

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain grafis merupakan salah satu komunikasi yang dalam menyampaikan pesan serta informasi dalam bentuk visual. Desain grafis adalah rancangan ide yang telah disusun serta di kreasikan kedalam elemen visual. Desain bisa menjadi salah satu solusi dalam memecahkan permasalahan dengan cara mengidentifikasi, membuat suatu merek, memberikan informasi, dan mempengaruhi perilaku audiens (Landa, 2014).

2.1.1 Elemen Desain

Element desain merupakan element dasar dalam desain grafis, diperlukan elemen-elemen visual dibuat untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi, elemen-elemen visual meliputi garis, bentuk, ruang, *figure and ground*, tekstur, dan warna (Landa, 2014).

2.1.1.1 Titik

Titik merupakan salah satu aspek dari desain grafis paling dasar. Titik memberikan arti tersendiri dalam sebuah desain, baik berdiri sendiri maupun sebagai kelompok. Kegunaan titik, antara lain adalah;

1. Membentuk Makna

Sebuah titik dapat diartikan selesai, dan titik yang berbaris dan berkelompok memiliki sebuah makna kesatuan dan kebersamaan.

2. Mengungkapkan Nilai Serta Emosi

Titik tunggal dapat diartikan bernilai absolut atau sebagai kemantapan serta sebagai penekanan selesai.

3. Titik dalam Elemen Desain

Sebagai pemberi sebuah aksen, titik juga dapat menjadi elemen dekoratif, elemen emosi, dan elemen dalam bahasa gambar.

2.1.1.2 Garis

Garis adalah sebuah susunan titik yang berurut dan beruntut. Garis memiliki peran penting dalam desain grafis dan dapat menjadi komposisi elemen visual. Garis dapat melengkung, lurus, tebal dan tipis, selain itu kegunaan garis sebagai berikut (Landa, 2014):

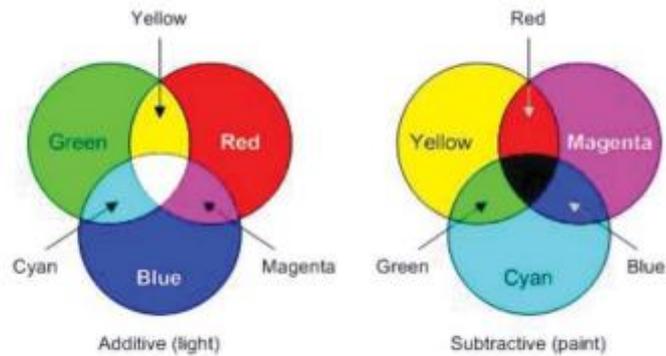
1. Membentuk garis tepi, bentuk, yang bertujuan gambar, huruf, pola.
2. Membuat batasan dalam sebuah komposisi.
3. Mengekspresikan gerakan serta emosi dalam sebuah desain.
4. Membantu membuat sebuah persepsi visual.

2.1.1.3 Bentuk

Bentuk merupakan elemen yang terbentuk dari gabungan titik, garis, pola, tekstur, yang akhirnya membentuk sebuah bidang dua dimensi. Elemen bentuk dibagi menjadi tiga bentuk dasar, yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran. Lalu dikembangkan menjadi volumetrik seperti kubus, piramida, *sphere*, serta, *cylinder*. Elemen bentuk juga dibagi menjadi berbagai bentuk seperti representatif, geometris, abstrak, *organic*, *enclosed*, dan *nonobjective*.

2.1.1.4 Warna

Warna merupakan elemen desain yang tercipta melalui pantulan cahaya karena warna merupakan deskripsi dari energi cahaya (Landa, 2014). Warna dalam dasar keilmuan desain berpatokan pada lingkaran warna pigmen, yang menjadi warna dasar yaitu merah, kuning, dan biru, selain warna dasar ada juga turunan warna yaitu, warna sekunder, dan seterusnya (Pengantar desain grafis, 2019).



Warna pigmen (*subtractive*) dan warna cahaya (*additive*). (Sumber: *mcad.edu*).

Gambar 2.1 Teori warna

Dalam penentuan warna konsep analisis dan strategi yang ditentukan, warna dapat menjadi elemen desain yang kuat untuk menciptakan suasana, *mood*, sifat, dan karakter pada desain yang dirancang. Warna juga dapat memberikan nilai gelap serta terangnya suatu objek, serta dapat memberikan kesan *volume*, berat, ringan, komposisi, dan komposisi ke dalam suatu desain.

2.1.1.5 Tekstur

Tekstur merupakan salah satu elemen desain yang merepresentasikan kualitas, simulasi, representasi, serta karakter dari sifat sebuah permukaan. Tekstur terdapat dua jenis yaitu tekstur *tactile* dan visual. Pada tekstur *tactile* adalah tekstur yang dapat dirasakan dengan sentuhan dan dapat dirasakan secara langsung maupun dirasakan dengan fisik. Sedangkan tekstur visual merupakan sebuah tekstur yang hanya dapat dirasakan dengan indera visual, dikarenakan tekstur visual diciptakan dengan hasil *scanning* atau dipindai dari tekstur sebenarnya sehingga menciptakan ilusi visual saat dilihat.

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 Tekstur

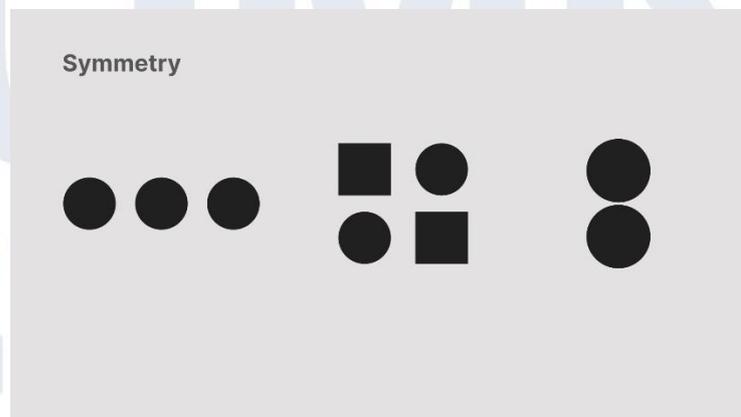
(Sumber : henhudschools, 2022)

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah dasar dari penggabungan elemen-elemen desain yang membuatnya menjadi kesatuan. Dalam penggabungan elemen-elemen desain terdapat hirarki serta prinsip yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah visual, yaitu keseimbangan, hirarki visual, kesatuan, dan ritme (Landa, 2014).

2.1.2.1 Balance

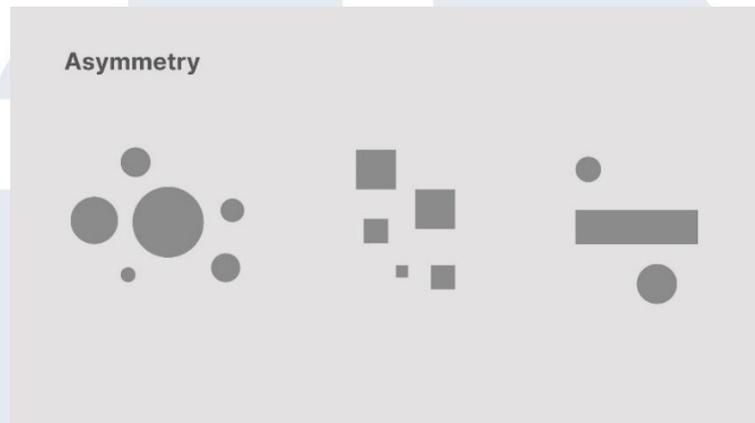
Balance adalah prinsip dasar yang menekankan pada distribusi elemen visual. *Balance* yang tercipta saat memiliki kesamaan di setiap sisi, dengan kata lain mencerminkan sisi. Sebaliknya yang menciptakan kesan teratur dan harmoni.



Gambar 2.3 Simetris

(Sumber :Ardhana Pragota & Gendis Widodari)

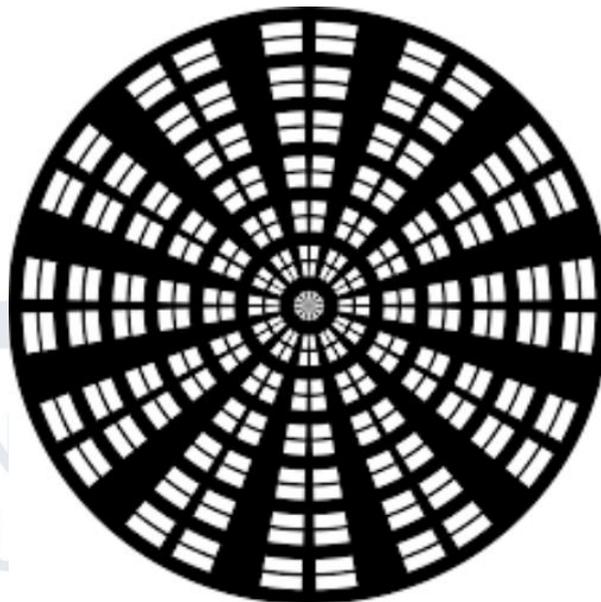
Keseimbangan yang tidak mencerminkan elemen ke elemen pembanding. Berlawanan dengan *simetris*, yaitu *asymmetry* tidak memiliki kesamaan dan ketidakteraturan. Akan tetapi, tetap memiliki sebuah kesan harmoni disetiap elemennya.



Gambar 2.4 Asimetris

(Sumber :Ardhana Pragota & Gendis Widodari)

Radial adalah keseimbangan yang diciptakan dengan pergabungan simetris vertikal dan horizontal. Keseimbangan ini membentuk elemen visual yang disusun secara dari berpatokan pada sumbu pusat.



Gambar 2.5 Radial

(Sumber: <https://www.evetry.com/static/4a10c37f8dd9225accda39230ad66fea/e07d4/4.png>)

2.1.2.2 Hirarki Visual

Hirarki visual dapat diartikan sebagai penekanan atau *emphasis* kepada elemen yang ingin menjadi pusat. Hirarki visual juga dapat mendorong audiens untuk menentukan urutan fokus utama dari sebuah desain dari yang terpenting. Dengan hirarki visual dapat membuat elemen desain lebih menonjol dan penting dibanding elemen lain.



Gambar 2.6 Hirarki visual

(Lile, 2017)

2.1.2.3 Ritme

Ritme adalah salah satu prinsip desain yang merupakan keselarasan elemen-elemen dalam suatu perancangan desain. Ritme menghasilkan keseimbangan dalam suatu rancangan yang didalamnya terdapat repetisi dan pengulangan. Beberapa faktor yang dapat meliputi ritme adalah warna, tekstur, penekanan, keseimbangan, serta perbedaan antara fokus utama dengan latar belakang.

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

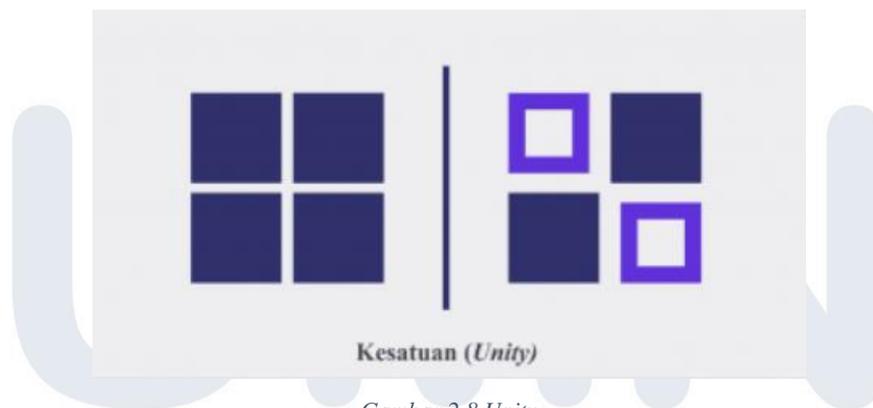


Gambar 2.7 Rhythm

(sumber: <https://www.evetry.com/static/4a10c37f8dd9225accda39230ad66fea/e07d4/4.png>)

2.1.3 Kesatuan

Kesatuan bukan berarti bahwa semua elemen-elemen desain harus sama. Kesatuan terwujud ketika keseluruhan elemen desain tampak seolah-olah cocok dan menyatu satu dengan yang lain. Melalui kesatuan, desain mampu untuk menyampaikan kesan yang beragam.



Kesatuan (Unity)

Gambar 2.8 Unity

(<https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>)

Law of perceptual organization

Persepsi adalah gambaran dari kapasitas sensori terhadap indera penglihatan. Pengelompokkan persepsi terbagi menjadi enam bagian, yaitu

1. Similarity

Similarity merupakan kesamaan dari elemen yang mencakup persamaan dalam bentuk, tekstur, warna, dan orientasi.

2. *Proximity*

Proximity merupakan elemen yang memiliki kesamaan dalam jarak yang saling berdekatan.

3. *Continuity*

Continuity adalah elemen yang menunjukkan hubungan berkelanjutan dengan alur yang berulang, menciptakan kesan gerakan.

4. *Closure*

Closure adalah elemen yang menunjukkan keterhubungan individual untuk membentuk satu kesatuan bentuk atau pola.

5. *Common fate*

Common Fate adalah elemen yang dipersepsikan sebagai satu kesatuan ketika elemen-elemen tersebut bergerak ke arah yang sama.

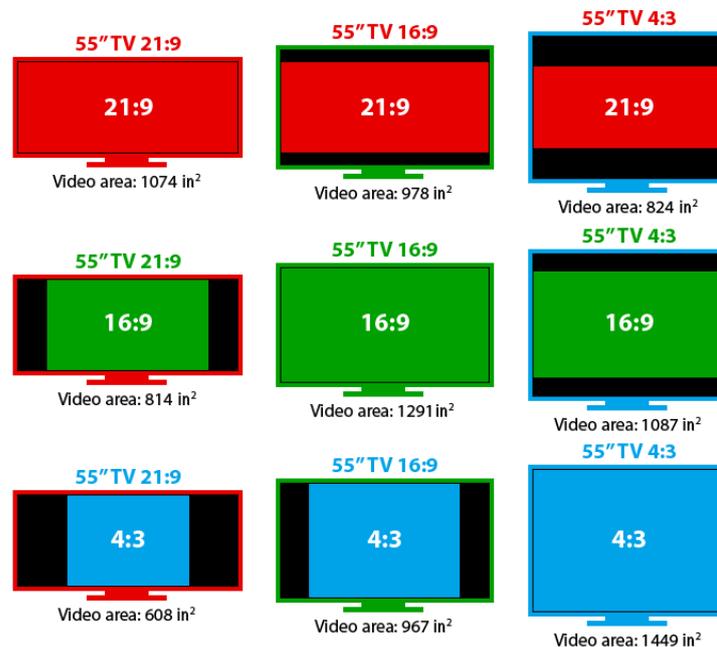
6. *Continuity fate*

Continuing Line adalah elemen yang menunjukkan pola berulang dalam suatu garis.

2.1.4 Format

Dalam menjelaskan prinsip desain, format adalah sebuah batasan ukuran yang dijadikan patokan ukuran dalam mendesain. Dalam mengerjakan desain seseorang dapat menggunakan berbagai format.

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 2.9 Format Ratio

(Sumber : Cedric Demers and Adam Babcock, 2019)

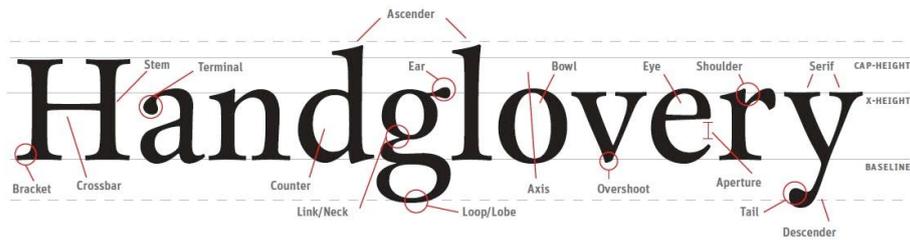
2.1.5 Tipografi

Menurut Landa dalam buku berjudul *Graphic Design Solution Fifth Edition* tujuan utama tipografi adalah untuk membuat teks mudah terbaca dan menarik, serta memastikan pesan yang ingin disampaikan terkomunikasi dengan jelas. Tipografi juga memiliki peran dalam membentuk gaya dari suatu desain dan tulisan.

2.1.5.1 Anatomi Huruf

Huruf merupakan elemen visual atau simbol yang memiliki anatomi di dalamnya. Hal ini merupakan aspek penting yang harus ada agar huruf tetap terbaca dan dapat dikenali (Landa, 2014). Berikut adalah anatomi huruf menurut Landa (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 2.10 Anatomi huruf

(<https://3.bp.blogspot.com/-9xBTbXMjmPY/Thx4cQKq8tI/AAAAAAAAA4E/lrDA3e707CY/s1600/Anatomi.jpg>)

1. Ascender

Ascender adalah bagian huruf yang menonjol melebihi garis atas x. Contohnya : d,l,b,f,h,t

2. Descender

Descender merupakan bagian huruf yang melebihi garis bawah y. Contohnya : g,j,p,q,y

3. Baseline

Baseline adalah garis bawah untuk huruf kapital dan kecil, menjadikan garis batas bawah sebelum *descender*.

4. Serif

Serif adalah bagian kecil yang ditambahkan pada bagian atas atau pada bagian bawah huruf.

5. Terminal

Terminal adalah bagian akhir yang ditambahkan pada huruf yang bukan *sanserif*.

6. X-height

X-height merupakan tinggi dari huruf dan terletak diantara *ascender* dan *descender*.

2.1.5.2 Klasifikasi Huruf

Menurut Landa (2014) dalam buku “*Graphic Design Solution*” terdapat banyak sekali jenis huruf yang ada. Beberapa huruf tersebut di klasifikasikan berdasarkan *syle* dan sejarahnya;

1. *Old style* atau *humanist*

Old style diperkenalkan sejak abad ke-5 akhir, penggambaran huruf ini menggunakan alat pena yang memiliki ujung lebar. Contoh dari beberapa *old style* adalah: Carlon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman

2. *Transitional*

Transitional merupakan *serif typeface* yang di perkenalkan sejak awal abad ke-18, *transitional* merupakan transisi dari *old style* ke modern, dan memiliki karakteristik dari *old style* dan *modern style*. Contoh dari *transitional* adalah: Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

3. *Modern*

Modern merupakan *serif typeface* dan diciptakan pada abad ke-18 akhir sampai awal abad-19, memiliki bentuk geometris dan memiliki ciri khas tebal dan tipis garis. Contoh *modern typeface*: *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

4. *Slab serif*

Slab serif merupakan *typeface* yang memiliki serif yang tebal, dan merupakan salah satu *typeface* yang digunakan pada mesin tik zaman dulu. Contoh *slab serif*: *Memphis*, *ITC Lubalin*, *Bookman*, dan *Clarendon*.

5. *Sans serif*

Sans serif merupakan *typeface* yang tidak menggunakan serif dan beberapa jenis *font* memiliki tebal dan ketipisan dibagiannya. Contoh *sans serif* : *Universal*, *Futura*, dan *Helvetica*.

2.2 Desain Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014) dalam buku *an introduction to information desgin*, mengatakan desain informasi diartikan memvisualisasikan data atau pesan dalam bentuk apapun yang di tujukan kepada audien, selain itu Coates dan Ellison juga menyampaikan desain informasi mengartikan perencanaan, dan

pembentukan suatu desain untuk memenuhi kebutuhan informasi audien, desain informasi juga harus disampaikan secara, terstruktur, jelas, dan menarik. Tujuan lain dari desain informasi juga untuk mempermudah konten yang banyak dapat di pahami oleh audien agar mudah untuk dipahami.

2.2.1 Jenis Desain Informasi

Desain informasi merupakan hal yang sudah banyak di temui mulai dari brosur, palang jalan, hingga website, dari banyaknya desain informasi yang ada ada tiga kategori utama yang di jelaskan oleh Coates dan Ellison (2014), yaitu:

1. *Print-based information design*

Desain informasi ini sangat mudah dikenali karena berupa serangkaian gambar dan informasi yang dicetak untuk menyampaikan isi konten yang mau ditunjukkan, dan pada media ini interaksi dengan audience sangat minim, karena hanya dapat menerima informasi dan gambar tanpa adanya interaksi.

2. *Interactive information design*

Berbeda dengan *print-base information design* dimana informasi dan konten diberikan secara bersamaan, pada bedai *interactive information design* audience dapat memilih dan berinteraksi dengan konten dan data yang mereka mau pilih, dan membuat audience dapat mengerti dengan mudah dan dapat bernavigasi dengan informasi yang mereka inginkan.

3. *Invironmental information design*

Invironmental informasi design merupakan jenis design informasi yang bertujuan untuk menyesuaikan dengan keadaan disekitarnya, sebagai contohnya penunjuk arah pada jalan, *signage* pada stasiun, *wayfinding* pada kebun binatang, informasi yang disediakan menyesuaikan dengan lingkungan audience berada.

2.2.2 Definiskan Audience

Dalam buku *an introduction to information design* (Coates dan Ellison, 2014) menyebutkan seorang desainer harus dapat menentukan targer audiens untuk mereka ajak komunikasi, hal tersebut yang dapat menentukan desainer yang sukses dan tidak. Dalam menentukan audiens ada beberapa faktor penting yang harus dipertimbangkan yaitu jenis kelamin, ras, usia, pekerjaan, dan pendapatan, informasi yang didapat sangat berguna untuk merancang dan menentukan penggunaan materi apa saja yang sesuai dengan kebutuhan audiens.

Penentuan identifikasi audiens yang paling penting adalah pemilihan pengguna utama dan memahami kebutuhan yang mereka butuhkan, sebagai contoh setiap telepon adalah produk yang sama dan memiliki kegunaan yang hampir sama, akan tetapi tidak semua orang menggunakannya, tergantung dengan apa yang mereka butuhkan, seperti telepon yang didesain untuk usia lanjut/orang tua memiliki fitur minimal dan pemilihan tombol yang lebih besar, untuk mempermudah bernavigasi, sedangkan *phone firefly* dari Amerika di desain untuk anak usia 5 tahun, memiliki desain yang mempermudah anak untuk menggunakannya dengan mengganti *keypad* normal dengan *piktogram* yang mewakili icon ibu dan ayah, untuk mempermudah menghubungi orang tua.

Kesimpulannya menentukan target audience secara terperinci adalah sebuah kunci untuk desainer dalam merancang sebuah desain informasi yang dapat membawa materi secara tepat dan sesuai dengan kebutuhannya.

2.2.2.1 Pertimbangan budaya

Pertimbangan budaya dan streotip dapat mempengaruhi bagaimana cara audiens berinteraksi dengan produk (Coates dan Ellison, 2014) dalam perancangan media informasi sangat penting menentukan kebiasaan dari audiens, seperti bagaimana mereka melihat dan berinteraksi, mengambil keputusan, dan berpikir. Memperdalam kebiasaan dari audiens dapat menentukan bagaimana

media informasi yang didesain dapat dan cocok dengan target yang dituju.

2.2.2.2 *Etnografi dan persona*

Etnografi merupakan studi *antropologi* tentang manusia berperilaku ketika berurusan dengan suatu produk (Coates dan Ellison, 2014), penelitian *etnografi* sangat penting dikarenakan dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang kebutuhan audiens, tetapi dalam penelitian dan observasi *etnografis* sangat memakan waktu dan tenaga, cara lainnya yang dapat menjadi pengganti *etnografis* yaitu dengan pembuatan *persona*.

Persona disini merupakan karakter fiktif yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan audiens yang kita inginkan, dan karakter fiktif yang dibuat diberi nama serta karakter ristik dari seluruh gabungan kriteria audiens yang kita inginkan, seperti, sikap, kondisi lingkungan, tujuan pribadi, detail keahlian mereka, dan lain halnya. Pembuatan beberapa *persona* dapat dilakukan jika memiliki segmen yang spesifik, penggunaan beberapa *persona* juga meningkatkan akurasi penilaian terhadap solusi.

2.2.2.3 *Usia dan keakraban dengan teknologi*

Usia dan tingkat keakraban dengan teknologi dapat sangat mempengaruhi pilihan jenis teknologi yang harus digunakan untuk menyajikan data. Meskipun kita tinggal di masyarakat yang melek komputer, kompetensi dalam penggunaan teknologi bisa berbeda-beda di antara anggota masyarakat. Setiap generasi tumbuh dengan bentuk teknologi yang berbeda. Seiring bertambahnya usia, seringkali kita merasa lebih sulit untuk mempelajari hal-hal baru. Di sisi lain, generasi yang lebih muda sudah terbiasa dengan teknologi sejak usia dini dan merasa nyaman menggunakannya, namun banyak dari

generasi senior tidak memiliki tingkat keakraban atau kemahiran yang sama.

Ketika mendesain untuk para manula, mungkin perlu menggunakan teknologi yang sederhana dan membutuhkan sedikit konsentrasi untuk penggunaannya generasi yang lebih muda sering menerima bentuk teknologi dan peralatan baru dan dengan senang hati mempelajari berbagai teknik berbeda untuk mengambil informasi; mereka tidak terlalu takut terhadap peralatan (Coates dan Eison, 2014).

2.3 Desain Interaksi

Desain interaksi adalah tentang menciptakan pengalaman pengguna dengan meningkatkan cara orang berinteraksi, berkomunikasi, dalam kata lain desain yang memfasilitasi antara manusia dengan produk dan jasa (shap et al, 2017). Desain interaksi merupakan disiplin yang berkaitan dengan cara-cara pengguna berinteraksi dengan suatu sistem atau produk, desain interaksi berfokus pada pembuatan antarmuka atau *interface* antara manusia dan teknologi, desain interaksi tidak hanya terbatas pada *UI*, tetapi juga mencakup elemen lain diantaranya seperti arsitektur informasi, *workflow*, *User experience*.

2.3.1 Usability And User Experience Goals

Bagian paling penting dalam memahami *user* adalah mengklasifikasikan tujuan utama dalam pengembangan produk yang interaktif, seperti menciptakan produk yang efisien, dalam meningkatkan produktivitas, atau merancang sistem pembelajaran yang menantang, hal tersebut dapat dirancang dengan mendalami dan mengkategorikan kegunaan dan pengalaman *user* (Sharp et al, 2017).

Usability berhubungan dengan dengan sesuai kriteria efisiensi, sedangkan pengalaman pengguna berkaitan dengan aspek estetika dan kenyamanan *user*, meskipun keduanya memiliki batasan yang berbeda, keduanya saling melengkapi dalam merancang *userexperience*.

2.3.2 Usability Goals

Usability mengacu pada produk yang interaktif, mudah dipelajari, efektif digunakan, serta menyenangkan bagi *user*. Hal ini dapat terjadi dengan mengoptimalkan interaksi *user* dengan produk, sehingga memungkinkan mereka melakukan kegiatan di tempat kerja, sekolah, serta kehidupan sehari-hari, *usability* dalam buku *interaction design beyond human-computer interaction* (Sharp et al, 2017) secara keseluruhan dibagi menjadi enam tujuan utama yaitu :

1. ***Effective to use (effectiveness)***

Merupakan tujuan umum, seberapa baik suatu produk melakukan apa yang seharusnya dilakukan produk tersebut.

2. ***Efficient to use (efficiency)***

Merupakan bagaimana cara sebuah produk mendukung *user* dalam melaksanakan tugasnya, dengan kata lain sebuah produk harus membuat sebuah pekerjaan dapat dilakukan cara semudah mungkin tanpa menambahkan step-step lain.

3. ***Safe to use (safety)***

Merupakan perlindungan kepada *user* terhadap kondisi-kondisi yang tidak diinginkan secara tidak sengaja, sebagai contohnya peletakan tombol menu bersebelahan dengan tombol simpan.

4. ***Having good utility (utility)***

Utility mengacu pada sebaik mana sebuah produk menyediakan jenis fungsional yang dapat digunakan oleh *user*, sebagaimana mereka ingin gunakan dan mereka inginkan.

5. ***Easy to learn (learnability)***

Learnability merupakan seberapa mudah sebuah sistem yang dibangun untuk dipelajari dan digunakan, dengan waktu yang singkat *user* dapat menggunakannya dengan pemahaman yang cukup.

6. ***Easy to remember how to use (memorability)***

Merupakan seberapa untuk mengingat produk yang digunakan dan cara penggunaannya, setelah dipelajari. *User* dapat dengan mudah mengingat cara penggunaannya setelah lama tidak menggunakan produk tersebut.

2.3.3 Interaction Design Principle

Interaction design principle digunakan dalam perancangan sebuah desain interaksi agar membantu dalam perancangannya berdasarkan *userexperience* agar desain yang dibuat sukses, ada beberapa *design princile* yang ada yaitu :

1. Visibility

Merupakan bagaimana sebuah fungsi dapat terlihat oleh *user* dan *user* dapat mengerti dari sebuah fungsi yang ada di sebuah produk. semakin terlihat, semakin *user* paham apa yang mereka akan lakukan selanjutnya.

2. Feedback

Feedback adalah merupakan respon balik informasi yang diterima *user* saat menggunakan suatu produk, ada beberapa *feedback* yang ada di desain interaktif antara lain, audio, sentuhan, verbal, visual, dan gabungan antara semuanya, penggunaan *feedback* dapat memastikan visibilitas yang dibutuhkan *user* untuk berinteraksi.

3. Constraints

Merupakan pembatasan pada cara-cara untuk membatasi interaksi *user* yang dapat terjadi, dalam hal desain pembatasan ini dapat dilakukan dengan melakukan perubahan warna, tebal tipis element desain, serta icon-icon.

4. Consistency

Consistency merupakan perancangan *interface* yang konsisten baik dari element-element yang dipakai, sistem operasi, serta konsisten dengan tugas yang dikerjakan, produk yang konsisten mempermudah *user* dalam berinteraksi dengan produk tanpa

harus kesulitan dengan ketidak konsistenan dari produk itu sendiri.

5. Affordance

Merupakan atribut pada suatu objek yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan objek tersebut, dan mengetahui cara penggunaannya, dan memberi clue untuk *user* menggunakan produk tersebut, sederhananya *affordance* merupakan sebuah prinsip yang membuat *user* dapat berinteraksi dengan mudah dengan menggunakan intuisinya sendiri.

2.3.4 Four Basic Activities of Interactif Design

Dalam perancangan desain interaktif selain prinsip-prinsip dasar desain interaktif, elemen element lain dalam perancangan juga sangat diperlukan seperti dasar-dasar apa saja step yang perlu dilalui dalam merancang media interaktif yang sukses, dalam buku *interaction design beyond human-computer interaction* (Sharp at el, 2017) menjelaskan ada empat dasar aktivitas untuk merancang desain interaksi yaitu :

1. Discovering requirements of the interactive product.

Aktivitas ini bertujuan untuk mengeksplorasi aspek kreatif dari desain interaktif, bertujuan menentukan konsep dan menentukan arah saat pengembangan desain intraksi, hal ini mencakup siapa target *user*, bagai mana produk interaktif dapat memberikan informasi yang diperlukan, serta bagaimana *user* dapat menerima aspek interaksi yang di hadirkan.

2. Design alternative that meet those requirements.

Design alternative merupakan inti dari perancangan media interaktif, dalam perancangan *alternative* dibagi menjadi dua yaitu desain konseptual dan desain konkret, berikut merupakan dua bagian dari *design alternative* :

a. Desain Konseptual

Desain konseptual melibatkan pembuatan model konseptual untuk produk, di mana model ini menggambarkan secara abstrak apa yang

dapat dilakukan oleh pengguna dengan produk tersebut dan konsep apa yang perlu dipahami untuk berinteraksi dengannya

b. Desain Konkret

mempertimbangkan detail dari produk, termasuk pilihan warna, suara, gambar, rancangan menu, dan ikon. Beberapa alternatif dipertimbangkan pada setiap tahap.

3. Prototyping.

Prototyping merupakan fase develop dimana perancangan bertujuan untuk melihat bagaimana bentuk serta rasa dari desain interaktif yang dirancang. Tahap ini juga mempermudah mencari masukan dan penyempurnaan dari desain yang dikerjakan.

4. Evaluating product and the user experience.

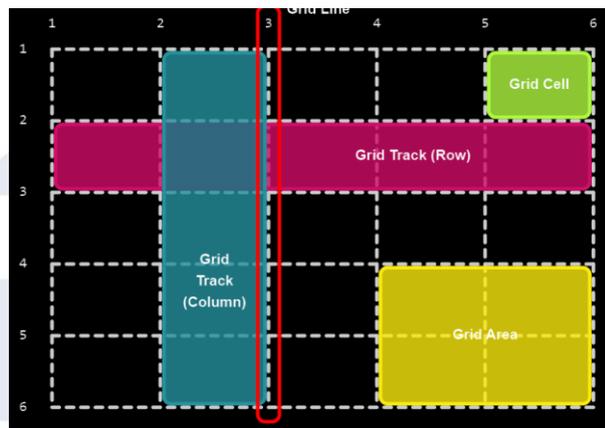
Proses ini melibatkan penilaian kegunaan dan penerimaan produk atau desain, yang diukur dari berbagai perspektif menggunakan kriteria kegunaan dan pengalaman pengguna. Evaluasi ini tidak menggantikan aktivitas terkait jaminan kualitas dan pengujian untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi tujuan-tujuannya, melainkan melengkapinya dan meningkatkannya.

2.3.5 Grid

Tondreau (2019) mengungkapkan bahwa grid adalah suatu strategi perancangan yang digunakan untuk mengatur tata letak dan membantu menyusun konten dalam berbagai jenis komunikasi.

2.3.5.1 Komponen Grid

Grid terdiri dari beberapa elemen inti, termasuk margin, kolom, penanda, flowlines, spatial zones, dan modul, dengan setiap komponen ini memiliki penjelasan yang masing-masingnya seperti yang diuraikan di bawah ini:



Gambar 2.11 Komponen Grid
(sumber: <https://webkit.org>)

1. **Margin**

Area yang berfungsi sebagai pemisah antara tepi halaman atau layar dengan konten utama. Margin juga dapat digunakan untuk menampilkan informasi tambahan seperti catatan kaki atau keterangan.

2. **Kolom**

Bagian vertikal dalam grid yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar, atau elemen lainnya. Jumlah dan lebar kolom dapat disesuaikan sesuai dengan jenis konten yang diinginkan.

U M M 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

3. **Penanda**

Elemen yang membantu memberikan arahan atau tanda kepada pembaca. Penanda dapat mencakup nomor halaman, header, footer, atau ikon yang konsisten dalam penempatannya.

4. **Flowlines**

Penggunaan ruang dan elemen dalam grid yang membantu mengarahkan mata pembaca dalam membaca konten dengan lebih mudah

5. **Spatial Zone**

Area dalam grid yang digunakan untuk mengelompokkan modul atau komponen tertentu, seperti teks, iklan, gambar, atau informasi lainnya.

6. **Modul**

Bagian atau unit terpisah dalam grid yang dibatasi oleh ruang yang konsisten, yang membantu membentuk tampilan keseluruhan yang terstruktur dan teratur

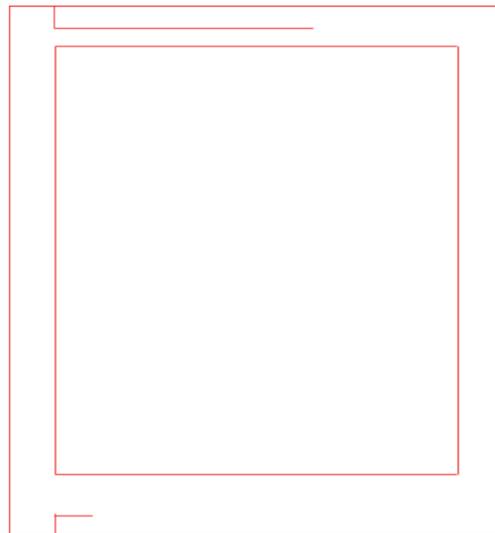
2.3.5.2 **Bentuk Dasar Grid**

Bentuk dasar grid dalam desain mencakup berbagai varian yang dapat digunakan untuk mengatur tata letak konten. Beberapa bentuk dasar grid yang umum digunakan meliputi *single-column grid*, yang fokus pada satu kolom utama dan cocok untuk teks panjang seperti esai atau laporan. *Two-column grid* membagi konten menjadi dua kolom, memungkinkan untuk menyajikan teks dan informasi dengan lebih variatif. *Multicolumn grids* adalah kombinasi dari beberapa kolom, lebih fleksibel dan cocok untuk majalah atau website. Modular grids menggabungkan kolom vertikal dan horizontal untuk mengatur informasi kompleks seperti dalam koran atau tabel. Terakhir, hierarchical grids membagi halaman secara horizontal, memudahkan pembaca dalam menavigasi informasi.

Dengan menggunakan bentuk dasar grid ini, desainer dapat menciptakan tata letak yang sesuai dengan jenis konten dan tujuan komunikasi mereka.

1. *Single-Column Grid*

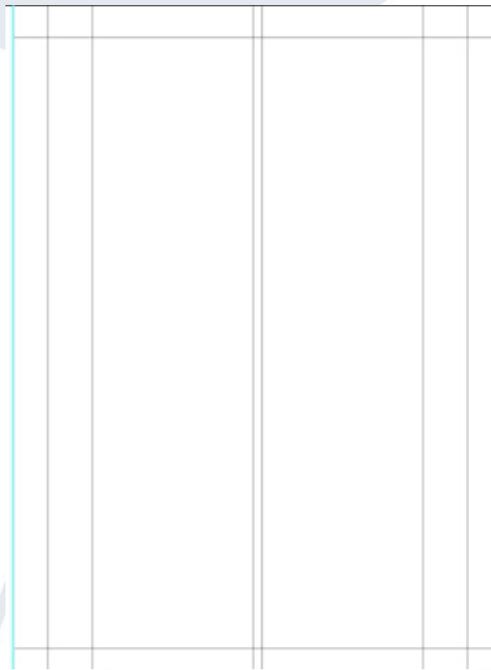
Single-Column Grid adalah bentuk dasar grid yang terdiri dari satu kolom utama yang mengisi halaman atau layar. Dalam *single-column grid*, fokus utama adalah pada konten yang disajikan dalam satu kolom tunggal, sehingga cocok untuk teks panjang seperti esai, artikel, atau buku. Desain ini sederhana dan mudah dipahami, membuatnya efektif untuk situasi di mana konten harus ditampilkan secara berurutan dan tanpa gangguan. *Single-column grid* sering digunakan dalam komunikasi yang berfokus pada narasi atau cerita, memastikan pembaca dapat dengan mudah mengikuti alur cerita tanpa banyak gangguan dari tata letak yang rumit.



Gambar 2.12 Single Grid
(sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

2. *Two-Column Grid*

Two-Column Grid adalah bentuk dasar grid yang terdiri dari dua kolom paralel yang mengisi halaman atau layar. Dalam *two-column grid*, konten dapat ditempatkan dalam dua kolom yang berdampingan, yang memungkinkan untuk memisahkan dan mengatur konten dengan baik. Grid ini sangat berguna ketika Anda memiliki kombinasi teks dan elemen visual atau ketika ingin membagi konten menjadi dua bagian yang berbeda. Dua kolom ini dapat memiliki lebar yang sama atau salah satu kolom dapat lebih lebar daripada yang lain, tergantung pada kebutuhan desain. Two-column grid sering digunakan dalam desain website, majalah, atau dokumen yang memerlukan tata letak yang lebih dinamis dan variatif daripada *single-column grid*.

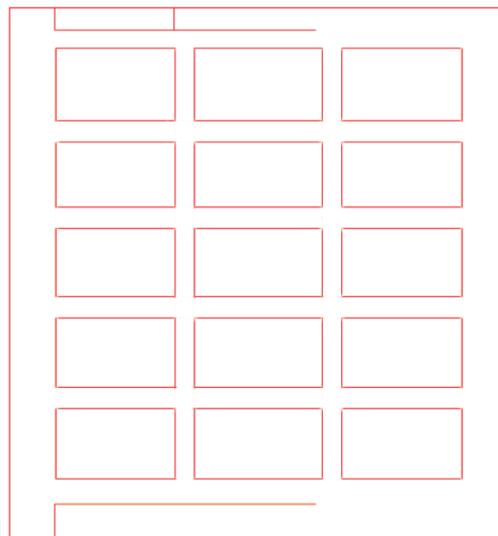


Gambar 2.12 *Two-Column Grid*

(sumber:<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

3. *Multi-Colum Grid*

Multi-Column Grid, atau disebut juga Multicolumn Grids, adalah bentuk dasar grid yang melibatkan penggunaan tiga atau lebih kolom yang berdampingan untuk mengorganisir konten. Grid ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam tata letak dan penempatan elemen. Penggunaannya dapat bervariasi dari tiga kolom hingga banyak kolom, tergantung pada kebutuhan desain. Multicolumn grid sangat cocok digunakan dalam media seperti majalah, surat kabar, atau website yang memerlukan tampilan yang lebih dinamis dengan beragam jenis konten. Dengan menggunakan multicolumn grid, desainer dapat dengan mudah mengatur dan menyusun teks, gambar, dan elemen-elemen lainnya dengan cara yang menarik dan efisien.



Gambar 2.13 Multi colum Grid

(sumber:<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

2.3.6 Website

Website merupakan bentuk rangkaian konten yang tersusun sehingga menciptakan makna. Didalam *website* terdapat element-element yang memerlukan ukuran dari *website* tersebut. (Beaird, 2020) kesesuaian ukuran komponen *website* tersebut dijabarkan sebagai berikut.

2.3.6.1 Anatomi Website

konsep yang telah ditetapkan secara resmi, tetapi sering digunakan untuk menggambarkan struktur dan elemen-elemen utama dari suatu *website*. Berikut adalah beberapa elemen umum yang sering dikaitkan dengan "anatomi *website*."

1. *Containing*

Website memiliki *containing block* yang memiliki fungsi menjadi tempat dalam meletakkan element-element desain pada halaman *website*.

2. *Logo*

Logo pada suatu halaman *website* terletak pada bagian tertentu seperti bagian atas halaman, logo berfungsi menjadi identitas pada suatu halaman *website*.

3. *Navigation*

Navigasi memiliki fungsi lokasi pada suatu *website*, navigasi pada *website* merupakan elemen penting yang membuat halaman dapat dengan mudah di temukan dan digunakan. Navigasi dibagi menjadi 2 yaitu vertikal dan horizontal. (Beaird, 2020)

4. *Content*

Konten pada *website* dapat berupa gambar, tulisan, video, maupun audio. Konten utama pada *website* harus dibuat sebagai element yang dapat menarik perhatian.

5. *Footer*

Footer umumnya terletak pada bagian bawah halaman *website*. Pada bagian itu terdiri dari *copyright*, alamat, informasi legal,

dan lain sebagainya. *Footer* juga berfungsi sebagai penanda bahwa pengguna sudah sampai pada bagian terakhir pada halaman *website*.

6. *Whitespace*

Whitespace adalah area tanpa tulisan, ilustrasi, dan element visual lainnya. *Whitespace* memiliki tujuan menambahkan estetika desain, serta menistirahatkan mata pengguna saat berada di halaman *website*.

2.3.6.2 *Wireframe*

Wireframe adalah representasi visual dasar dari suatu halaman web atau aplikasi yang dibuat dengan tujuan untuk menunjukkan struktur dan tata letak elemen-elemen utama tanpa memperdulikan detail desain atau estetika. Wireframe memberikan pandangan kasar mengenai bagaimana elemen-elemen tersebut akan disusun dan berinteraksi dalam antarmuka pengguna. Biasanya, wireframe disusun menggunakan garis, bentuk sederhana, dan teks tanpa warna atau gambar, fokus utamanya adalah pada tata letak dan hierarki informasi (kalback,2007).

1. *Sitemap*

Sitemap memiliki fungsi untuk menunjukkan navigasi pada halaman, hal tersebut penting untuk membuat perancangan navigasi dalam *wireframe*.

2. *Requirements*

Desain halaman *website* membutuhkan persyaratan seperti fitur menu pencarian, serta dapat digambarkan pada *wireframe* untuk mempermudah pengguna mencari informasi yang diinginkan.

3. *Content Analysis*

Konten analisis digunakan pada desain, seperti list informasi pada halaman, ataupun tautan yang

mengarahkan pengguna pada halaman lainnya. Dengan melakukan analisis ini, dapat mengetahui kuantitas informasi yang dibuat pada suatu *website*.

2.4 Museum

Museum adalah lembaga *not-for-profit* dan permanen yang melayani masyarakat yang meneliti, mengumpulkan, melestarikan, menafsirkan, dan memamerkan warisan budaya yang berwujud dan tidak berwujud. Terbuka untuk umum, dapat diakses dan inklusif, museum mendorong keberagaman dan keberlanjutan. Museum beroperasi dan berkomunikasi secara etis, profesional, dan dengan partisipasi masyarakat, menawarkan pengalaman yang beragam untuk pendidikan, kesenangan, refleksi, dan berbagi pengetahuan (international council of museum, 2019). Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 mengenai Museum, museum adalah institusi yang bertugas untuk melindungi, memperluas, memanfaatkan koleksi, serta menyampaikannya kepada masyarakat. Secara etimologis, kata "museum" berasal dari bahasa Latin, yaitu "museum" ("musea"). Asal-usulnya dapat ditelusuri hingga bahasa Yunani, "mouseion," yang merujuk pada kuil yang didedikasikan untuk Muses (sembilan dewi seni dalam mitologi Yunani). Ini merupakan bangunan yang berfungsi sebagai pusat pendidikan dan seni, terutama institusi untuk filosofi dan penelitian di perpustakaan Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter pada tahun 280 SM.

Museum bertanggung jawab atas pengelolaan benda-benda materi yang berasal dari warisan budaya, alam, serta lingkungan sekitarnya yang memiliki nilai signifikan dalam konteks sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata. Benda-benda ini disajikan dan dikomunikasikan kepada masyarakat umum melalui berbagai jenis pameran, baik yang bersifat permanen, sementara, maupun keliling.

Sebagian besar museum menawarkan program dan kegiatan yang dapat diakses oleh berbagai kalangan pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-anak, seluruh anggota keluarga, serta berbagai tingkat profesi. Program-program untuk masyarakat umum ini mencakup berbagai kegiatan seperti ceramah atau workshop

yang dipimpin oleh tenaga pengajar atau ahli di bidangnya, juga penyajian materi melalui media seperti film, musik, atau pertunjukan tari, serta demonstrasi teknologi yang informatif (Kemendikbud, 2019).

2.5 Suku Betawi

Suku Betawi merupakan penduduk asli Jakarta, suku Betawi memiliki warisan seni budaya yang sangat beragam, Kota Jakarta merupakan tempat tinggal dari berbagai etnis dari berbagai budaya, oleh karena itu, seni budaya sangat kompleks dan multikulture hasil pergabungan dari berbagai budaya (Amanda, 2016). Berdasarkan ciri kebudayaan, etnik Betawi dibagi menjadi dua kelompok, yaitu Betawi Kota dan Betawi Pinggiran, pada masa pemerintahan kolonial Belanda, Betawi pinggiran juga disebut Betawi Ora, yang tinggal di pinggir kota Jakarta dan di pesisir dari kota Jakarta.

Betawi Kota atau bisa disebut Betawi Tengah mendiami wilayah Jakarta yang dulunya dikenal dengan Batavia, dalam perkembangannya Betawi Kota sangat dipengaruhi oleh urbanisasi, dan kebudayaan Melayu, namun kebudayaan tradisional Betawi tetap di jaga, seperti adat upacara perkawinan, khitanan, perayaan lebaran, dan praktik agama adat istiadat(Purbasari, 2010).

2.5.1 Budaya Betawi

Kebudayaan Betawi tumbuh dan berkembang secara alami dikalangan masyarakat dengan sederhana, karena itu budaya Betawi dapat dikategorikan sebagai seni rakyat. Keberadaan masyarakat Betawi sebagai suku bangsa dapat dicerminkan dalam pengakuan mereka terhadap ciri-ciri budaya tertentu seperti, aksen, bahasa, dialek, kesenian, hingga acara adat. Dalam betawi ada tiga tahap penting dalam fase keidupan antara lain, yakni khitan, kawinan, dan kematian.

1. Khitan

Budaya khitan dalam masyarakat Betawi sangat dirayakan dengan keceriaan dan semarak. Khitan atau bisa disebut sunat bagi orang betawi adalah pemotongan kulup pada kelamin anak

laki-laki yang telah mencapai umur tertentu. Dalam tradisi Betawi, seorang anak laki-laki telah mencapai usia akil balik namun belum juga disunat, maka shalatnya dianggap tidak sah. Dalam kebudayaan betawi melakukan khitan merupakan kesempurnaan dan kewajiban dalam menjalankan ibadah, dalam kata lain khitan dianggap perpindahan dari anak-anak ke orang dewasa.

2. Upacara perkawinan

Upacara perkawinan di masyarakat Betawi merupakan salah satu tahapan penting dalam kehidupan. Upacara ini dianggap sebagai tindakan resmi yang diatur untuk menandai sebuah peristiwa yang tidak hanya terkait dengan aktivitas sehari-hari, melainkan juga memiliki kaitan dengan keyakinan di luar kendali manusia. Oleh karena itu, dalam setiap upacara perkawinan, kedua mempelai dipersiapkan dengan istimewa, termasuk tata rias wajah, sanggul, dan pakaian adat yang lengkap, sesuai dengan tradisi sebelum dan setelah pernikahan.

Tujuan dari perkawinan menurut masyarakat dan budaya Betawi adalah untuk memenuhi kewajiban yang dianggap mulia bagi setiap warga dewasa yang memenuhi syarat. Orang Betawi, yang mayoritas beragama Islam, meyakini bahwa perkawinan adalah salah satu sunnah (tradisi) bagi umat manusia, sehingga dipandang sebagai perintah agama yang bertujuan untuk melengkapi norma kehidupan manusia sebagai bagian dari masyarakat dan sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Mulia.

3. Kematian

Upacara kematian tidak dirayakan dengan meriah dan semarak. Mungkin karena sifat sakral dan hubungannya yang

lebih erat dengan Sang Khaliq, Sang Pencipta, maka upacara ini dilakukan dengan penuh ketenangan dan penuh penghormatan. Tradisi di daerah Betawi memiliki perbedaan dengan tempat lain. Ketika seseorang meninggal, keluarga mengadakan pembacaan Al-Quran dengan durasi yang tergantung pada usia dan kelas ekonomi dari orang yang meninggal.

Apabila ekonomi keluarga yang meninggal termasuk kelas menengah ke atas, maka pembacaan ayat suci Al-Quran dilakukan selama tujuh hari tujuh malam, dan umumnya dilakukan di makam. Namun, ada juga yang melaksanakan pembacaan Al-Quran selama empat puluh hari empat puluh malam, terutama jika keluarga yang meninggal termasuk keluarga terhormat. Namun, peristiwa semacam ini sudah jarang dijumpai pada zaman sekarang.

2.5.2 Kesenian Betawi

Betawi Tengah atau Kota tinggal di area Jakarta yang dulunya dikenal sebagai keresidenan Batavia (Jakarta Pusat - kota), dan sangat dipengaruhi oleh budaya Melayu, terutama Islam. Gaya hidup tradisional masyarakat Betawi Tengah termasuk perayaan perkawinan, khitanan, dan lebaran. Mereka sangat menghargai agama dan adat istiadat, termasuk mengaji.

Orang Betawi yang tinggal di pusat Jakarta mengalami urbanisasi dan modernisasi yang paling tinggi, dan mereka juga memiliki tingkat kawin campuran yang tinggi. Dalam hal seni, mereka menyukai musik seperti keroncong Tugu, Gambus, Qasidah, dan orkes Rebana, serta cerita Islam seperti Seribu Satu Malam. Dialek Betawi Kota digunakan oleh orang-orang di komunitas ini, yang ditunjukkan dengan penggunaan vokal 'e' pada

beberapa kata, mirip dengan vokal 'a' atau 'ah' dalam bahasa Indonesia (Heuken, 1999).

Betawi Pinggiran, juga disebut Betawi Udik atau Ora, terdiri dari dua kelompok. Yang pertama terdiri dari orang-orang di bagian Utara dan Barat Jakarta serta Tangerang, yang terkena dampak kebudayaan Cina. Yang kedua terdiri dari orang-orang di bagian Timur dan Selatan Jakarta, Bekasi, dan Bogor, yang terkena dampak adat istiadat dan budaya Sunda. Masyarakat Betawi Pinggiran biasanya berasal dari ekonomi kelas bawah, bergantung pada pertanian, dan memiliki pendidikan yang rendah. Namun, seiring berjalannya waktu, pendidikan dan pekerjaan mereka menjadi lebih baik.

Mereka membuat Gambang Kromong, Lenong, Wayang Topeng, dan seni lainnya. Selain itu, mereka sangat menyukai kisah-kisah seperti Sam Kok dan Tiga Negeri, yang dipengaruhi oleh budaya Tionghoa. Dialek Betawi Pinggiran tidak mengubah vokal "a" menjadi "e". Misalnya, frase "kenapa" tetap menjadi "ngapa".

2.5.4 Museum Betawi

Museum Betawi Setu Babakan terletak di Jl. RM Kahfi II Kelurahan Srengseng Sawah, Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan. Pembangunan museum ini berlangsung dari tahun 2012 hingga 2015, dan mulai dibuka untuk umum pada tanggal 30 Juli 2017. Pembukaan ini bersamaan dengan perayaan Lebaran Betawi ke-11 di Perkampungan Budaya Betawi yang dihadiri oleh Presiden RI, Joko Widodo. Namun, saat pertama kali dibuka, koleksi yang dipamerkan masih terbatas dan bersifat pinjaman dari museum-museum lain (Kemendikbud, 2023).

Pada tanggal 11 Januari 2022, Museum Betawi secara resmi memenuhi persyaratan pendirian museum dan terdaftar dalam basis data museum se-Indonesia yang dikelola oleh Direktorat Pelindungan

Kebudayaan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Museum Betawi memiliki nomor pendaftaran nasional museum, yaitu 31.74.K.03.0285.

Saat ini, Museum Betawi Setu Babakan memamerkan berbagai koleksi yang digunakan oleh masyarakat Betawi untuk mendukung kegiatan budaya. Koleksi ini terbagi menjadi tiga galeri, yaitu Galeri Pengantin Betawi dan Galeri 8 Ikon Budaya Betawi di Lantai 1, serta Galeri Rumah Orang Betawi di lantai 2 dan Galeri Pengantin Betawi di Lantai 3 (setubabakan, 2022).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA