

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Landa (2018) yang berjudul “*Graphic Design Solution*” desain grafis adalah sebuah wujud komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada audiens dengan menggunakan sebuah representasi visual dari sebuah ide yang memiliki ketergantungan terhadap penciptaan, pemilihan, dan penyusunan elemen visual.

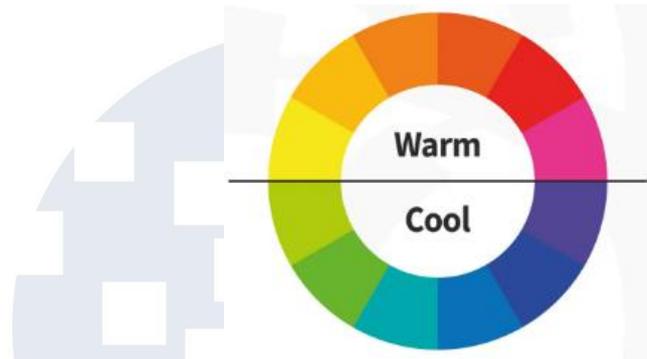
##### **2.1.1 Elemen Desain**

Di dalam bukunya Robin Landa yang berjudul “*Graphic Design Solution*” ia mengutarakan bahwa elemen desain umumnya terbentuk dari desain dua dimensi yang berisikan garis, bentuk, warna dan tekstur. Ke empat elemen ini digunakan untuk membangun sebuah gambaran, corak, *letterforms*, diagrams, animasi dan hubungan desain kepada visual agar dapat mengekspresikan konsep desain yang telah dibuat.

##### **2.1.1.1 Warna**

Warna memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi, menyusun informasi, atau menggambarkan realitas. Warna berasal dari energi cahaya dan hanya bisa dilihat jika ada cahaya. Warna yang terlihat pada permukaan benda dikenal sebagai cahaya pantulan atau warna pantulan. Ketika cahaya mengenai sebuah objek, sebagian dari cahaya tersebut diserap dan sebagian lainnya dipantulkan. Warna yang terlihat oleh manusia adalah hasil dari cahaya yang dipantulkan tersebut (Landa, 2010, hlm. 19). Desainer dapat memanfaatkan warna untuk membuat elemen tertentu lebih menonjol atau menghilangkannya dari perhatian. Warna telah menjadi bagian integral dari proses desain.

Warna dibagi menjadi tiga kategori dasar: *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merujuk pada nama warna seperti merah, biru, dan hijau. *Hue* juga bisa dikategorikan sebagai warna hangat dan dingin. Merah, oranye, dan kuning biasanya dikenal sebagai warna hangat, sementara biru, hijau, dan ungu dikenal sebagai warna dingin.



Gambar 2.1 Warna hangat dan dingin  
Sumber: <https://www.interaction-design.org>

*Value* mengacu pada tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna, misalnya biru terang atau merah gelap. Aspek-aspek *value* termasuk *shade*, *tone*, dan *tint*. *Saturation* adalah ukuran seberapa cerah atau kusam suatu warna. *Saturation* juga dikenal sebagai *chroma* atau *intensity* (Landa, 2010, hlm. 20).

Teori warna pertama kali diperkenalkan oleh Isaac Newton ketika ia menciptakan roda warna pada tahun 1666. Newton menyatakan bahwa warna adalah persepsi manusia terhadap gelombang cahaya. Ia mengelompokkan warna ke dalam tiga kategori: warna primer, warna sekunder, dan warna tertier (*Interaction Design Foundation*, para. 2).

## 1. Warna Primer

Menurut Landa, warna primer adalah warna yang tidak dapat dihasilkan dari pencampuran warna lain. Warna primer meliputi merah, hijau, dan biru. Ketiga warna ini disebut sebagai primer aditif karena ketika dicampur dengan proporsi yang sama, mereka akan menghasilkan warna putih.



Gambar 2.2 *Additive Color System*  
Sumber: Landa (2014)

Warna-warna tersebut bisa dicampur untuk menghasilkan warna lain. Warna RGB (merah, hijau, biru) biasanya digunakan pada layar digital, meskipun mata manusia tidak dapat melihat sebanyak warna yang bisa dihasilkan oleh komputer. Sebaliknya, warna *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* (CMYK) biasanya digunakan pada media cetak (2010, hlm. 20).

## 2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang diperoleh dari pencampuran dua warna primer. Contoh warna sekunder meliputi oranye dan ungu (Landa, 2010, hlm. 20).

### 3. Warna Tersier

Warna tersier adalah hasil pencampuran antara warna primer dengan warna sekunder, seperti merah-oranye, biru-ungu, kuning-oranye, dan sebagainya.

Menurut *Interaction Design Foundation*, terdapat beberapa teori warna yang dapat digunakan untuk menciptakan desain yang harmonis dan bermakna (para. 5).

#### 1. *Monochromatic*

Monokromatik adalah skema warna yang menggunakan satu *hue* dengan berbagai *shade* dan *tint* dari warna tersebut.



Gambar 2.3 Warna monokromatik  
Sumber: <https://www.interaction-design.org/>

#### 2. *Analogus*

Analog adalah skema warna yang terdiri dari tiga warna yang berdekatan pada roda warna, seperti oranye, kuning-oranye, dan kuning terang.

## Analogous



Interaction Design Foundation  
interaction-design.org



Gambar 2.4 Warna analog  
Sumber: <https://www.interaction-design.org/>

### 3. *Complementary*

*Complementary* adalah skema warna yang melibatkan penggunaan warna-warna yang berada di posisi berlawanan di roda warna.

## Complementary



Interaction Design Foundation  
interaction-design.org

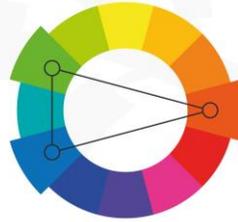


Gambar 2.5 Warna *complementary*  
Sumber: <https://www.interaction-design.org/>

### 4. *Split-Complementary*

*Split-complementary* adalah skema warna yang melibatkan penggunaan sebuah warna bersama dua warna yang berada di sisi yang berlawanan dari warna komplementer. Ini membantu untuk meredam kontras yang terlalu kuat antara warna-warna yang digunakan.

## Split-Complementary



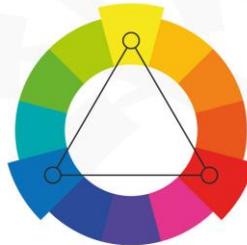
Interaction Design Foundation  
interaction-design.org

Gambar 2.6 Warna *Split-complementary*  
Sumber: <https://www.interaction-design.org/>

## 5. *Triadic*

*Triadic* adalah skema warna yang melibatkan pengambilan tiga warna dengan jarak yang sama di sepanjang roda warna. Penggunaan skema triadic dapat membantu menjaga keharmonisan antara warna-warna yang digunakan sambil menciptakan kontras yang kuat.

## Triadic



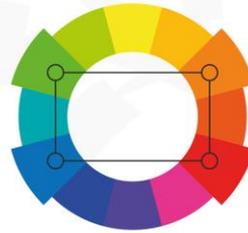
Interaction Design Foundation  
interaction-design.org

Gambar 2.7 Warna *Triadic*  
Sumber: <https://www.interaction-design.org/>

## 6. *Tetradic*

*Tetradic* adalah skema warna yang melibatkan pengambilan empat warna yang terdiri dari dua pasang warna komplementer, serta satu warna yang menjadi dominan.

## Tetradic



Interaction Design Foundation  
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)



Gambar 2.8 Warna *Tetradic*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/>

## 7. *Square*

*Square* adalah skema warna yang melibatkan pengambilan empat warna yang memiliki jarak yang sama di antara masing-masing warna pada roda warna. Berbeda dengan *tetradic*, warna-warna dalam skema *square* dapat digunakan secara merata dan seimbang.

## Square



Interaction Design Foundation  
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)



Gambar 2.9 Warna *Square*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/>

Beberapa warna yang seringkali digunakan dalam komputer maupun dari *software* ataupun *hardware*.

### **1. Merah**

Warna merah biasanya dikenal dengan rasa panas atau kemarahan tetapi tidak dalam komputer, di komputer warna tersebut melambangkan adanya kejadian error atau adanya tanda bahaya yang harus secepatnya di selesaikan atau di betulkan.

### **2. Kuning**

Kuning biasanya dikenal dengan rasa senang atau ceria tetapi kuning dalam komputer mengartikan sebagai adanya bahaya tapi belum cukup serius, sehingga bahay tersebut masih dapat diselesaikan dengan santai.

### **3. Hijau**

Warna hijau digunakan biasanya untuk menandakan suatu hal telah berjalan dengan baik tanpa kendala, atau semua berfungsi dengan baik.

## **2.2 Prinsip Desain**

Desain grafis merupakan cabang seni visual yang secara integral terkait dengan psikologi. Psikologi memainkan peran penting dalam bagaimana individu merespon visual secara psikis. Oleh karena itu, penting bagi desainer grafis untuk memahami teori psikologi untuk menciptakan tampilan visual yang efektif dan menarik. Salah satu teori psikologi yang sering digunakan dalam desain grafis adalah teori Gestalt.

Gestalt itu sendiri adalah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui organisasi komponen-komponen yang memiliki hubungan, pola, dan kesamaan menjadi satu kesatuan. Teori ini dikembangkan oleh tiga tokoh, yaitu Kurt Koffka, Max Wertheimer, dan Wolfgang Köhler. Teori Gestalt juga dapat digunakan dalam merancang UI (User Interface) (Gkogka, 2018).

Dalam teori Gestalt, terdapat lima prinsip utama yang membimbingnya yaitu *Proximity, Similarity, Continuation, Closure, dan Figure/Ground*.

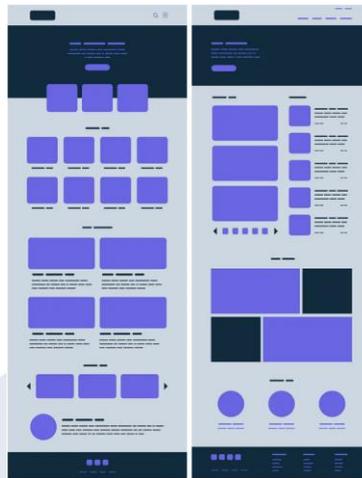
### 2.2.1 Proximity

Elemen-elemen yang ditempatkan dalam jarak yang dekat dianggap lebih terhubung dibandingkan dengan yang ditempatkan lebih jauh. Dengan demikian, berbagai elemen utamanya dipandang sebagai sebuah kelompok daripada sebagai elemen individu.



Dalam desain UI, kita dapat menerapkan prinsip Proximity untuk mengelompokkan informasi yang serupa, menyusun konten, dan menyederhanakan tata letak, sehingga meningkatkan komunikasi visual dan pengalaman pengguna.

Menurut prinsip ini, bentuk yang terkait sebaiknya ditempatkan dekat satu sama lain, sementara bentuk yang tidak terkait sebaiknya diatur lebih jauh. Ruang putih memainkan peran penting di sini karena meningkatkan kontras, mengarahkan perhatian pengguna ke arah yang dimaksud. Memanfaatkan ruang putih secara efektif dapat meningkatkan hierarki visual dan memfasilitasi aliran informasi, menghasilkan tata letak yang mudah dibaca dan dipindai. Ini, pada gilirannya, memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas mereka dengan lebih efisien dan terlibat lebih dalam dengan konten.



Gambar 2.11 Proximity UI Layout  
Sumber: Medium.muz.li

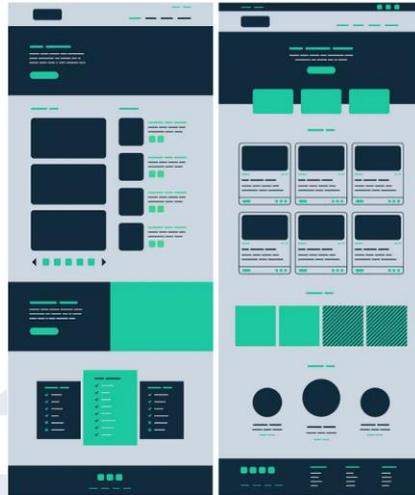
### 2.2.2 Similarity

Elemen-elemen yang memiliki ciri visual serupa dianggap lebih terkait daripada yang tidak memiliki ciri serupa.



Gambar 2.12 Similarity  
Sumber: Medium.muz.li

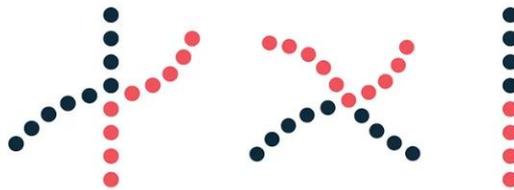
Kesamaan antara elemen-elemen membuat kita melihatnya sebagai bagian dari pola atau kelompok yang sama. Ini membantu dalam pengelompokkan dan memberi makna pada objek. Kesamaan dapat diciptakan melalui berbagai cara seperti warna, ukuran, bentuk dan lainnya. Elemen yang berbeda dari yang lain dapat menonjol sebagai “anomali” yang dapat menarik perhatian pengguna pada konten tertentu sambil memfasilitasi pemindaian dan aliran keseluruhan.



Gambar 2.13 Similarity UI Layout  
Sumber: Medium.muz.li

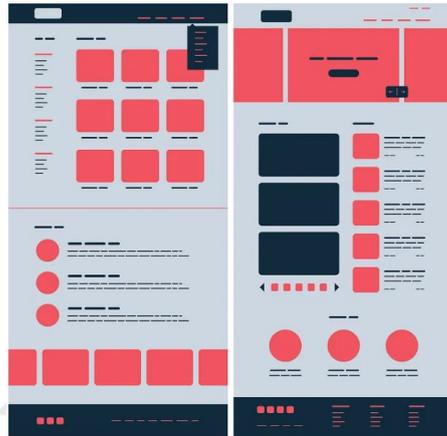
### 2.2.3 Continuation

Elemen-elemen yang disusun dalam barisan atau lengkungan lembut akan dianggap lebih terhubung daripada yang disusun secara acak atau dalam garis yang keras.



Gambar 2.14 Continuation  
Sumber: Medium.muz.li

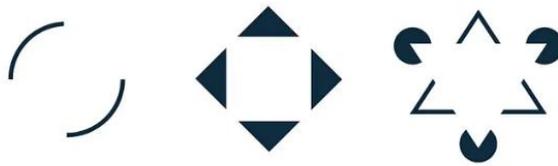
Elemen yang mengikuti *continuous line* dianggap tergabung. Kontinuitas membantu untuk interpretasi arah dan Gerakan. Hal ini memperkuat persepsi informasi yang tergabung dan memandu pengguna melalui berbagai segmen konten. Gangguan kontinuitas dapat menandakan akhir dari suatu bagian, menarik perhatian pada konten baru.



Gambar 2.15 Continuation UI Layout  
Sumber: Medium.muz.li

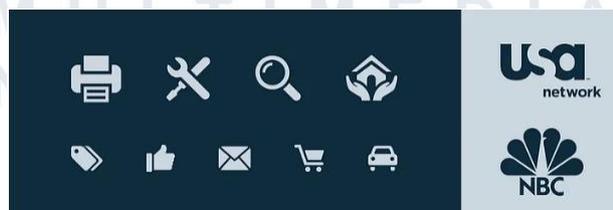
#### 2.2.4 Closure

Sebuah kelompok elemen sering kali dianggap sebagai satu bentuk yang dapat dikenali. Penutupan juga terjadi ketika objek tidak lengkap atau bagian-bagiannya tidak tertutup.



Gambar 2.16 Closure  
Sumber: Medium.muz.li

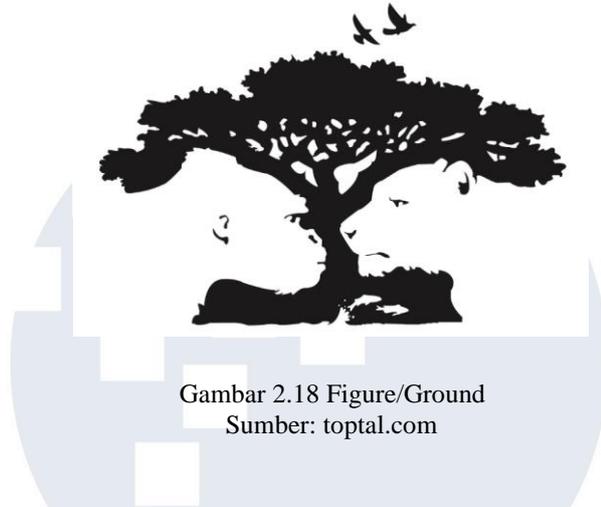
Prinsip *Closure* menyatakan bahwa otak kita akan mengisi celah dan menciptakan keseluruhan ketika diberi cukup informasi, mengurangi jumlah elemen yang diperlukan dalam desain. Hal ini membantu mengurangi kompleksitas, membuat desain lebih menarik, dan menyampaikan pesan dengan efektif dalam ruang yang terbatas.



Gambar 2.17 Closure Implementation  
Sumber: Medium.muz.li

### 2.2.5 Figure/Ground

Ini adalah prinsip di mana otak kita dapat mengidentifikasi atau menggambarkan suatu objek atau elemen meskipun objek tersebut tidak sebenarnya ada atau bentuknya tidak sempurna.



Gambar 2.18 Figure/Ground  
Sumber: toptal.com

## 2.3 Grid

Grid dalam desain adalah sistem organisasi yang berguna dalam menyusun tata letak gambar untuk berbagai keperluan seperti pembuatan buku, majalah, situs web, dan aplikasi (Lubis, 2023).

### 2.3.1 Komponen Grid Sistem

Pada dasarnya terdapat beberapa kunci elemen yang membentuk suatu grid, termasuk kolom, gutter, dan margin (Lubis, 2023).

#### 2.3.1.1 Columns

Kolom merupakan elemen dasar dalam sistem grid. Grid dapat terdiri dari beberapa kolom yang memiliki lebar yang sama atau berbeda. Fungsi utama kolom adalah untuk menata dan menempatkan elemen-elemen desain.

#### 2.3.1.2 Gutters (Gutter)

Gutter merupakan celah kosong baik secara vertikal maupun horizontal di antara kolom-kolom dalam grid. Gutter membantu membagi ruang antara kolom-kolom dan memberikan cukup ruang di antara elemen-elemen desain.

### 2.3.1.3 Margins (Margin)

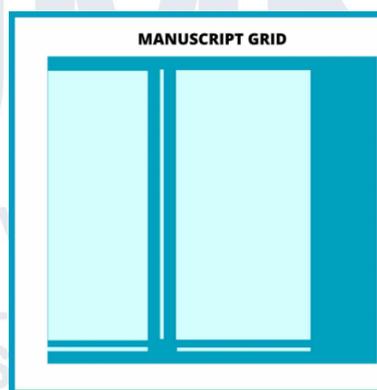
Margin adalah area kosong di sekitar elemen-elemen desain yang memisahkan elemen-elemen tersebut dari tepi grid atau elemen-elemen lainnya. Margin berfungsi untuk memberikan ruang napas dan menjaga tampilan yang terorganisir.

## 2.3.2 Jenis-jenis grid sistem

Grid sistem dapat diterapkan dalam berbagai jenis desain, mulai dari desain cetak seperti buku dan majalah, hingga desain digital seperti situs web dan aplikasi (Lubis, 2023). Beberapa jenis grid desain grafis yang umum digunakan termasuk Manuscript grid, Modular grid, Column grid, Hierarchical grid, Baseline grid, dan Pixel grid.

### 2.3.2.1 Manuscript Grid

Manuscript grid, yang juga disebut sebagai grid naskah, merupakan struktur grid yang digunakan khusus untuk merancang teks, terutama dalam dokumen atau publikasi seperti buku, majalah, atau brosur. Grid ini berperan dalam pengaturan letak paragraf, kolom teks, dan unsur lainnya dalam dokumen secara terorganisir.

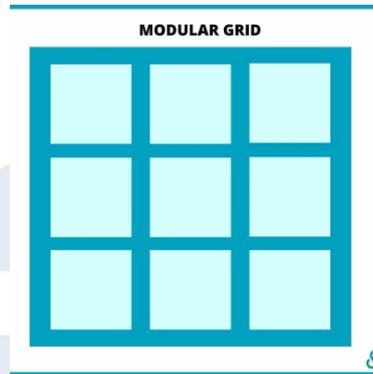


Gambar 2.19 Manuscript Grid  
Sumber: dibimbing.id

### 2.3.2.2 Modular Grid

Modular grid mengatur ruang desain ke dalam unit-unit modular yang dapat diatur untuk menyusun dan mengatur elemen-

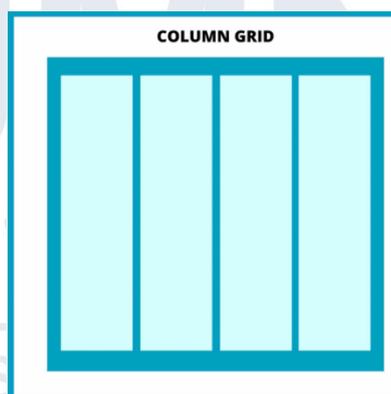
elemen desain secara sistematis. Dengan menggunakan modular grid, desainer dapat menciptakan tata letak yang kohesif dan mudah dimengerti oleh pengguna.



Gambar 2.20 Modular Grid  
Sumber: dibimbing.id

### 2.3.2.3 Column Grid

Column grid adalah metode pengaturan tata letak dan struktur desain dengan memanfaatkan kolom-kolom. Sistem grid ini membagi ruang desain menjadi serangkaian kolom paralel, yang bermanfaat untuk menata elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan komponen grafis lainnya secara konsisten.

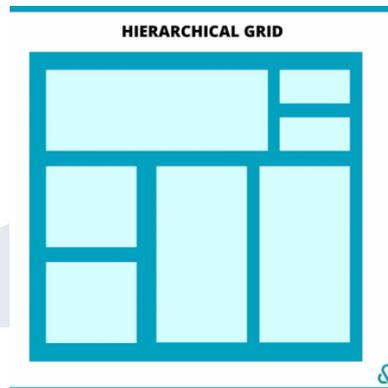


Gambar 2.21 Column Grid  
Sumber: dibimbing.id

### 2.3.2.4 Hierarchical Grid

Hierarchical grid digunakan untuk menata elemen-elemen desain dalam hierarki yang jelas, memungkinkan penempatan

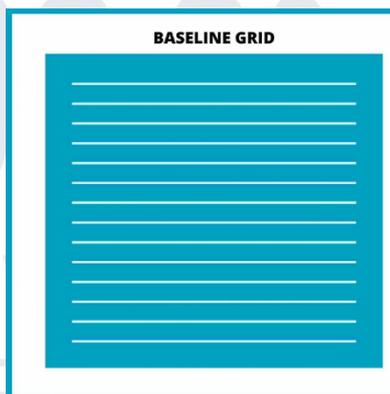
elemen dengan tingkat kepentingan yang berbeda. Hal ini memudahkan pembaca untuk memahami informasi secara hierarkis.



Gambar 2.22 Hierarchical Grid  
Sumber: dibimbing.id

#### 2.3.2.5 Baseline Grid

Baseline grid memanfaatkan garis dasar sebagai titik referensi. Dalam konteks desain grafis, grid ini berguna untuk menyesuaikan spasi antara baris teks dan elemen desain lainnya. Dengan menggunakan baseline grid, desainer dapat mengatur elemen-elemen desain secara teratur dan konsisten.

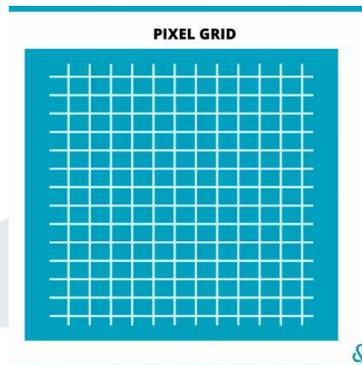


Gambar 2.23 Baseline Grid  
Sumber: dibimbing.id

#### 2.3.2.6 Pixel Grid

Pixel grid digunakan dalam desain digital, terutama dalam desain web dan antarmuka pengguna, berdasarkan pada piksel-

piksel di layar. Grid ini membantu menempatkan elemen desain dan menjaga konsistensi visual pada tampilan digital.



Gambar 2.24 Pixel Grid  
Sumber: dibimbing.id

## 2.4 Ilustrasi

Zeegen (2012:6) mengatakan bahwa ilustrasi adalah cara untuk menggambarkan teks dalam bentuk visual dengan tujuan untuk berkomunikasi, mengajak, memberitahu, mengedukasi, dan menghibur. Sedangkan menurut Kuristiano (2007:140), ilustrasi merupakan seni gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu maksud atau tujuan secara visual.

### 2.4.1 Jenis Ilustrasi

Dalam buku yang berjudul “Ilustrasi” oleh Maharsi (2018), dijelaskan bahwa ilustrasi memiliki berbagai jenis, yang ditentukan oleh kebutuhan komunikasinya masing-masing, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Ilustrasi Karikatur

Pada dasarnya, karikatur adalah sebuah karya seni hiburan yang dapat dinikmati dengan santai. Meskipun bisa dijadikan sebagai hadiah kepada orang lain, namun biasanya hanya sebatas sebagai souvenir. Tingginya minat terhadap karikatur membuat ilustrasi ini menjadi populer. Karena sifatnya yang menghibur dan dapat dinikmati dengan mudah, karikatur seringkali digunakan sebagai alat untuk mengkritik isu-isu sosial dan politik yang sedang terjadi dalam masyarakat (hlm. 70).



Gambar 2.25 Karikatur  
Sumber: ittelkom-pwt.ac.id

## 2. Ilustrasi Buku Anak

Sebuah ilustrasi dalam buku anak memiliki keterkaitan erat dengan dongeng atau buku pengetahuan. Tujuan utamanya adalah untuk menceritakan dan menggambarkan sebuah cerita atau informasi dalam bentuk visual. Meskipun berupa buku pengetahuan yang berisi sejarah, penelitian ilmiah, atau panduan, semua materi tersebut disajikan melalui ilustrasi yang memudahkan pemahaman bagi pembaca muda (hlm. 78).

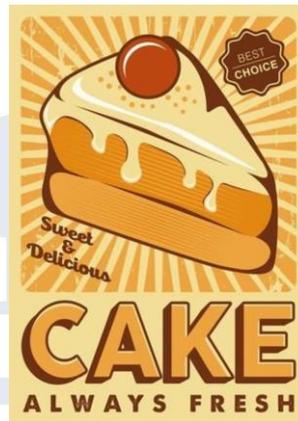


Gambar 2.26 Ilustrasi buku anak  
Sumber: id.theasianparent.com

## 3. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi dalam iklan adalah representasi visual atau gambaran dari produk atau jasa yang ditawarkan. Fungsinya adalah untuk mempromosikan dan mengkomunikasikan produk secara visual kepada audiens dengan estetika yang menarik. Karena sifatnya

yang dinamis, ilustrasi iklan sering kali dibuat dalam gaya dramatis. Penyedia produk dan jasa sering mengandalkan ilustrasi iklan untuk memperkenalkan produk mereka kepada khalayak (hlm. 86).



Gambar 2.27 Ilustrasi Iklan  
Sumber: katadata.co.id

#### 4. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial memiliki keterkaitan yang erat dengan media massa, umumnya dijumpai dalam surat kabar, majalah, dan publikasi sejenisnya. Ilustrasi tersebut secara khusus dibuat untuk menyertai artikel atau berita yang dimuat dalam media massa tersebut (hlm. 90).



Gambar 2.28 Ilustrasi Editorial  
Sumber: fimela.com

## 2.4.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki lima fungsi utama berdasarkan jenisnya dalam konteks komunikasi melalui gambar atau ilustrasi Male (2017), yaitu:

### 1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Sebuah ilustrasi digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai berbagai bidang ilmu pengetahuan, seperti sejarah dan budaya, ilmu pengetahuan alam, ilustrasi medis, serta subjek teknologi. Ilustrasi ini seringkali dimanfaatkan oleh ilmuwan, budayawan, dan sejarawan untuk mendukung pemahaman dan penjelasan mengenai topik yang mereka teliti atau sampaikan.

### 2. Untuk Mengomentari

Ilustrasi yang digunakan dalam sejumlah artikel yang membahas politik, berita terkini, gaya hidup, serta ulasan produk, dan sering digunakan oleh jurnalis dan komentator.

### 3. Dalam *Storytelling*

Sebuah ilustrasi yang berfungsi sebagai visualisasi dari narasi cerita, seperti dalam fiksi, novel bergambar, dan komik, seringkali digunakan oleh pengarang fiksi.

### 4. Untuk Persuasi

Sebuah ilustrasi yang dipakai dalam promosi di industri periklanan, misalnya untuk mempromosikan produk.

### 5. Identitas

Sebuah ilustrasi yang digunakan sebagai bagian dari identitas suatu perusahaan atau merek, termasuk ilustrasi pada kemasan produk, dalam buku, dan album musik (hlm. 85).

### 2.4.3 Media Ilustrasi

Berdasarkan Maharsi (2018:123), kemampuan menggambar dan melukis dianggap sebagai organ vital dalam seni visual. Kedua keterampilan ini dianggap sebagai akar dari proses menciptakan sebuah ilustrasi visual, sebelum akhirnya menjadi karya yang lengkap menggunakan berbagai jenis media.

#### 1. Media Kering

Media kering yang dimaksud mencakup charcoal atau arang, pastel atau kapur berwarna, pensil warna, marker atau spidol, serta pena.

#### 2. Media Basah

Media basah yang dimaksud meliputi cat air, cat poster, cat akrilik, dan aquarel pensil.

#### 3. Media Digital

Media digital adalah jenis media yang digunakan setelah terjadi kemajuan teknologi. Penggambaran dalam format digital melibatkan penggunaan perangkat yang terhubung ke alat elektronik seperti komputer atau laptop.

### 2.5 Media informasi

Menurut Katz (2019) dalam bukunya “The Media Handbook”, Media merupakan berbagai alat atau platform yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia, seperti penyampaian informasi, komunikasi, sosialisasi, dan hiburan. Media secara umum terbagi menjadi beberapa jenis, termasuk media cetak seperti buku, koran, dan majalah. Media elektronik seperti TV, radio, dan internet. Media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Twitter.

Media informasi dapat diartikan sebagai saluran atau sarana untuk menghimpun dan mengolah informasi yang diperoleh dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih bermanfaat bagi penerima informasi. Salah satu contoh media informasi yang mudah di perbarui adalah *Website*.

Menurut Gregorius (2000), *Website* adalah kumpulan halaman web yang saling berhubungan dan *file* yang saling terikat satu sama lain. Web itu sendiri terdiri dari *page* atau halaman, yang disebut *homepage*. *Homepage* seringkali di temukan pada posisi teratas dengan halaman-halaman yang terikat berada di bawahnya. Seringkali pada setiap halaman di bawah *homepage* yang disebut *child page* berisikan *hyperlink* yang menuju ke halaman lainnya di dalam web tersebut.

### **2.5.1 Jenis-Jenis Dari Website**

Berdasarkan buku CMM *Website Interaktif MCMS Joomla (CMS)*, *website* sendiri dibagi menjadi beberapa jenis yang di kelompokkan berdasarkan sifat, tujuan, dan bahasa pemrograman.

#### **2.5.1.1 Berdasarkan sifatnya:**

- 1) *Website* dinamis, adalah *website* yang selalu menyediakan konten yang dapat berubah setiap saat.
- 2) *Website* statis adalah *website* yang jarang mengubah konten isinya.

#### **2.5.1.2 Berdasarkan tujuannya:**

- 1) Corporate web adalah situs yang biasanya dimiliki oleh sebuah Perusahaan.
- 2) Personal web adalah situs pribadi yang berisikan informasi pribadi seseorang.
- 3) Portal *website* adalah situs yang memiliki banyak layanan seperti layanan berita, email, dan jasa-jasa lainnya.
- 4) Forum *website* adalah situs yang bertujuan untuk tempat berdiskusi.

#### **2.5.1.3 Berdasarkan Bahasa pemrogramannya:**

- 1) Server side, adalah *website* yang menggunakan Bahasa pemrograman yang tersedianya server, seperti PHP, ASP dan sebagainya.

- 2) Client side, adalah *website* yang tidak membutuhkan sebuah server untuk menjalankannya.

## 2.5.2 Komponen Dari *Website*

*Website* sendiri memiliki beberapa komponen yang jika di gabungkan akan menjadi sebuah *website*. *Website* juga mendapat sebuah peran dan fungsi dalam memberikan pengalaman dari pengguna yang maksimal. Ini ada beberapa komponen yang penting beserta elemen yang mendukung terbentuknya sebuah *website* sebagai berikut:

### 2.5.2.1 Header

Header merupakan bagian teratas dari sebuah *website*, biasanya terisi dengan elemen-elemen penting seperti logo, menu navigasi, dan juga judul halaman. Ada juga berfungsi sebagai informasi tambahan yang berisikan tautan ke halaman sosial media, tautan untuk masuk ke akun pengguna, dan tombol untuk memulai aksi tertentu. Elemen-elemen pada header harus diposisikan dengan sangat baik agar pengunjung *website* mudah mengartikan dan juga menjelajah halaman dengan mudah. Ini adalah beberapa elemen dalam header:

#### 2) Logo

Logo menjadi elemen yang sangat menonjol dalam sebuah header dikarenakan merepresentasikan sebuah perusahaan atau merek yang dimiliki oleh *website* tersebut.

#### 3) Menu navigasi

Menu navigasi berisi tautan yang merujuk kepada halaman-halaman utama dari sebuah *website*. Menu navigasi sangat penting untuk membantu pengguna dalam menavigasi *website* dengan mudah.

#### 4) Judul halaman

Judul Halaman sangat membantu pengunjung untuk memahami isi dari halaman *website* dan juga membedakan halaman *website* dengan mudah.

#### **2.5.2.2 Konten**

Konten pada *website* mengarah kepada informasi, gambar, atau video yang ditampilkan pada halaman *website*. Isi konten biasanya merujuk kepada judul dari *website* tersebut, sehingga pengunjung dapat mengetahui informasi dari judul yang mereka cari. Konten juga harus mudah dipahami dan dibaca oleh pengunjung, memiliki informasi yang relevan, dan harus diperbarui secara teratur. Ini adalah beberapa elemen yang dapat di temukan dalam konten *website*:

**1) Gambar atau video**

Media visual yang mendukung konten utama.

**2) Paragraf**

Sebuah teks yang berisikan informasi dan penjelasan mengenai topik utama.

**3) Tabel atau grafik**

Penggambaran sebuah data atau informasi yang berbentuk table atau grafik.

**4) Formulir**

Alat untuk mengumpulkan informasi dari pengunjung *website*.

#### **2.5.2.3 Sidebar**

Sidebar merupakan area kecil pada halaman *website* yang biasa terletak pada samping halaman yang berisikan elemen-elemen tambahan yang mempermudah pengunjung dalam menavigasi *website*. Namun sidebar harus dibuat secara simpel agar tidak terlihat penuh dan membingungkan pengunjung sehingga dapat

mengurangi pengalaman pengguna. Ini adalah beberapa elemen yang dapat di temukan dalam sidebar *website*:

**1) Menu navigasi**

Menu navigasi yang terletak pada sidebar sangat berguna bagi pengunjung untuk menavigasi dengan mudah ke halaman-halaman lain dari *website* tersebut.

**2) Daftar tautan**

Daftar tautan yang terletak pada sidebar dapat berisi tautan menuju halaman-halaman atau topik utama yang sedang di bahas.

**3) Iklan**

Sidebar pada halaman *website* dapat digunakan sebagai lokasi iklan atau promosi suatu produk tertentu.

**4) Widget**

Widget berguna untuk memberikan informasi tambahan atau memberikan fungsionalitas pada *website*.

**2.5.2.4 Footer**

Footer merupakan bagian dari halaman *website* terbawah. Biasanya footer dilengkapi dengan informasi tambahan mengenai *website* tersebut, contohnya seperti tautan navigasi, informasi kontak, kebijakan privasi, hak cipta, dan lain-lain. Footer berguna bagi pengguna untuk menemukan informasi terkait *website* tersebut. Ini adalah beberapa elemen yang dapat di temukan dalam sidebar *website*:

**1) Tautan navigasi**

Berisi tautan menuju ke halaman-halaman penting seperti halaman About, Contact, dan FAQ

**2) Informasi kontak**

Berisi informasi kontak seperti alamat email, alamat fisik, nomor telepon, dan formulir kontak

**3) Tautan ke media sosial**

Berisikan tautan ke akun media sosial dari *website*, contohnya seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain.

**4) Kebijakan privasi**

Berisikan tautan kebijakan privasi dari sebuah *website*, dimana pengguna dapat membaca informasi tentang dan bagaimana data mereka ditangani.

**5) Hak cipta**

Berisikan informasi mengenai hak cipta *website* dan juga pemiliknya.

**6) Tautan ke situs lain**

Berisikan tautan menuju situs lain yang dimiliki oleh pemilik *website* yang sama atau bekerja sama.

## **2.6 UI/UX**

UI dan UX biasanya selalu menjadi satu kesatuan atau berbarengan akan tetapi UI dan UX adalah dua hal yang berbeda. Meskipun begitu, dua hal ini tetap harus berdampingan karena mereka saling melengkapi satu sama lain.

### **2.6.1 User Interface (UI)**

Menurut Interaction-Design Foundation definisi UI adalah “sebuah proses yang dapat digunakan oleh desainer dalam membangun antarmuka dalam perangkat lunak, dengan memfokuskan pada tampilan atau gaya. Tujuannya untuk membangun antarmuka yang menurut pengguna mudah digunakan dan juga menyenangkan. UI juga mengarah kepada visual antarmuka pengguna grafis dan bentuk lainnya”. Dalam kesimpulan UI memiliki tujuan untuk membangun atau merancang suatu visual antarmuka yang menarik dan berguna untuk pengguna hal ini termasuk dalam pemilihan estetika, font, typography, dan lain-lain. Pembuatan UI juga membutuhkan arahan dari tim yang mengurus bagian UX, hal ini diperlakukan agar sebuah produk tidak hanya estetik tapi juga berguna bagi pengguna.

## 2.6.2 User Experience (UX)

Pada awalnya UX memiliki titik focus pada pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu produk seputar berinteraksi, kenyamanan, dan kegunaan. Menurut Don Norman selaku ‘Bapak UX’ pendiri Nielsen-Norman Group, “pengalaman yang berkesan sangat penting bagi pengguna karena akan mencerminkan dari sebuah perusahaan”. Proses ini melibatkan seluruh pihak untuk mendapatkan dan mengimplementasikan produk, termasuk aspek merek, desain, kegunaan, dan fungsi. UX juga merupakan proses yang lengkap dan juga terstruktur agar pengguna dapat menggunakan dan menikmati produk yang dikembangkan, selain itu biasanya proses desain tersebut tidak akan mengedepankan bagian estetika, jadi hanya berupa wireframe saja yang nantinya akan didesain oleh tim yang menangani UI.

## 2.7 Komputer

Pada era saat ini, komputer telah menjadi perangkat yang tak tergantikan dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak aspek kehidupan yang telah terkomputerisasi, mulai dari layanan publik hingga transaksi keuangan (Anwar, 2021). Bahkan, sekarang kita dapat menyelesaikan banyak hal secara digital tanpa harus pergi ke lokasi fisik pela pelayanan. Menurut Robert H. Blissmer, komputer adalah alat elektronik yang memiliki kemampuan untuk menjalankan beberapa fungsi, termasuk menerima input, memproses data sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah dan hasil pengolahan, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

### 2.7.1 Jenis-Jenis Komponen Komputer

Komputer itu sendiri terdiri dari beberapa komponen utama yang membuat itu menjadi sebuah komputer, terdiri dari, *Motherboard*, *Processor*, *RAM*, *Harddisk (HDD)*, *Solid State Drive (SSD)*, *Kartu VGA*, *CPU Cooler*, dan *Power supply*.

#### 2.7.1.1 Motherboard

Mainboard atau motherboard adalah komponen utama dalam sebuah komputer karena berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan dan menghubungkan berbagai komponen penting seperti sistem BIOS, chipset, soket processor, soket memori, soket kartu grafis, serta soket-soket tambahan lainnya. Fungsi utama dari motherboard adalah menyatukan dan mengatur semua komponen yang diperlukan agar komputer dapat beroperasi secara efisien.

#### **2.7.1.2 Processor (CPU)**

CPU, atau Central Processing Unit, adalah komponen yang bertindak sebagai otak komputer, bertugas melakukan perhitungan dan pengolahan data. Prosesor, atau CPU, adalah bagian dari CPU yang bertanggung jawab untuk mengeksekusi semua perintah yang telah diprogram dan tersimpan dalam hard disk.

Frekuensi clock merupakan istilah yang mengacu pada kecepatan prosesor dalam mengeksekusi perintah program dalam satu detik. Satuan frekuensi clock diukur dalam Hertz (Hz). Sebagai contoh, sebuah prosesor Intel Pentium 4 dengan frekuensi clock 2 GHz mampu mengeksekusi 2 miliar perintah dalam satu detik.

#### **2.7.1.3 Random Access Memory (RAM)**

RAM (*Random Access Memory*) merupakan unit penyimpanan data yang tidak permanen, yang artinya data akan hilang saat listrik mati. Ukuran data dalam RAM diukur dalam *Byte* (B), sementara kecepatan akses RAM diukur dalam *Hertz* (Hz). Kecepatan RAM harus sesuai dengan spesifikasi soket RAM pada motherboard agar kinerjanya optimal.

#### **2.7.1.4 Harddisk (HDD)**

Hard disk adalah media penyimpanan data permanen yang menggunakan cakram magnetik untuk menyimpan data. Data yang disimpan dalam hard disk tidak akan hilang meskipun listrik

dimatikan. Ukuran hard disk diukur dalam *Byte* (B), menunjukkan kapasitas penyimpanan yang dimilikinya.

#### **2.7.1.5 Solid State Drive (SSD)**

SSD adalah singkatan dari *Solid State Drive*, yaitu jenis media penyimpanan data tanpa bagian mekanis, menggunakan sirkuit terintegrasi untuk menyimpan data secara elektronik. SSD memiliki kecepatan baca dan tulis yang cepat, serta lebih tahan terhadap guncangan dan getaran dibandingkan dengan hard disk tradisional. Ini membuat SSD menjadi pilihan yang populer untuk meningkatkan kinerja dan keandalan sistem komputer.

#### **2.7.1.6 Kartu VGA**

VGA merupakan kependekan dari *Video Graphics Array*. Kartu grafis VGA bertugas untuk menghasilkan output visual yang akan ditampilkan pada layar monitor. Ukuran kartu grafis VGA ditentukan oleh kapasitas RAM yang dimilikinya. Semakin besar kapasitas RAM pada kartu grafis VGA, semakin baik kualitas gambar yang dihasilkan.

#### **2.7.1.7 CPU Cooler**

CPU *cooler* adalah *hardware* yang digunakan untuk menjaga suhu *processor* tetap stabil dengan mengeluarkan panas yang dihasilkan oleh prosesor. Ini dilakukan dengan menggunakan *heatsink* (radiator), *fan* (kipas), atau kombinasi keduanya. CPU cooler mencegah *overheating* pada *processor* yang dapat merusak komponen *hardware* dan mengganggu kinerja sistem.

#### **2.7.1.8 Power Supply**

*Power supply* (PSU) adalah komponen dalam komputer atau perangkat elektronik yang menyediakan daya listrik yang dibutuhkan untuk operasi. Ini mengonversi arus listrik AC menjadi arus listrik DC yang dibutuhkan oleh komputer atau perangkat

elektronik. PSU memiliki berbagai jenis dan kapasitas daya untuk memenuhi kebutuhan komponen-komponen dalam sistem.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA