

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Berdasarkan Teori Robin Landa (2013), desain komunikasi visual yang berguna untuk mengantarkan sebuah pesan atau informasi kepada audiens merupakan salah satu bentuk dari desain grafis yang berfungsi untuk menyelesaikan masalah desain komunikasi visual dengan berbagai macam klien; mulai dari organisasi non-profit hingga ke produk yang hendak dipromosikan oleh perusahaan.

##### 2.1.1 Prinsip Desain Grafis

###### 1. Keseimbangan

Kemantapan penggunaan unsur-unsur desain dalam suatu komposisi desain dengan memperhatikan penempatan unsur-unsur merupakan pengertian dari keseimbangan. Komposisi yang seimbang menciptakan sensasi yang menyenangkan bagi mata. Penjajaran elemen desain di atas komposisi membuat bobot visual memiliki penekanan dan daya tarik masing-masing karya menurut Landa (2013).

###### 2. Hirarki Visual

Secara garis besar merupakan semua unsur dalam *layout* desain yang mengacu pada empati. Dalam *layout*, hirarki dapat membantu menciptakan aliran informasi yang jelas dalam *layout*. Hirarki mempermudah audiens dalam memahami informasi yang ada didalamnya.

###### 3. Empasis

Emphasis atau penekanan merupakan susunan elemen visual yang didasarkan dalam kebutuhan, menekankan satu elemen visual

menjadi penarik perhatian dan mengakibatkan elemen tadi lebih banyak didominasi pada sebuah komposisi desain (hlm. 29).

Terdapat beberapa hal buat membentuk emphasis yaitu:

- a. *Emphasis* menggunakan mengakibatkan sebuah bentuk menjadi sentra perhatian menggunakan membuatnya terlihat lebih menonjol pada sebuah komposisi.
- b. *Emphasis* melalui peletakan elemen visual pada sebuah komposisi misalnya diletakkan pada tengah atau pada pojok kiri atas komposisi buat menarik perhatian.
- c. *Emphasis* melalui permainan skala visual elemen. Sebuah visual elemen yang ingin dijadikan emphasis umumnya akan mempunyai skala yang lebih besar dibandingkan elemen lain pada sebuah komposisi.
- d. Bermain dengan kontras seperti terang dan gelap, halus versus kasar, terang versus pucat, dan didukung oleh faktor emosional lainnya seperti ukuran.
- e. Penekanan pada struktur susunan elemen visual, seperti susunan elemen visual seperti pohon, tangga atau lapisan.

#### 4. Irama

Dalam desain grafis, irama adalah kumpulan elemen visual yang terorganisir. Banyak faktor yang dapat membentuk irama, seperti warna, karakter, bentuk, aksentuasi tertentu, dan elemen visual lainnya. Kunci untuk membangun irama adalah memahami pengulangan dan variasi. Repetisi adalah pengulangan terus menerus dari beberapa elemen visual.

#### 5. Kesatuan

Kesatuan merupakan keteraturan unsur-unsur visual dalam satu komposisi. Contoh yang paling sering digunakan pada prinsip kesatuan adalah teori *Gestalt* dimana sebuah aturan yang digunakan

untuk dapat mencapai kesatuan tersebut. Berikut aturan-aturan yang ada pada *Gestalt* yaitu *Similarity*, *Proximity*, *Continuity*, *Closure*, *Common Fate*, *Continuing Line*.

### 2.1.2 Elemen Desain Grafis

#### 1. Garis

Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat visualisasi saat ditarik pada suatu permukaan. Garis juga dianggap sebagai jalur titik bergerak. Alat visual yang dimaksud berupa pensil, spidol, dan objek apa pun yang dapat menandai garis. Garis memainkan berbagai peran dalam kreativitas dan komunikasi. *On line* memiliki arah dan kualitas, karena garis bisa lurus, melengkung, atau membuat sudut tertentu. Tanda ini juga memiliki kualitas yang halus atau tebal, halus atau pecah, tebal atau tipis, teratur atau bervariasi dan lain lainnya. Selain itu, garis juga menjadi faktor utama untuk menyatukan komponen atau representasi dari bentuk dalam gambar atau lukisan. Jenis garis menurut Landa (2010) adalah *solid line* yang merupakan tanda yang tergambar pada suatu permukaan tertentu, *implied line* yang saling berhubungan, garis tepi adalah garis yang menjadi perpotongan suatu bentuk, dan *Line of vision* sebagai panduan atau garis gerak.

#### 2. Bentuk

Bentuk adalah area yang digambar pada permukaan dua ukuran yang seluruhnya atau sebagian terdiri dari garis, warna, nada atau tekstur. Bentuk dasarnya datar adalah dua dimensi. (Landa, 2010, hlm. 17), Bentuk didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup diwakili oleh permukaan dua dimensi yang dibangun sebagian atau seluruh baris (*Sketch* dan *Outline*) atau dengan itu warna, nada atau tekstur. Pada dasarnya bentuknya datar yang artinya dua dimensi dan diukur dalam tinggi dan lebar. Semua bentuk memiliki tiga gambar dasar yaitu persegi, segitiga dan

lingkaran dan bentuk apapun yang memiliki bentuk volume padat seperti kubus, piramida, dan bola.

### 3. Warna

Elemen desain yang paling penting adalah warna. Warna merupakan energi cahaya yang dapat dilihat oleh mata. Warna yang biasa dianggap atau dikenal sebagai cahaya pantulan atau bisa juga warna yang tercermin. Menurut Adams Marioka pada bukunya yang berjudul *Color Design Workbook* (2006), harmoni warna dapat dilihat pada roda warna. Berikut beberapa contoh harmoni warna:

#### a) *Complementary color*

Complementary Color adalah warna yang berseberangan pada color wheel mempunyai sudut 180 derajat, 2 rona menggunakan posisi paradoksal, *Complementary Color* atau rona komplementer membuat gugusan warna yang sangat menonjol. Contohnya: Merah Hijau, Biru-Oranye, Ungu-Kuning.



Gambar 2.1 *Complementary Color*

Sumber: <https://www.naydacruz.com/post/how-to-combine-colors>

Pasangan warna ini memanfaatkan posisi paradoksal untuk menciptakan kombinasi yang sangat kontras dan menarik perhatian. Rona komplementer sering digunakan dalam berbagai bidang desain dan seni untuk memberikan dampak visual yang kuat dan dinamis.

b) *Split color*

Skema warna *split complementary* memberikan harmonisasi warna yang menarik, menggabungkan kontras dari warna komplementer dengan keberagaman dari dua warna tambahan yang berdekatan. Hal ini menciptakan tampilan yang dinamis dan menarik secara visual, sering kali digunakan dalam desain untuk menciptakan efek yang menonjol namun tetap seimbang.



Gambar 2.2 *Split Color*

Sumber: <https://www.naydacruz.com/post/how-to-combine-colors>

*Split Complementary Color* hampir sama menggunakan skema rona komplementer, hanya saja terdapat sedikit penambahan rona. *Split Complementary Color* memakai formula huruf “Y” terbalik buat menerima harmonisasi rona.

c) *Tetradic color*

*Tetradic color* atau yang biasa disebut dengan *double complementary color* adalah perpaduan antara dua warna komplementer yang dipakai secara bersamaan, kombinasi ini membuat rona yang sangat paradoksal antara warna sejuk dan warna hangat.



Gambar 2.3 Tetradic Color

Sumber: <https://www.naydacruz.com/post/how-to-combine-colors>

*Dengan menggabungkan empat warna yang berbeda, tetradic color scheme memungkinkan desainer dan seniman untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan estetika, menciptakan karya yang memikat dan penuh dengan variasi visual.*

d) *Analogus color*



Gambar 2.4 Analogus Color

Sumber: <https://www.naydacruz.com/post/how-to-combine-colors>

*Anologous Color* merupakan rona yang berdekatan satu sama lain pada bundar rona. Skema pada warna analogous ini tak jarang ditemui pada alam dan menyenangkan untuk diamati. Kombinasi ini menaruh rona cerah dan berseri sehingga warna terlihat seimbang.

e) *Triadic color*



Gambar 2.5 *Triadic Color*

Sumber: <https://www.naydacruz.com/post/how-to-combine-colors>

*Triadic Color* terbentuk menurut sebuah segitiga sama sisi pada tarik diatas roda warna, sudut yang menyentuh roda warna itulah yang disebut dengan warna *Triadic*. Skema warna *Triadic* memiliki gabungan tiga hue yang terukur dan berjarak sama pada roda warna. Penggunaan kombinasi *Triadic* membuat warna seolah-olah bernada paradoksal.

f) *Monochrome color*

*Monochromatic* atau *monotone chromatic* merupakan warna yang didapatkan dari satu jenis warna dengan menggunakan turunan saturasi, skema warna tersebut terdiri berdasarkan shades dan tints pada satu jenis warna.

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 *Monochrome Color*

Sumber: <https://www.naydacruz.com/post/how-to-combine-colors>

*Monochrome color* adalah skema warna yang menggunakan satu rona dasar dan variasi dari rona tersebut dalam bentuk tint (warna lebih terang dengan penambahan putih), shade (warna lebih gelap dengan penambahan hitam), dan tone (warna yang telah dicampur dengan abu-abu). Skema ini menciptakan tampilan yang harmonis dan kohesif, serta sering digunakan untuk menghasilkan desain yang elegan dan sederhana.

#### 4. Tekstur

Tekstur adalah kualitas rabaan dalam permukaan atau representasi kualitas permukaan. Kemudian secara visual tekstur dibagi menjadi dua kategori yaitu, taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki kualitas taktil merasakan atau menyentuh secara fisik, mereka juga dikenal sebagai tekstur nyata. Tekstur visual adalah ilustrasi tekstur sebenarnya dan dibuat secara manual menggunakan tangan dari tekstur lalu dipindai atau dapat dalam bentuk foto.

### 2.1.3 Tipografi

#### 1. Klasifikasi Tipografi



a. *Modern*

Pada tipografi jenis modern susunan huruf lebih geometris, guratannya memiliki kontras nyata antara tebal dan tipis, ketegangan vertikal, dan simetri. Contoh dari tipografi jenis ini adalah Dido dan Bodoni.



Gambar 2.7 Tipografi Bodoni

Sumber: <https://graphicsprings.com/blog/view/10-fonts-that-are-excellent-for-logos-and-how-to-identify-new-ones/>

Gaya modern ini membawa revolusi dalam dunia tipografi, menghadirkan kejelasan dan ketegasan yang diperlukan untuk mencetak teks dengan kualitas tinggi. Hingga hari ini, tipografi modern tetap populer dan digunakan luas dalam berbagai aplikasi, dari buku cetak hingga desain digital, berkat karakteristik visualnya yang kuat dan serba guna.

b. *Sans Serif*

Dalam tipografi jenis sans serif, susunan huruf tidak memiliki "ekor" pada anatomi huruf. Contoh yang dapat dilihat pada jenis huruf ini adalah Futura dan Helvetica.



Gambar 2.8 Tipografi Futura

Sumber: <https://graphicsprings.com/blog/view/10-fonts-that-are-excellent-for-logos-and-how-to-identify-new-ones/>

Tipografi sans serif telah mengubah cara kita memandang dan menggunakan huruf dalam desain, menawarkan fleksibilitas dan kejelasan yang sangat dibutuhkan dalam era digital saat ini. Baik dalam konteks profesional maupun sehari-hari, sans serif terus memainkan peran penting dalam komunikasi visual, membantu menyampaikan pesan dengan cara yang efisien dan efektif.

c. *Display*

Jenis huruf yang biasanya digunakan untuk judul, tetapi terkadang sulit dibaca karena hurufnya cenderung sudah dimutasi dan dihias sehingga sulit untuk mengidentifikasi hurufnya.



Gambar 2.9 Tipografi Display

Sumber: <https://threerooms.com/blog/what-is-a-display-font?cn-reloaded=1>

Penggunaan display fonts membutuhkan keseimbangan antara estetika dan keterbacaan. Desainer harus mempertimbangkan konteks dimana font tersebut akan digunakan dan memastikan bahwa meskipun tampilannya menarik, pesan yang ingin disampaikan tetap dapat dimengerti oleh pembaca.

## 2.1.4 Grid

### 1. Hierarchical Column Grid

Secara umum *grid* tersebut merupakan gabungan antara vertical dan horizontal yang membentuk keselarasan (Tondreau, 2011). Grid hierarkis merupakan suatu komponen dalam sistem desain yang mengatur data ke dalam tabel yang memiliki hubungan hierarkis. *Grid* ini juga sering disebut sebagai grid bebas karena elemennya ditempatkan secara spontan di antara kolom dan baris, sehingga menghasilkan variasi lebar dan tinggi yang dinamis.



Gambar 2.10 Tampilan *Hierarchical Column Grid*

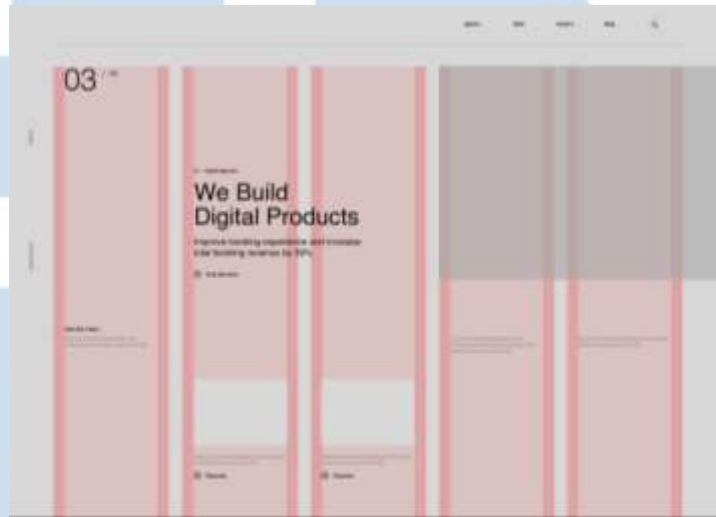
Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/how-to-use-a-grid-in-web-design>

Selain itu, grid hierarkis membantu dalam menciptakan keseimbangan visual dan harmoni dalam desain, meskipun elemennya ditempatkan secara tidak seragam. Ini memungkinkan kombinasi antara keteraturan dan kebebasan, memberikan tampilan yang modern dan dinamis sambil tetap menjaga keteraturan dan keterbacaan yang diperlukan dalam sebuah desain yang efektif.

## 2. *Multi Column Grid*

*Multi-Column Grid* memiliki fleksibilitas yang lebih besar daripada *single column grid* dengan penggabungan beberapa kolom dan variasi lebar akan menghasilkan efek di media majalah dan situs web (Tondreau, 2011). *Grid* multi kolom umumnya digunakan pada

desain situs web *desktop* yang kompleks untuk membantu dalam menciptakan hierarki informasi yang lebih jelas.



Gambar 2.11 Tampilan Multi Column Grid

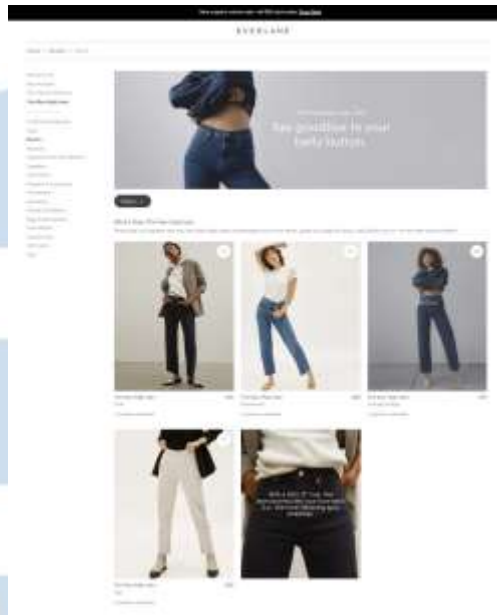
Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/how-to-use-a-grid-in-web-design>

*Grid multi-column* sering digunakan dalam desain situs web *desktop* yang kompleks karena membantu dalam menyajikan banyak informasi dengan cara yang terorganisir dan mudah dipahami. Dengan menggunakan *grid* ini, desainer dapat menyesuaikan tata letak situs web sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, menciptakan desain yang lebih menarik dan fungsional.

### 3. *Modular Grid*

*Modular Grid* sangat ideal untuk mengatur informasi rumit yang biasa ditemukan pada surat kabar, kalender, grafik dan tabel.

*Modular grid* adalah penggabungan antara kolom vertikal dan horizontal yang mengatur struktur menjadi area yang lebih kecil (Tondreau, 2011).



Gambar 2.12 Tampilan Modular Grid

Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/how-to-use-a-grid-in-web-design>  
Penggunaan *modular grid* sangat berguna dalam desain yang memerlukan pengaturan informasi yang kompleks dan detail, seperti pada surat kabar yang memiliki banyak kolom dan artikel, kalender yang menyajikan tanggal dan acara, serta tabel atau grafik yang menampilkan data secara terstruktur. Dengan menggunakan modular grid, desainer dapat menciptakan tata letak yang efisien, mudah dipahami, dan menarik bagi pembaca atau pengguna.

### 2.1.5 Vector

Sebuah gambar vektor adalah representasi visual yang diciptakan menggunakan poligon dalam grafis komputer. Pada dasarnya, gambar vektor dibuat dengan menggunakan vektor, di mana lokasi-lokasi tertentu pada vektor disebut sebagai titik kontrol atau node. Setiap titik ini dengan tepat menentukan posisinya dalam sumbu x dan y dari bidang kerja, yang pada gilirannya menentukan jalurnya. Dalam dunia grafis vektor, berbagai atribut seperti ketebalan garis, bentuk, kurva, warna garis, warna isi, dan gradien dapat dengan mudah disertakan ke dalam setiap jalur, memberikan pengalaman desain yang kaya dan dapat disesuaikan (Chapman & Chapman, 2002). Dikarenakan gambar vektor disusun berdasarkan fungsi matematis,

dimensi dan resolusi gambar tidak akan merusak kualitas akhirnya. Sebagai contoh, gambar vektor dapat diaplikasikan untuk digital seperti situs web. Dalam perbandingan dengan gambar bitmap, di mana perbesaran yang signifikan dapat merusak kualitas gambar. Gambar vektor menjanjikan hasil akhir yang optimal yang dapat diandalkan. Jika diperbesar gambar vektor tetap mempertahankan kejernihan gambar.

### **2.1.6 Ilustrasi**

Berasal dari bahasa Belanda, yaitu "ilustratie", yang mengandung makna suatu hiasan yang menggunakan gambar. Ilustrasi dapat dianggap sebagai suatu upaya untuk mengklarifikasi ide dalam cerita atau narasi, dengan tujuan utama untuk memperjelas, memperkuat, mempertegas, dan memperindah cerita tersebut, baik itu berasal dari berita maupun pesan. Dalam proses penciptaan ilustrasi, seorang perancang grafis perlu memiliki pemikiran yang mendalam untuk menggabungkan berbagai elemen desain, sehingga dapat menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari yang lain. Menurut (Sp., 1990) Ilustrasi berfungsi untuk melukiskan cerita dan mengekspresikan cerita melalui gambar. Nilai ilustrasi ditentukan dari kemudahan pembaca dalam memaknai sebuah gambar (Supriyono, 2010).

## **2.2 Media Informasi**

Media Informasi adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi-informasi kedalam bentuk visual. Media informasi dapat menjadi perantara atau pengantar komunikasi dari pengirim kepada penerima. Media Informasi dapat ditemukan dalam bentuk cetak maupun digital. Media informasi adalah sarana atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengolah informasi yang diperoleh dari fakta-fakta yang ada sehingga dapat disampaikan dengan lebih bermanfaat kepada penerima informasi. Menurut (Coates & Ellison, 2014), media informasi memiliki beragam interpretasi. Beberapa menganggapnya sebagai visualisasi data dan komunikasi pesan dalam berbagai bentuk untuk menyampaikan makna kepada masyarakat. Selain itu, media

informasi juga bermanfaat dalam menyebarkan pesan yang ingin disampaikan oleh pengguna kepada penerima dengan efektif. Dengan bantuan media informasi, individu memiliki akses untuk memperoleh pemahaman tentang perkembangan situasi dan informasi terkini. Media informasi memungkinkan manusia untuk mengikuti perkembangan terbaru dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai berbagai hal yang sedang berkembang di sekitar mereka. Berbagai jenis media, seperti surat kabar, televisi, radio, dan internet, memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk tetap terhubung dengan peristiwa dan informasi terkini.

### **2.2.1 Jenis Media Informasi**

Beberapa jenis media informasi seperti yang diterangkan dalam buku (Coates & Ellison, 2014) yang berjudul “An Introduction to Information Design” adalah sebagai berikut:

#### *1. Print-based Information Design*

Media informasi cetak menekankan pada visualisasi yang efektif dalam menyampaikan pesan, dengan menggunakan berbagai elemen seperti gambar, fotografi, ilustrasi, dan teks. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap isi pesan yang disampaikan. Berbeda dengan media informasi interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dan memiliki kontrol penuh atas navigasi, media cetak memerlukan pembaca untuk melakukan navigasi secara pasif. Meskipun demikian, visualisasi yang menarik dan penyajian yang jelas dalam media cetak tetap memegang peranan penting dalam menarik perhatian pembaca dan menyampaikan informasi dengan efektif. Selain itu, media informasi cetak juga memiliki keunggulan dalam hal keberlangsungan, karena dapat diakses tanpa ketergantungan pada teknologi digital. Dengan demikian, media cetak tetap menjadi salah satu sarana penting dalam penyebaran informasi yang efektif dan dapat diandalkan.

## 2. *Interactive Information Design*

Media informasi interaktif menuntut pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan media informasi cetak. Di dalam media ini, pengguna memiliki peran yang lebih aktif dalam menghasilkan dan memilih konten yang disajikan. Interaktivitas dalam media informasi memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses penyerapan pesan, dengan berbagai cara yang dapat disesuaikan dengan preferensi mereka. Navigasi pesan dalam media interaktif bergantung pada desainer yang merancang pengalaman pengguna, memastikan bahwa pesan disampaikan secara efektif dan mudah dipahami. Keunggulan utama media informasi interaktif adalah kemampuannya untuk memberikan solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sehingga pesan dapat disampaikan dengan lebih personal dan relevan. Dengan memanfaatkan fitur interaktif, media ini memungkinkan pengguna untuk merasa lebih terlibat dan terlibat secara langsung dalam proses penyampaian pesan.

## 3. *Environmental Information Design*

Faktor utama yang dipertimbangkan dalam media informasi lingkungan adalah visibilitas dan konteks dari media itu sendiri. Media informasi lingkungan melibatkan proses di mana desainer mempertimbangkan cara untuk mengarahkan audiens dengan memahami batasan fisik lingkungan serta kebutuhan masyarakat yang berada di dalamnya. Desainer harus melakukan analisis mendalam terhadap ruang yang tersedia dan merancang desain yang sesuai dengan cara masyarakat memanfaatkannya. Mereka perlu memahami bagaimana ruang tersebut digunakan oleh masyarakat dan bagaimana informasi dapat disajikan secara efektif di dalamnya.



Selain itu, desainer juga harus memperhatikan bagaimana pesan-pesan yang disampaikan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan menciptakan pengalaman yang menyatu dengan konteksnya. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, media informasi lingkungan dapat dirancang untuk menjadi lebih efektif dalam menyampaikan pesan-pesan yang relevan dan berguna bagi masyarakat yang menggunakannya.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Melliana pada tahun 2013 yang berjudul "Perancangan Media Informasi Mengenai Pola Asuh Kreatif", media informasi dipilah menjadi beberapa kategori. Melliana (2013) mengklasifikasikan media informasi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan tujuan dan fungsinya, yaitu:

a.) Media Lini Atas

Media informasi tidak langsung, seperti billboard, iklan televisi, radio, dan lainnya, mencapai audiens dengan cakupan yang besar tetapi jumlahnya terbatas. Media ini memiliki kemampuan untuk mencapai sejumlah besar orang secara simultan, namun tidak secara langsung berinteraksi dengan audiens. Contohnya, iklan televisi dapat disaksikan oleh banyak orang dalam satu waktu, tetapi tidak memungkinkan respons langsung dari penonton. Demikian pula, billboard dan iklan radio dapat menjangkau audiens yang luas di area tertentu, tetapi interaksi langsung dengan pengguna tidak terjadi.

b.) Media Lini Bawah

Media informasi yang tidak disampaikan melalui media massa, seperti poster, flyer, signage, dan lainnya, memiliki jangkauan yang terbatas pada satu titik atau daerah tertentu. Meskipun cakupannya tidak sebesar media massa, media ini tetap efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens yang

spesifik atau lokal. Contohnya, poster dan flyer dapat dipasang di lokasi strategis di komunitas atau daerah tertentu untuk menarik perhatian target audience secara langsung.

c.) Media Cetak

Media informasi dalam bentuk buku, koran, poster, majalah, spanduk, dan lainnya menyediakan berbagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan kegunaannya sendiri dalam menyampaikan informasi. Misalnya, buku dan majalah sering digunakan untuk menyajikan informasi yang mendalam dan terperinci, sementara poster dan spanduk lebih cocok untuk pesan yang singkat dan mudah dipahami.

d.) Media Digital

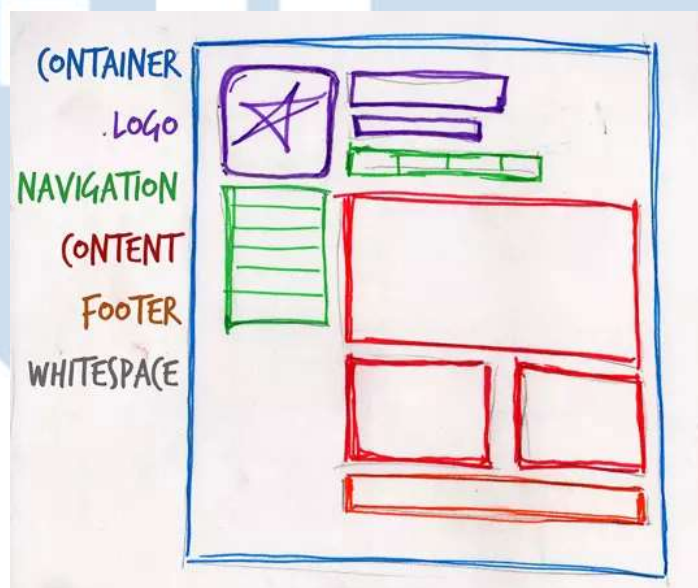
Media informasi yang disampaikan melalui radio, kamera, kaset, telepon seluler, dan internet memberikan berbagai cara untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Media ini memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dan konten yang disajikan, serta memfasilitasi berbagai bentuk komunikasi, seperti siaran langsung, panggilan telepon, dan interaksi online. Dengan teknologi yang terus berkembang, media ini menjadi semakin penting dalam menyebarkan informasi dan berkomunikasi dengan audiens secara efektif.

### 2.3 Website

Menurut Sibero (2013) web adalah sistem yang terhubung ke dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lain-lain di Internet. *Website* awalnya merupakan layanan presentasi informasi menggunakan konsep hyperlink, sehingga memudahkan para pengguna internet atau internet users mencari informasi di internet.

Informasi disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan berbagai media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film.

Menurut (Beaird, Walker, & George, 2020) dalam bukunya yang berjudul *The Principles of Beautiful Web Design*. Dalam membuat *website* membutuhkan unsur dan anatomi website yang terbagi menjadi 6 komponen penting sebagai berikut:



Gambar 2.13 Anatomi Situs Web

Sumber: <https://www.sitepoint.com/web-page-anatomy/>

- 1) *Container*, merupakan wadah yang akan menunjukkan konten dari situs laman yang terdiri dari border, margin, padding, dan content.
- 2) *Logo*, merupakan identitas dari suatu situs laman, tidak hanya memberikan identitas namun juga dapat menjadi interaktifitas untuk menavigasi pengguna ke halaman awal.
- 3) *Navigation*, adalah sebuah petunjuk arah yang mengarahkan pengguna dalam mencari konten atau membimbing pengguna dalam pengalaman interaktif pada situs laman.

- 4) *Content*, merupakan isi dari konten media informasi pada situs laman yang tak hanya memberikan informasi yang solutif bagi pengguna namun juga memberikan pengalaman
- 5) *Footer*, biasanya diisi dengan catatan informasi legal, kontak pribadi, dan *copyright*. Selain itu, fungsi dari *footer* adalah untuk memberikan akhir dari *section* situs laman.
- 6) *Whitespace*, sangatlah krusial dalam situs laman untuk memiliki ruang kosong untuk memisahkan elemen yang satu dengan yang lainnya.

## 2.4 User Interface

### 2.4.1 Pengertian User Interface

*User experience* diberikan untuk pengguna dan interaksi yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan produk digital. Dapat dikatakan *user experience* yang baik apabila interaksi, navigasi, dan informasi tidak menyulitkan pengguna dalam proses penggunaan produk digital dan cukup ringan untuk digunakan. Selain itu *user experience* adalah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna website melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung dan produk. *User Experience* adalah proses penambahan untuk meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung website), kegunaan aplikasi, dan interaksi antara pengguna dan produk *UX* itu sendiri. *User Experience* adalah desain yang bekerja sama dengan berbagai trans-fungsi, mencari titik temu antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan perkembangan teknologi kemudian menghasilkan pengalaman ajaib melalui desain produk yang bermakna, bermanfaat dan menyenangkan. Tujuan dari *UX* adalah agar website atau aplikasi tersebut lebih *user friendly* dan tidak membingungkan saat digunakan oleh pengguna (Allen &

Chudley, 2012). User experience pada sebuah website tidak lepas dari konsep Gestalt yang sudah ada seperti tentang pemilihan bentuk dan ukuran benda menerapkan Hukum Asimtotik ini objek dengan pendekatan tertentu untuk membentuk satu kesatuan objek. Jadi hukum dari kesamaan yang digunakan dalam presentasi *layout* objek yang ditampilkan dapat berupa kesinambungan satu sama lain. Kemudian hukum simetri menampilkan objek di web merasa seperti terintegrasi dengan objek lain dengan beberapa perbedaan dimiliki oleh setiap objek. Kemudian *layout* halaman di situs web dicakup oleh undang-undang cukup tampilkan halaman *web* sesedikit mungkin tanpa menghapus informasi penting untuk ditampilkan.

## 2.5 User Experience

### 2.5.1 Pengertian User Experience

*User Interface* berfokus pada antisipasi kebutuhan yang pengguna perlu lakukan dan meyakinkan bahwa tampilan antar muka memiliki elemen yang mudah untuk diakses, dimengerti, dan digunakan untuk memfasilitasi interaksi. Tampilan antarmuka menyatukan konsep desain interaktif, desain visual, dan arsitektur informasi. Berdasarkan Jesse James Garrett, *user interface* terbagi kedalam empat elemen yaitu kontrol Input, komponen navigasi, komponen informasi, dan wadah. Antarmuka pengguna (*UI*) adalah desain antarmuka untuk mesin dan perangkat lunak, seperti komputer, aplikasi web, dan perangkat elektronik lainnya yang berfokus pada memaksimalkan pengalaman pengguna. Antarmuka pengguna itu sendiri dapat dipahami sebagai mekanisme korelasi atau integrasi jumlah total perangkat keras dan perangkat lunak yang membentuk pengalaman komputasi kepada pengguna antarmuka, Pada sebuah website berupa desain tampilan yang akan bertatap muka dengan pengguna pada saat eksekusi. Dimana antarmuka pengguna di situs ini dimana pengguna dapat berinteraksi dengan apa yang ditawarkan dari

situs. Pada Gambar dibawah adalah antarmuka pengguna yang ditampilkan pada perangkat yang berbeda, antarmuka pengguna ditampilkan di setiap perangkat dengan konten yang sama tetapi dengan *layout* yang berbeda (Allen & Chudley, 2012).

## 2.6 Kain Ulos

Budaya suku Batak tidak lepas dari Kain Ulos. Sejak dahulu, Kain Ulos digunakan sebagai medium untuk mengungkapkan doa. Namun, pada hakikatnya kain tersebut digunakan oleh nenek moyang suku Batak dalam kegiatan sehari-hari karena kondisi geografis di daerah pegunungan yang menjadikan kain tersebut sebagai penghangat badan (Emir & Wattimena, 2018). Jenis dari kain ulos sangatlah banyak namun, beberapa kain ulos yang sering dipakai yaitu Ulos Ragi Hidup, Ragi Hotang, Tumtuman, Sadum Tarutung, Ragi Huting, Harungguan, Sibolang, Harungguan Lobu-Lobu, dan Bintang Maratur (Emir & Wattimena, 2018).

### 1. Ulos Ragi Hidup

Proses pembuatan Ulos Ragi Hidup menghadirkan tantangan yang tinggi dan kompleks. Motifnya disusun dengan beragam teknik hiasan untuk memberikan kesan seolah-olah motif tersebut memiliki "kehidupan" tersendiri, sehingga disebut sebagai ragi hidup. Ulos ini menempati posisi tertinggi dalam hierarki adat Batak. Didalamnya, terdapat motif anting-anting yang mencerminkan kemakmuran, biasanya terbuat dari emas. Tak hanya itu, terdapat pula motif beruang yang melambangkan simbol kemakmuran, serta motif batu niansimun yang menggambarkan kesehatan. Ulos ini secara eksklusif diarahkan untuk laki-laki dan cocok dipakai dalam beragam situasi, baik dalam suasana kegembiraan seperti perayaan ulang tahun, kenaikan pangkat, hingga momen kedukaan seperti kehilangan pasangan, memasuki rumah baru, atau pelaksanaan upacara adat.

## 2. Ulos Ragi Hotang

Ulos dengan teknik pengikatan lungsi ini umumnya dihasilkan oleh para pengrajin di wilayah Meat. Bagi masyarakat Batak, hotang atau sering disebut sebagai rotan, memiliki simbolisme yang mewakili kekuatan fisik, ketahanan, kerja keras, dan keimanan yang kokoh. Ulos ini diberikan kepada calon menantu pria pada saat pernikahan, dengan harapan bahwa ikatan batin antara kedua pasangan akan sekuat rotan tersebut. Pemberian ulos dilakukan dengan cara menyampirkan bagian kanan di atas bahu laki-laki dan melintasi bahu kiri pengantin perempuan. Ujung sebelah kanan dipegang oleh pengantin pria, sedangkan ujung sebelah kiri dipegang oleh pengantin perempuan, dan keduanya disatukan dengan mengikat bagian dada.

## 3. Ulos Tumtuman

Ulos Tumtuman, yang ditenun dengan menggunakan teknik pakan tambahan atau songket, memiliki peran penting sebagai tali (ikat kepala) untuk raja atau tetua Batak. Tali-tali ini, yang dihiasi dengan motif khas, digunakan oleh anak sulung atau tuan rumah yang tengah mengadakan acara adat Batak. Ulos ini tidak hanya sekadar aksesori, melainkan juga merupakan simbol kehormatan dan kewibawaan dalam konteks budaya Batak. Pemilihan motif dan teknik pembuatannya mencerminkan nilai-nilai tradisional yang dijunjung tinggi, menambahkan keindahan dan kekhidmatan pada setiap acara yang dihadiri oleh raja atau tokoh adat.

## 4. Ulos Sadum Taruntung

Ulos ini dipercantik dengan beragam ragam hias yang dihasilkan melalui teknik tenun pakan tambahan dan teknik tenun tapestry.

Produksi utama ulos ini terpusat di Tarutung, Tapanuli Utara, dengan ciri khasnya yang mencolok dalam pilihan warna yang cerah, mencerminkan suasana keceriaan. Pada masa sebelumnya, ulos ini banyak dihasilkan di Angkola, Tapanuli Selatan, dikenal sebagai abut godang, yang berfungsi sebagai gendongan untuk keturunan yang memiliki peran penting dalam pemerintahan. Selain digunakan sebagai alas sirih di atas piring besar, ulos ini juga sering diberikan kepada anak kesayangan sebagai simbol kegembiraan dalam keluarga, dengan harapan agar si anak akan membawa banyak kebaikan (godang) dan berhasil mencapai cita-citanya, serta mendapatkan berkah yang melimpah dari Tuhan (debata).

#### 5. Ulos Ragi Huting

Ulos Ragi Huting, dinamakan demikian karena corak bintik-bintiknya yang menyerupai bulu kucing, memiliki daya tarik tersendiri. Produksi ulos ini yang melimpah terjadi di wilayah Toba, Pintu Batu, dan Silaen. Khususnya, Ulos Ragi Huting dapat dikenakan oleh semua lapisan masyarakat, menjadi pilihan yang serbaguna. Selain berfungsi sebagai selendang penutup punggung perempuan atau sebagai kemben yang dililitkan di dada, ulos ini sering menjadi pilihan populer di kalangan orang tua saat berada dalam perjalanan.

#### 6. Ulos Harunguan

Harunguan, dalam bahasa Batak, memiliki arti berkumpul atau marunggu. Nama tersebut dipilih karena ulos ini menjadi titik temu bagi beragam motif khas dari tanah Batak. Ulos Harunguan sering dikenakan pada peristiwa yang penuh sukacita, seringkali sebagai simbol permohonan doa restu untuk meraih keberhasilan dalam pencapaian tertentu. Proses



pembuatannya termasuk dalam kategori yang rumit dan memerlukan keterampilan tinggi dari para perajin. Setiap motif yang terdapat dalam Ulos Harungguan mencerminkan kekayaan budaya dan nilai-nilai tradisional yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Batak. Penggunaannya dalam acara-acara bahagia menegaskan peran ulos ini sebagai lambang harapan dan kebahagiaan. Sebagai warisan budaya, Ulos Harungguan tidak hanya menjadi bagian dari sejarah, tetapi juga memperkaya makna dalam setiap perayaan dan upacara adat.

#### 7. Ulos Sibolang

Ulos ini memiliki tiga ragi khusus dan paduannya terdiri dari warna hitam atau biru tua serta putih atau biru muda. Penggunaannya melibatkan berbagai upacara adat, baik yang bersifat sukacita maupun dukacita. Dalam konteks acara sukacita, warna putih menjadi lebih menonjol dan dominan, yang dikenal sebagai ulos ragi sibolang pamontari. Ulos jenis ini diberikan khususnya pada saat acara pernikahan berlangsung, sebagai simbol harapan agar sang penerima diberikan kekayaan, keturunan, dan kehormatan. Selain itu, Ulos Sibolang dengan dominan warna hitam memiliki makna yang berbeda. Ulos ini umumnya diberikan oleh paman kepada kemenakan yang meninggal pada usia muda, sebagai ungkapan dukacita. Penggunaan warna hitam dalam ulos ini mencerminkan rasa duka yang mendalam dan menjadi simbol penghormatan terhadap kehidupan yang singkat. Dengan demikian, Ulos Ragi Sibolang tidak hanya mencerminkan keindahan seni tenun tradisional, tetapi juga sarat dengan makna dan simbolisme dalam setiap tali benangnya.

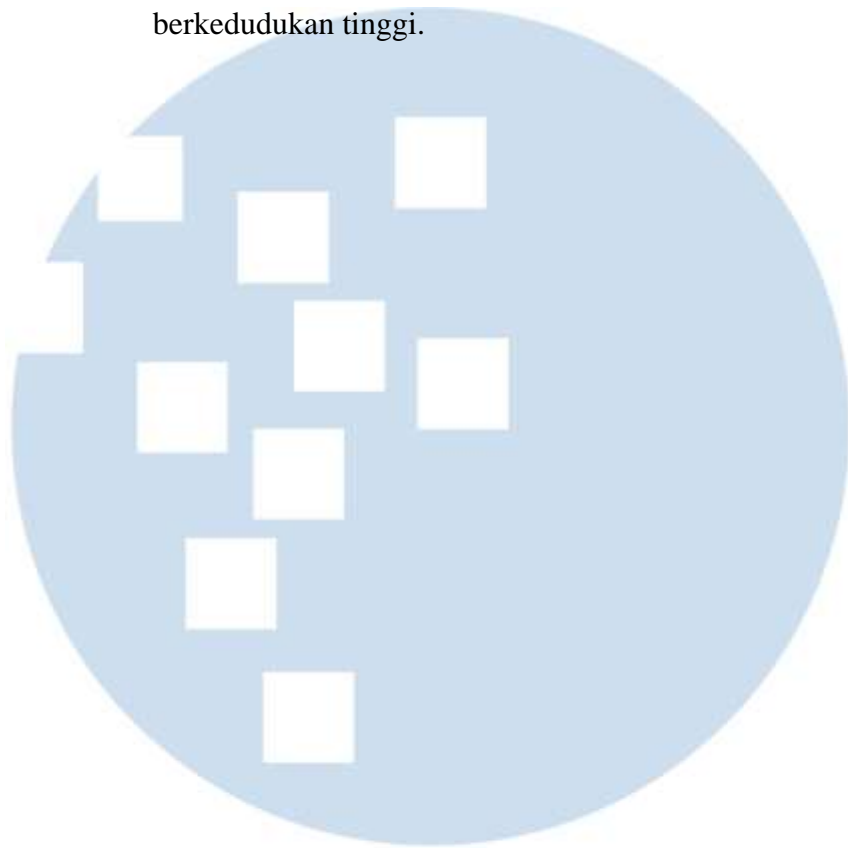
#### 8. Ulos Harungguan Lobu-Lobu

Ulos Hatungguan Lobu-Lobu, mirip dengan Ulos Harungguan, memiliki kekayaan motif ulos yang melibatkan semua ragam motif khas. Uniknya, bentuknya menyerupai sarung dengan ujung yang menyatu. Fungsinya lebih spesifik sebagai kain gendongan, menunjukkan kepraktisan dan kegunaan yang mendalam dalam budaya Batak. Ulos Hatungguan Lobu-Lobu bukan hanya sekadar bentuk seni tenun, melainkan juga mencerminkan nilai-nilai tradisional dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Batak. Pemilihan motif dan warna memiliki makna tersendiri, menciptakan harmoni dalam setiap jalinan benang. Ulos ini, sebagai bagian dari warisan budaya, terus dijaga keberadaannya, menjadi simbol penting dalam membawa kehangatan dan kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

#### 9. Ulos Bintang Maratur

Ragi Ulos Bintang Maratur menampilkan keanggunan dan keteraturan gugusan bintang, mencerminkan sifat patuh dan rukun dalam ikatan keluarga yang kuat, sejalan dengan nilai-nilai keluarga Batak. Ulos ini memiliki fungsi khusus sebagai edang-edang, digunakan oleh individu dengan posisi sosial yang tinggi ketika menghadiri undangan. Dalam setiap pola dan desainnya, Ulos Bintang Maratur tidak hanya menjadi sebuah karya seni tenun, melainkan juga menyampaikan pesan keharmonisan dan ketaatan dalam hubungan keluarga. Penggunaan motif bintang yang teratur menciptakan kesan elegan, mencerminkan keindahan dalam keragaman budaya Batak. Ulos ini menjadi simbol kehormatan dan kepatuhan, mewujudkan nilai-nilai tradisional yang dijunjung tinggi dalam

setiap perhelatan atau acara sosial yang dihadiri oleh individu berkedudukan tinggi.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA