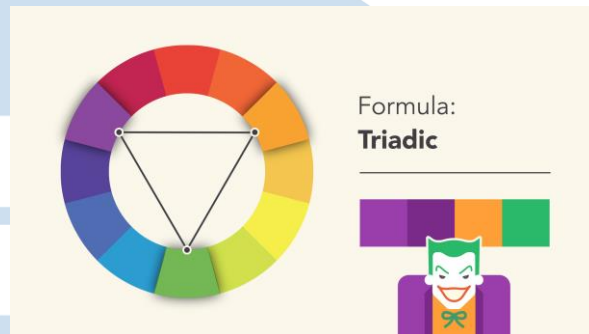


Gambar 2.10. Contoh Warna Split Complementary  
Sumber: [https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color\\_harmony\\_splitcomp.png](https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color_harmony_splitcomp.png) (2021)

#### 6) *Triads*

Merupakan penggunaan dari warna yang terdiri dari tiga warna dan setiap jaraknya sama dalam *color wheel*,

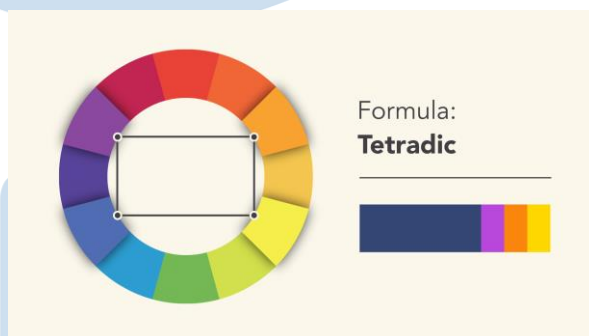
contohnya kuning, biru dan merah atau hijau, jingga, dan ungu.



Gambar 2.11. Contoh Warna Triads  
Sumber: [https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color\\_harmony\\_triad.png](https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color_harmony_triad.png) (2021)

#### 7) *Tetrads*

Merupakan penggunaan dari empat warna dan terdiri dari dua set dalam *complementary*. contoh, ungu, jingga, biru, dan kuning.



Gambar 2.12. Contoh Warna Tetrads  
Sumber: [https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color\\_harmony\\_tetrad.png](https://international.binus.ac.id/graphic-design/files/2021/07/color_harmony_tetrad.png) (2021)

Dalam psikologis warna, setiap warna ternyata memberikan reaksi yang berbeda pada otak sehingga tidak boleh diremehkan. Ada warna yang dapat mencetuskan rasa marah, agresif, rileks dan sebagainya. Contohnya



- 1) Merah memberi arti simbol dari energi, gairah, *action*, kekuatan dan kegembiraan. Dominasi warna merah mampu merangsang indra fisik seperti meningkatkan nafsu makan.
- 2) Biru mampu memberi kesan profesional dan kepercayaan. Diyakini bahwa warna biru dapat merangsang kemampuan berkomunikasi. Warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih
- 3) Coklat memberi kesan hangat, nyaman dan aman. Kelebihan lainnya adalah warna coklat dapat menimbulkan kesan modern, canggih dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas.

### **2.1.2 Prinsip Desain**

Prinsip desain sangat penting dalam melakukan perancangan sebuah desain yang sedang berlangsung, karena prinsip dari sebuah desain yaitu menekankan pada stabilitas dalam komposisi dan keseimbangan. Ada enam prinsip desain yang wajib diterapkan. Berikut adalah prinsip-prinsip desain. (Landa, 2014, hlm. 29-37):

#### **1. Format**

Format adalah batasan suatu perancangan desain grafis pada bidang-bidang yang akan menutupi tepi desain. Selain merujuk pada kertas, format bisa juga digunakan pada desain digital seperti layar *computer* dan layar *smartphone*.

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

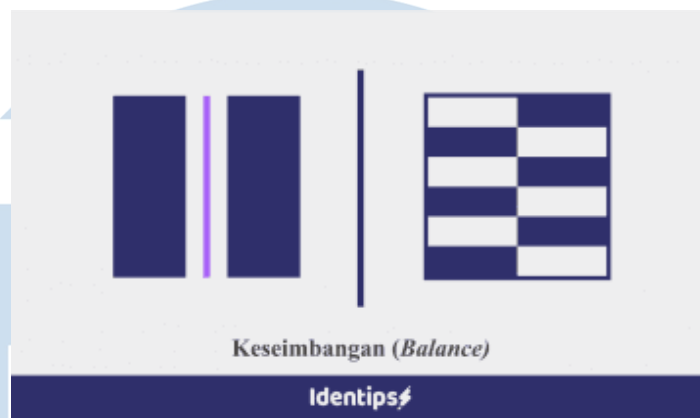


Gambar 2.13. Contoh Ukuran Layar  
Sumber: Landa (2014)

Layar pada *smartphone* dan *computer* memiliki rasio aspek layar yang tidak sama. Terlepas dari jenis dan bentuk formatnya, setiap merancang elemen desain tetap tidak bisa mengisi terlalu banyak *white space*. Berbeda dengan poster yang bisa dibuat dalam format apapun. Format digital langsung ditentukan dari awal pengerjaan agar desain dapat berfungsi dengan baik. (hlm. 29-30).

## 2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip yang dapat dipahami oleh desainer secara lebih peka untuk mengatur aliran dalam perancangan desain. Keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang harus dipahami agar tercipta satu kesatuan bobot visual yang merata. Desain yang seimbang dapat membantu target audiens lebih memahami informasi yang perancang ingin sampaikan. Untuk memahami keseimbangan, terdapat tiga faktor yang saling terkait seperti posisi, pengaturan, dan bobot visual.



Gambar 2.14. Contoh Keseimbangan

Sumber:

<https://www.evetry.com/static/e1b995c48252d8376464e9ed2cfff1e3/e07d4/3.png> (2022)

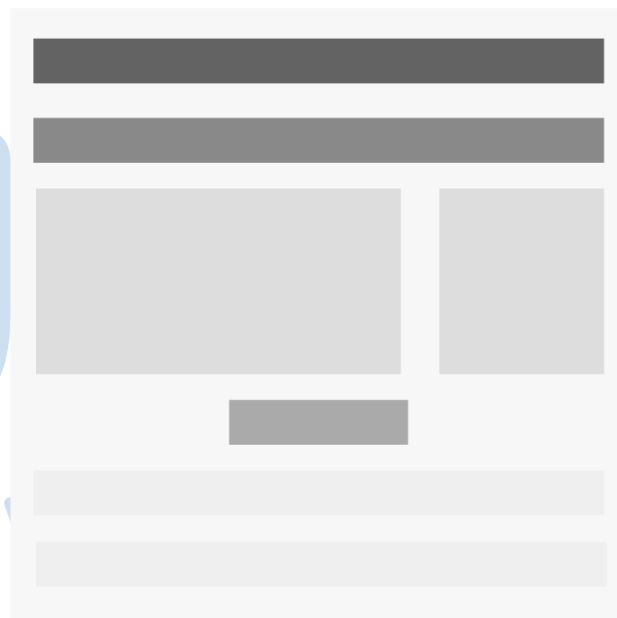
Bobot visual berkaitan dengan tingkat minat, keunggulan elemen, atau visual yang ingin perancang tekankan. Agar mendapatkan keseimbangan yang benar, nilai, ukuran, bobot visual, bentuk, tekstur, dan warna harus dipertimbangkan untuk mencapai desain yang akan menarik ketertarikan target. Dengan keseimbangan, informasi yang ada dalam desain akan dapat tersampaikan secara akurat ke target sasaran. (hlm. 30-31)

### 3. Hierarki Visual

Tujuan dari adanya desain grafis adalah untuk mewakili informasi yang diinginkan perancang. Hierarki visual adalah prinsip untuk penargetan informasi ke target responden dan mengatur elemen grafis dari suatu desain. perancang seringkali menentukan elemen grafis mana yang akan pertama kali dilihat target. Jika target susah untuk bisa melihat elemen grafis yang dimaksudkan perancang, maka pesan perancang tersebut tersampaikan melalui inti dari desain tersebut.

Penekanan terbagi menjadi lima bagian yaitu (hlm. 33-35):

1. Penekanan pada isolasi, seringkali berfokus pada beberapa elemen visual tertentu. Tetapi juga dapat dicatat bahwa bobot visual sebaiknya disesuaikan dengan elemen lainnya.
2. Penekanan pada penempatan. Desainer akan memperhatikan ketika target akan melihat objek terlebih dahulu. Selanjutnya akan meletakkan elemen grafis yang ingin difokuskan ke arah yang akan target lihat terlebih dahulu.
3. Penekanan pada skala, skala atau ukuran adalah peran penting dalam menghasilkan ilusi. Pada skala, elemen visual terlihat seperti bergerak dan dapat menarik perhatian.
4. Penekanan dengan kontras. Kontras akan memperlihatkan sesuatu sebagai pusatnya, seperti area putih akan difokuskan di dalam area gelap.
5. Penekanan pada poin dan arah, penekanan ini biasanya memfokuskan mata dari pengguna agar selaras dengan apa yang diinginkan perancang.



Gambar 2.15. Contoh Hierarki visual

Sumber: <https://niagaspacesgp1.cdn.digitaloceanspaces.com/blog/wp-content/uploads/2016/10/visual-hirarki-ex-04.png> (2016)

#### 4. Irama

Irama lebih sering dikenali dalam seni puisi ataupun musik, tetapi dalam desain juga terdapat irama. Irama yang dimaksud pada sebuah desain adalah penggunaan repetisi dalam elemen visual dan menciptakan sebuah keterikatan terhadap target. Pentingnya susunan elemen grafis seperti format agar dapat menaikkan alur visual. Untuk menghasilkan irama pada desain, dibutuhkan *figure and ground*, tekstur, warna, keseimbangan, dan penekanan.

Memahami bedanya variasi elemen grafis dan pengulangan adalah kunci untuk membangun irama. ketika elemen desain diulang terus menerus dengan baik disebut dengan pengulangan. Namun perubahan elemen visual sering terjadi dalam variasi. Umumnya dalam variasi ukuran, warna, jarak, bentuk, bobot visual, atau posisi akan berubah. Variasi bisa menyebabkan target menjadi tertarik, namun apabila terlalu banyak variasi, ritme bisa menghilang. (hlm. 35-36)



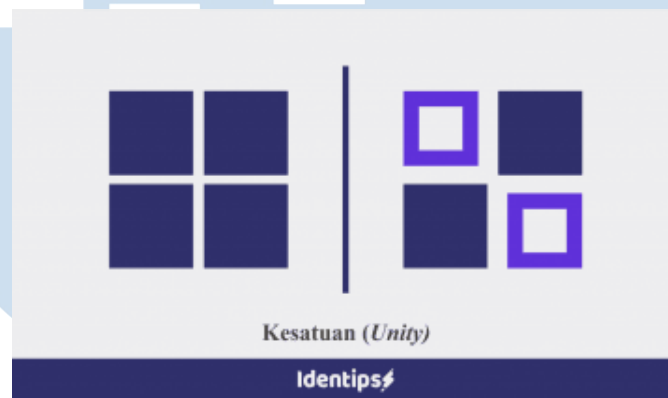
Gambar 2.16. Contoh Irama

Sumber: [https://2.bp.blogspot.com/-](https://2.bp.blogspot.com/-WtNYVOEqAC4/W6DJKn6WHjI/AAAAAAAAA3y/r0ChulHicW4z04xD0PzxebQQ7Ojov-XkQCLcBGAs/s1600/prinsip-desain.JPG)

[WtNYVOEqAC4/W6DJKn6WHjI/AAAAAAAAA3y/r0ChulHicW4z04xD0PzxebQQ7Ojov-XkQCLcBGAs/s1600/prinsip-desain.JPG](https://2.bp.blogspot.com/-WtNYVOEqAC4/W6DJKn6WHjI/AAAAAAAAA3y/r0ChulHicW4z04xD0PzxebQQ7Ojov-XkQCLcBGAs/s1600/prinsip-desain.JPG) (2018)

## 5. Kesatuan

Apabila pada elemen visual yang berbeda dipadukan menjadi satu dan tampak saling terikat disebut Kesatuan. Kesatuan desain dipengaruhi ketika menyusun sebuah elemen grafis. Dengan memperhatikan orientasi, tampilan, dan letak kesatuan dapat ditemukan, warna dan bentuk elemen grafis. Dalam menata elemen desain secara teratur, sederhana dan elegan merupakan prinsip dasar dalam kesatuan. (hlm. 36)



Gambar 2.17. Contoh Kesatuan

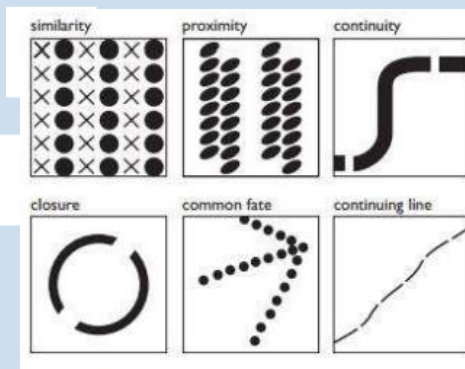
Sumber: <https://www.evetry.com/static/d97e4d61f61e8d0b41eec78f92c4e02c/e07d4/1.png>  
(2022)

## 6. Hukum Organisasi Perseptual

Hukum organisasi perseptual dibagi menjadi enam bagian, yaitu (hlm. 36-37):

1. *Similarity* merupakan elemen grafis yang mempunyai persamaan dalam karakteristik, terdapat kesamaan jika dilihat dari tekstur bentuk, arah atau warna.
2. *Proximity* merupakan bagian elemen grafis yang sama-sama berdekatan, kemudian seringkali disangka milik Bersama.
3. *Continuity* merupakan koneksi atau jalur antara visual yang bisa dirasakan.
4. *Closure* merupakan elemen yang dipadukan agar dapat menciptakan hubungan pola, bentuk atau unit.

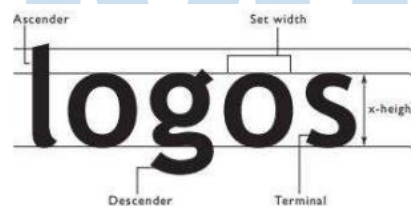
5. *Common fate* merupakan elemen grafis yang dikira membentuk satu kesatuan apabila mereka menuju ke arah yang sama.
6. *Continuing line* merupakan garis yang mengarahkan target untuk memperhatikan apa yang perancang inginkan, apabila terlihat garis secara keseluruhannya, maka pesan disampaikan akan terlihat secara keseluruhan.



Gambar 2.18. Contoh Hukum Organisasi Perseptual  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan desain dengan satu karakter tunggal yang digabungkan dengan visual secara harmonis. Inti dari sifat gaya ini dapat menghasilkan *character* yang penting dan dapat dikenali. Tipografi biasanya mencakup dari tanda, simbol, tanda aksens, angka, dan tanda baca.



Gambar 2.19. Contoh Tipografi  
Sumber: Landa (2014)

*Font* merupakan rangkaian dari simbol, angka, karakter, dan tanda-tanda pada jenis huruf yang berbentuk digital. *Legibility* dan *Clarity* berperan penting dalam pembuatan tipografi.

### 2.1.3.1 Jenis Tipografi

Tipografi terbagi menjadi delapan jenis yaitu (Landa, 2014, hlm.47):

#### 1. *Humanist* atau *Old Style*

Merupakan jenis tipografi yang sudah digunakan sejak abad kelima belas. Jenis typography ini mempunyai ciri berikut terdapat penekanan, bersudut, dan kurungan di tulisannya. Contoh, *Times New Roman*, *Garamond*, *Caslon*, dan *Hoefler Text*



centaur

a Humanist-inspired type designed by Bruce Rogers and based on Nicholas Jenson's roman type.

Gambar 2.20. Contoh Old Style

Sumber: <https://ilovetypography.com/img/2007/11/centaur1.gif> (2007)

#### 2. *Transitional*

Merupakan jenis tipografi yang sudah digunakan sejak abad kedelapan belas serta menjadi perubahan dari *style traditional* ke modern. Contoh, *ITC Zapf International*, *Century*, dan *Baskerville*.



habitat

Gambar 2.21. Contoh Transitional

Sumber: <https://ilovetypography.com/img/2008/01/habitat-logo.gif> (2008)



### 3. Modern

Merupakan jenis tipografi yang sudah digunakan sejak abad kedelapan belas dan awal kesembilan belas. tipografi ini mempunyai ciri-ciri merupakan bentuk *character* lebih *geometric*, *contrast stroke* tebal-tipis serta tampak lebih simetris apabila menyamakan dengan jenis *typography* romawi. Contoh, *Bodoni*, *Walbaum*, dan *Didot*.



Gambar 2.22. Contoh Modern Typography

Sumber: <https://ilovetypography.com/img/2008/05/didot-traits.gif> (2008)

### 4. Egyptian atau Slab Serif

Merupakan tipografi yang sudah digunakan sejak abad kesembilan belas. Contoh, *Memphis*, *American Typewriter*, *Clarendon*, *Bookman*, *ITC Lubalin Graph*.



Gambar 2.23 Contoh Slab Serif

Sumber: <https://ilovetypography.com/img/2008/06/clarendon-slab.gif> (2008)

## 5. Sans Serif

merupakan tipografi yang sudah digunakan sejak abad kesembilan belas dan berbeda dengan jenis serif. Contoh, *Univers*, *Helvetica*, dan *Futura*. terdapat beberapa jenis tanpa serif memiliki goresan tebal tipis seperti, *Universal*, *Franklin Gothic*, *Grotesque*, *Furtiger*, dan *Futura*. Untuk sub-kategori jenis ini merupakan *Geometric*, *Humanist*, *Grotesque* dan lainnya



Gambar 2.24. Contoh Sans Serif

Sumber: <https://elements-preview-images-0.imgix.net/0746e081-1d65-45fe-b421dd5b64b6986ac?q=80&w=316&fit=max&fm=jpeg&s=f21830a6350a1316ab912cdc225bf0ad> (2019)

## 6. Blackletter

Jenis ini mendapatkan pengaruh dari jenis *letterform* yang muncul pada abad ketiga belas sampai abad kelima belas. Jenis ini memiliki ciri-ciri *stroke* yang berat dan dengan sedikit lengkungan. Contoh, *Fraktur*, *Schwabacher*, dan *Rotunda*.



Gambar 2.25. Contoh Blackletter

Sumber: <https://jakerainis.com/wp-content/uploads/2019/12/blackletter-variations.png> (2019)

## 7. Script

Jenis ini memiliki ciri-ciri seperti pada tulisan tangan dan ujung yang tajam serta fleksibel. Contoh, Snell Roundhand Script, Shelley Allegro Script, dan Brush Script.



Gambar 2.26. Contoh Script

Sumber: <https://threerooms.com/wp-content/uploads/2019/06/Examples-of-script.jpg> (2019)

## 8. Display

Merupakan jenis tipografi yang biasanya digunakan sebagai judul, dikarenakan jenis ini terlihat lebih rumit, estetik, dan dibuat memakai tangan.



Gambar 2.27. Contoh Display

Sumber: <https://polluxofgeminorum.com/wp-content/uploads/2021/10/23-1-shillingtoneducationcom-600x300.jpg> (2021)

### 2.1.4 Grid

*Grid* merupakan salah satu elemen desain atau sebagai alat yang mengatur dari konten visual dan membantu desainer dalam melakukan perancangan halaman dengan benar. Pada sistem *grid* biasanya memakai *rule of third* yaitu desain yang mengikuti alur garis dan membagi halaman menjadi tiga bagian secara *horizontal* dan *vertical*. Menurut Beard, visual dapat terlihat menjadi

lebih menarik jika desain memiliki tata letak yang berbeda karena grid tidaklah aturan yang ketat. (Beaird, 2020, hlm. 6-8)

#### 2.1.4.1 Anatomi Grid

Menurut Samara (2017), pada setiap *grid* pasti memiliki bagian dasar yang sama, walaupun terlihat kompleks. Pada bagian ini dapat digabungkan sesuai dengan kebutuhan atau dapat dihapus dari seluruh bagian struktur, tergantung kebutuhan dari perancang. Berikut ini beberapa bagian dasar dari *grid*:

1. *Columns*

*Columns* adalah jenis *grid vertical* yang diaplikasikan untuk menempatkan teks ataupun beberapa elemen visual. Ukuran *columns* bisa sama ataupun berbeda. Ruang pemisah antara *columns* biasa disebut *column gutter*.

2. *Flowlines*

Merupakan serangkaian yang membatasi ruang pada garis horizontal. *Grid* ini membantu mata dalam memakai format dan bisa dipakai untuk menetapkan *breakpoint*, serta menjadi *starting point* suatu gambar atau teks. Dalam sebuah halaman bisa terdapat satu atau lebih *flowline*.

3. *Rows*

Merupakan hasil dari banyaknya *flowlines* yang tertata dan repetisi jarak dari tepi atas dan tepi bawah. Pada *Rows* juga ada yang dinamakan *row gutters* yaitu ruang yang memisahkan antar *rows*.

4. *Modules*

Adalah satu unit spasial yang dibuat dari persimpangan baris dan kolom.

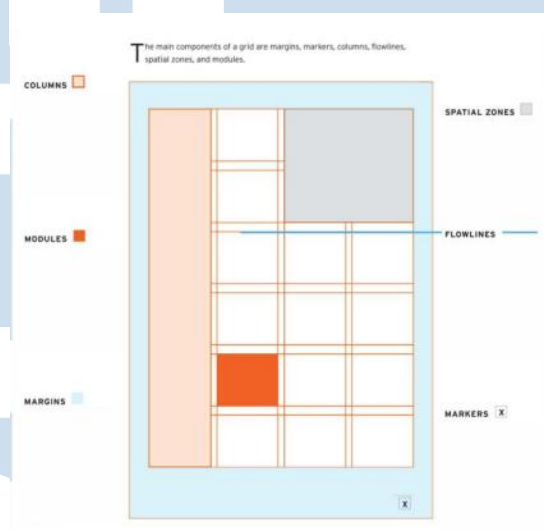
5. *Spatial Zones*

*Spatial Zones* adalah kelompok dari *rows*, *modules*, atau *columns* yang menghasilkan bidang yang berbeda-beda. Masing-masing ruang memiliki fungsi khusus dalam memperlihatkan informasi,

contoh, satu bidang horizontal dipakai untuk meletakkan gambar dan pada bidang di bawahnya dipakai untuk meletakkan sebuah teks.

#### 6. *Markers*

Adalah sebuah peletakkan teks pada bagian bawah yang dilakukan secara berulang-ulang atau muncul secara konsisten. contoh, *section titles* atau judul bagian.



Gambar 2.28. Contoh Anatomi Grid  
Sumber: <https://riyanthisianturi.com/layout-2>

#### 2.1.4.1 Jenis Grid

Berikut ini jenis-jenis *grid* yang dijabarkan oleh Samara (2017) dalam bukunya yang berjudul “*Making and Breaking the Grid*”:

##### 1. *Manuscript Grid*

Jika dilihat melalui struktural, *manuscript grid* merupakan jenis *grid* yang cukup sederhana. *Grid* ini ditujukan untuk teks panjang dan terbentuk dari satu blok teks berukuran cukup besar dalam setiap halaman, seperti esai panjang atau buku. Jika margin terdapat celah, margin tersebut bisa digunakan untuk menandai catatan, ilustrasi, dan beberapa fitur lainnya. Seperti namanya, *manuscript grid* dikembangkan dalam penyusunan naskah yang ditujukan ke percetakan buku dan

memiliki suasana klasik dan terdapat nilai secara historis, formal, institusional, dan otoritatif (hlm. 24).



Gambar 2.29. Contoh Manuscript Grid  
Sumber: Samara (2017)

## 2. *Column Grid*

Jenis *grid* berisi informasi yang bersifat tidak kontinu karena *grid* ini diatur melalui beberapa *columns*. *Grid* ini sangat fleksibel karena bisa digunakan sebagai pemisah dari berbagai jenis informasi, seperti beberapa kolom digunakan untuk menampilkan teks dan gambar berukuran besar sementara untuk yang lain dipakai untuk menyimpan data, penyimpanan informasi. Teks dan gambar dalam *grid* ini dapat ditempatkan dengan bebas di *margin* manapun dari atas dan bawah halaman (hlm. 26).

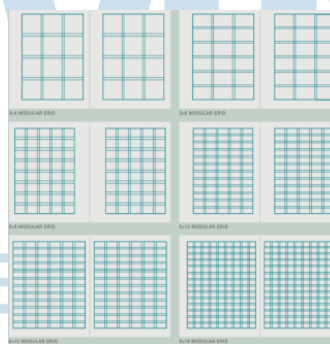
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.30. Column Grid  
Sumber: Samara (2017)

### 3. Modular Grid

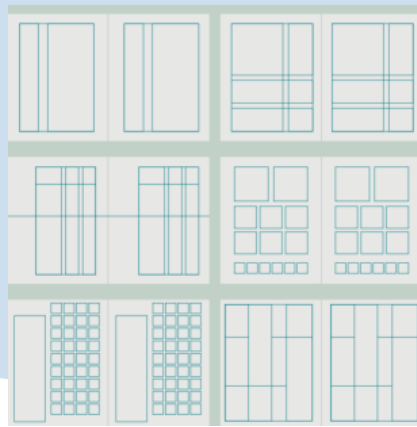
Jenis grid ini menjadi pilihan yang sesuai untuk dipakai dalam *project* yang kompleks dan diperlukan beberapa jenis informasi, *modular grid* merupakan kisi *column* dengan banyak aliran yang memisahkan kolom dan membentuk baris serta membuat bagan sel yang disebut modul. Masing-masing modul dapat diartikan menjadi sebuah ruang informasi. Modul yang berukuran lebih kecil dapat memberikan lebih banyak fleksibilitas dan akurasi yang lebih besar. Namun, jika terlalu banyak cabang modul akan menyebabkan kebimbangan (hlm. 28).



Gambar 2.31. Contoh Modular Grid  
Sumber: Samara (2017)

#### 4. Hierarchic Grid

Dalam hal yang dibutuhkan visual dan informasi, terkadang membutuhkan grid yang berbeda dari kategori grid manapun, grid tersebut disebut *hierarchic grid*. Grid ini dibikin sesuai dengan apa yang perancang butuhkan. Luas kolom dan jarak di sekitarnya tergantung pada penggunaan dan konteksnya. *Hierarchic grid* bisa juga digunakan untuk menyatukan semua bagian secara arsitektural menurut hubungan orthogonal yang jelas (hlm. 30).



Gambar 2.32. Contoh Hierarchic Grid  
Sumber: Samara (2017)

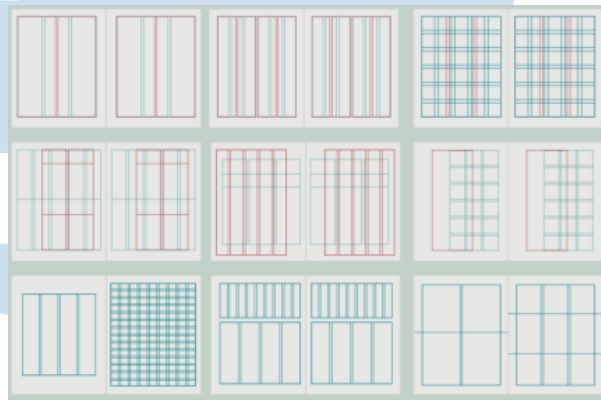
#### 5. Compound Grid

Untuk mengatasi masalah pada bentuk dan *content* yang diinginkan, perancang dapat memakai beberapa *grid* yang ada dalam satu *project* yang sama, baik pada beberapa bagian, atau dalam satu halaman. Ada beberapa pilihan untuk menggunakan macam-macam *grid* secara bersamaan.

- a. Yang pertama adalah memakai dua *grid* berbeda atau lebih yang mempunyai *margin* luar yang selaras dengan menyamakan internal dan lebar atau kedalamannya, atau membiarkannya acak.



- b. Kedua yaitu menumpuk *grid* dengan margin yang tidak bergantung dengan *grid* lainnya sehingga keselarasan internal menjadi cocok, tetapi bisa juga tidak melakukannya.
- c. Yang ketiga adalah menggabungkan *grid* menjadi satu halaman, tetapi membaginya untuk tujuan tertentu, seperti menempatkan gambar utama atau teks dalam tiga *column grid* di bagian atas halaman. Sementara itu, sisa kolomnya akan berisi konten atau teks pendukung di bawah halaman (hlm. 32).



Gambar 2.33. Contoh Compound Grid  
Sumber: Samara (2017)

## 2.2 Media Informasi

Pengertian media informasi merupakan perencanaan dari semua jenis informasi dan data yang bertujuan mencukupi keperluan penerima yang diberikan dan diolah menggunakan cara yang unik dan menarik. Media informasi dapat mengomunikasikan isi pesan yang berbentuk seperti *signage* atau iklan (Coastes & Ellison, 2014, hlm.10). Ketika menyajikan dari sebuah informasi, terdapat tiga jenis jika mengambil dari beberapa pendekatan yang berbeda-beda seperti:

### 1. *Print-based information design*

Dalam media informasi yang berdasarkan pada basis cetak dan tergantung pada visual yang disediakan untuk memberikan sejumlah data yang

berhubungan tanpa harus mendapati suatu interaksi dari penggunanya tetapi tetap bisa memberi pengaruh yang melihat informasi (hlm 21).

### 2. *Interactive information design*

Pemakaian media informasi melalui suara, gambar bergerak, ataupun *website* diperlukan untuk terlibat kedalam informasi (hlm.23).

### 3. *Interactive information design*

Pemakaian sebuah media informasi dimana perancang harus mengamati keadaan lingkungan sekitar untuk memberikan data atau informasi untuk skala yang besar (hlm. 25).

## 2.3 User Interface

Menurut Bank & Cao (2016), *user interface* menjadi sebuah tampilan dan mewakili dari gabungan beberapa elemen yang mempunyai peran dalam pembuatan sebuah *website*. *User interface* tersebut memiliki beberapa macam dalam pembuatannya, tetapi ada beberapa macam kategori yang bisa digunakan sebagai referensi dalam perancangan:

### 1. *Input*

*List boxes, date field forms, checkboxes, daftar dropdown*, tombol yang dapat ditekan disebut input. *Category* ini bertujuan untuk penggunanya dapat menempatkan informasi kedalam *website*.

### 2. *Navigasi*

*Category* dapat seperti *sidebar, sliders, field* pencariin, ikon, *tags*, dan halaman. *Category* ini bertujuan agar dapat mendukung eksplorasi bagi penggunanya ketika mencari informasi dalam *website*.

### 3. *Sharing*

Membagikan informasi dalam *website* tersebut memungkinkan bila penggunanya dapat ber-sosialisasi. *Category* bisa menyerupai tombol *follow, friend lists, like&share*, dan *invite friends*.

#### 4. Information

*Category* ini memuat beberapa informasi atau data dan dapat diakses oleh penggunaanya dalam *website* yang. Dalam *category* ini berisi *tooltips*, konten teks, notifikasi, kotak pesan, ikon, *windows* modal, dan *progress bar*)

## 2.4 User Experience

Menurut Bank & Cao (2016) *User Interface* dan *User Experience* adalah elemen yang saling membutuhkan. tetapi dalam sebuah *website* itu sendiri *User Experience* bisa dianggap sebagai kunci dari pembuatan *website*. kesatuan *website* dapat dilihat ketika elemen-elemen pada *user interface* dapat memberikan fungsi dan pengalaman kepada penggunaanya. Untuk membuat hal ini berhasil, ada hal yang perlu diperhatikan dalam *UX* secara keseluruhan, yaitu tampilan atau *looks, feel* dari *website*, dan *usability website*.

### 2.4.1 Komponen User Experience

Menurut Chestnut & Nicholas (2014), dalam bukunya *UX for Dummies*, *UX* adalah praktik dari kedisiplinan yang menghubungkan sejumlah komponen dibagian dalam buku. Berikut komponen tersebut yaitu:

#### 1. Information architecture

Komponen merupakan bagian yang paling umum digunakan didalam desain *UX* dengan memakai metode *wireframe*. Bagian ini memperlihatkan hal-hal yang berfungsi seperti keahlian yang digunakan bisa mengubah pengalaman saat menggunakan dikala berinteraksi dengan teknologi tersebut.

#### 2. Content strategy

Content Strategy adalah sesuatu yang perlu dicermati saat membuat sebuah informasi, baik informasi tertulis maupun informasi fungsional. informasi yang disusun untuk mempunyai tujuan yaitu

menyelesaikan suatu tugas. informasi yang dibuat dengan digital harus disusun dengan mempertimbangkan pembacaan cepat karena terkadang membaca secara sekilas.

### 3. *Interaction design*

Interaction Design ini merupakan kemungkinan pengguna untuk secara tepat membentuk jalannya pengguna saat mencapai atau menyelesaikan suatu tujuan. Interaksi baik perangkat dan media semakin meningkat karena pesatnya perkembangan interaksi produk digital. Misalnya, handpone dapat memnyampaikan interaksi digital di layar, tidak hanya dengan sentuhan tetapi juga dengan sentuhan dan cubitan.

### 4. *Usability*

Usability dan kegunaan mengacu pada seberapa lancar keahlian yang diciptakan dengan pengguna. Kegunan yang kurang baik dapat menghancurkan keahlian atau perasaan yang coba dibangun oleh media, chal ini juga mematahkan koneksi ke pada pengguna dalam pengalaman media.

### 5. *Visual design*

Aspek visual adalah aspek yang paling dilihat dapat membantu memberikan solusi yang estetik, tetapi dapat dipastikan bahwa estetik dapat diikuti guideline dari brand yang berkaitan. Selanjutnya, aspek pada visual juga membantu agar pengguna dapat mengonsumsi konten yang muncul di layar

## 2.5 Website

*Website* merupakan kumpulan halaman dan berisi berbagai jenis informasi. contoh, teks, gambar, data, suara atau video maupun perpaduan semuanya. Situs sebuah web mempunyai sifat yang statis dan dinamis, yang merupakan susunan yang terkait dan terhubung pada jaringan halaman (Setyawan & Pratiwi, 2019).

### 2.5.1 Jenis Website

*Website* dikategorikan menjadi tiga jenis *website*, yaitu (Setyawan & Pratiwi, 2019, hlm. 9-10):

1. *Website* Statis merupakan *website* yang jarang atau tidak pernah memperbaharui isi konten dalam jangka waktu tertentu, contoh, profil organisasi atau perusahaan.
1. *Website* Dinamis merupakan *website* yang terus memperbaharui konten oleh pengguna *website* maupun pemilik *website*, contoh, *website blog* atau berita daring.
2. *Website* Interaktif merupakan *website* yang dimana pengguna *website* tersebut yang memperbaharui, contoh, Shoope atau Facebook.

### 2.5.2 Komponen Website

Untuk bisa merancang *website*, diperlukan beberapa komponen yang harus dimiliki sebuah *website*. Berikut beberapa komponen *website* tersebut (Beaird, 2020, hlm. 4-5):

1. *Container* atau wadah merupakan tempat untuk menempatkan isi *website*. Fungsi dari wadah adalah agar tidak melebihi format yang telah ditentukan. dan menjaga konten *website* ditempatkan sesuai dengan posisinya.
2. Logo merupakan identitas dari organisasi atau perusahaan. Logo yang berada di *website* berfungsi agar pengguna bisa langsung mengetahui *website* apa yang sedang dikunjungi.
3. Navigasi dalam *website* wajib mudah diakses, *user* banyak juga yang menginginkan navigasi terletak di atas halaman. Bentuk pada navigasi juga beragam contoh, kanan kiri atau atas bawah.
4. Konten *website* bisa berisi data, foto, tulisan, suara, atau video. Isi dari *website* juga menjadi fokus dalam membuat merancang *website*, karena biasanya *user* akan meninggalkan sebuah *website* jika tidak dapat mendapatkan konten yang mereka butuhkan.

5. *Footer* biasanya terletak pada akhir dari halaman *website* dan berisikan kontak, informasi, dan hak cipta. *Footer* bertujuan agar dapat memastikan ke *user* bahwa mereka telah sampai di akhir halaman.
6. *White space* merupakan bagian halaman yang tidak mempunyai elemen grafis. Namun *white space* berperan sama pentingnya dengan konten, *white space* akan menghasilkan keseimbangan pada halaman.

### 2.5.3 Layout Website

Dalam *website* terdapat layout yang ditentukan dari alasan kenapa *website* itu dibuat. Berikut adalah jenis-jenis layout *website* (Beaird, 2020, hlm. 14-18):

1. Left-column Navigation. Jenis ini sudah jarang dilihat pada *website* zaman sekarang, selain itu layout ini terasa sangat bosan dan tua.
2. Right-column Navigation dibuat untuk *website* yang membutuhkan untuk meletakkan konten pada bagian kiri sebuah halaman pada *website*. Biasanya dipakai oleh *website* yang tidak memerlukan navigasi yang kompleks.
3. Three-column Navigation biasanya dipakai oleh BBC atau CNN News, selain itu media sosial contohnya Facebook dan Twitter menggunakan jenis dari layout ini. Pada penggunaan layout ini navigasi terletak di atas, kanan dan kiri.
4. Navigationless Magazine Style dipakai untuk mendistraksi pengunjung, bertujuan agar mereka melihat majalah atau buku yang terdapat informasi yang dibutuhkan tanpa perlu melewati halaman tersebut.
5. Bare-bones Minimalism dipakai ketika memberikan informasi secara singkat, padat dan jelas. Layout ini umumnya terlihat lebih simple dan minimalis.
6. Break the Mould Layout biasanya dipakai pada kalender dan berfungsi sebagai memberikan informasi mengenai project atau kegiatan dengan cara visual yang simple.



## 2.6 Masjid

Masjid sebagai lembaga keagamaan adalah tempat perjumpaan dan pertemuan rutin orang-orang dengan hati dan pikiran yang lebih jernih daripada yang mereka temui di tempat lain. Ketika mereka berada di masjid, mereka akan lebih terbuka dan jernih pikiran dan hatinya karena di masjid orang akan lebih dekat dengan Allah SWT (Suryanto, 2016).

Pengelolaan masjid sebelumnya fokus kepada nilai masjid secara tradisional namun dengan seiring berkembangnya zaman dibutuhkan cara pengelolaan yang lebih modern. Menurut Moh (2001) pengelolaan yang modern itu adalah yang pengelolaan yang dapat membantu menyejahterahkan lingkungan sekitar masjid tidak hanya menjalankan nilai tradisional.

### 2.6.1 Masjid Ini'matul Ittihad



Gambar 2.34. Masjid Jami Ni'matul Ittihad

Sumber: <https://plongsite.files.wordpress.com/2018/03/img20180308094957692887305.jpg> (2018)

Masjid Jami Ni'matul Ittihad yang berada di Jakarta selatan tepatnya Pondok Pinang dan berdiri sejak 17 Desember 1983. Karena lokasi masjid ini yang strategis banyak jamaah yang datang dari luar Jakarta Selatan seperti, tangerang selatan dan depok. Berbagai kegiatan yang bersifat rutin maupun sosial kemasyarakatan dilakukan oleh masjid. Masjid Jami Ni'matul Ittihad adalah sarana para umat berkumpul dan melakukan Kegiatan keagamaan, pendidikan, dan berbagai bentuk sosial. Dalam lingkungan bermasyarakat,

hubungan antara masjid dengan aktivitas sehari-sehari masyarakat tidak terpisahkan, simbiosis mutualisme, saling terikat, saling menginspirasi dan saling mendinamisasi kehidupan. Untuk memberdayakan masyarakat sekitar masjid ini mempunyai beberapa kegiatan selain keagamaan.

1. Dari lembaga pendidikan yang dibangun oleh masjid telah banyak menghasilkan banyak santri yang berprestasi dari tingkat lokal hingga tingkat nasional dan sampai diundang ke oleh Presiden Soeharto saat masih menjabat.
2. Acara sosial yang dilakukan masjid ini adalah memberi santunan setiap bulan kepada warga Pondok Pinang. Santunan terdapat anak binaan yang beragam yang berjumlah 91 anak dan mereka menerima beasiswa pendidikan setiap bulan.
3. Selain kegiatan tersebut untuk membantu perekonomian warga setiap hari Jumat masjid membuka sarana berupa lahan yang berada di bagian timur untuk membantu warga berjualan dan lahan bagian barat saat malam.

Menurut Suryanto (2016), Berbagai macam upaya masjid pemberdayaan masyarakat sekitar masjid ini selain untuk tempat beribadah kepada Allah SWT, di sisi lain merupakan ruang publik untuk berdiskusi tentang berbagai masalah sosial di lingkungannya. Oleh karena itu, jemaah masjid merupakan basis komunitas yang sangat kokoh.

U M W I N  
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