

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Diambil dari teori yang dicantumkan dalam buku *Graphic Design Solutions 6th edition* karya Robin Landa (2019), desain grafis dikenal sebagai bagian dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan bagi sebuah audiens tertentu. Sebuah solusi yang dihasilkan dari desain grafis bisa efektif dalam mempengaruhi perlakuan sebuah audiens. Desain grafis dapat diciptakan dengan menggabungkan dari berbagai elemen visual berbeda dan menyusunnya sesuai dengan tujuan komunikasi dari perancangannya. Dalam memaksimalkan visual sebagai medium ekspresi dan komunikasi, desain grafis memiliki beberapa prinsip yang dapat dipelajari lebih dalam. Berikut adalah kunci utama desain grafis menurut Landa (2019).

2.1.1 Elemen Desain

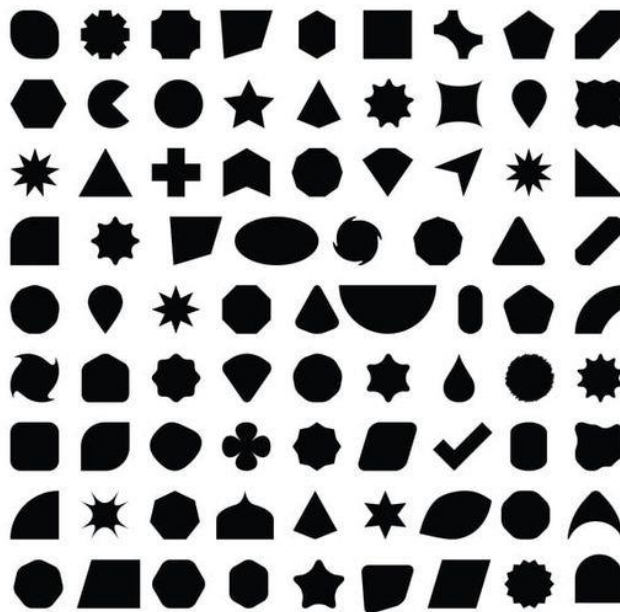
Menurut Landa (2019) aspek terkecil desain terdiri dari elemen dua dimensi, di dalamnya termasuk garis, bentuk, warna dan tekstur.

2.1.1.1 Garis

Sebuah garis terbentuk karena adanya titik yang memanjang, sering kali dianggap sebagai jalur yang terbentuk karena adanya titik yang bergerak. Garis lebih dikenal dari ukuran panjang atau jarak tempuhnya dibandingkan lebarnya. Ukuran lebar sebuah garis bergantung pada objek yang digunakan untuk membuatnya, sehingga dapat sangat bervariasi. Garis merupakan elemen yang akan selalu ditemui dalam sebuah komposisi desain. Akibat bentuknya yang memanjang, menyerupai sebuah jalan, sebuah garis dapat membantu mengarahkan atensi audiens kepada bagian yang diinginkan.

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah sebuah parameter umum dari sesuatu, batasan dari sebuah bentuk dapat ditentukan dari garis, warna, tekstur maupun *tone*. Sebuah bentuk dapat diukur secara lebar dan tingginya, seperti persegi, segitiga dan lingkaran. Jika ditambahkan *volume*, bentuk tersebut dapat membentuk visualisasi tiga dimensi.



Gambar 2. 1 Jenis Elemen Bentuk

Sumber: <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

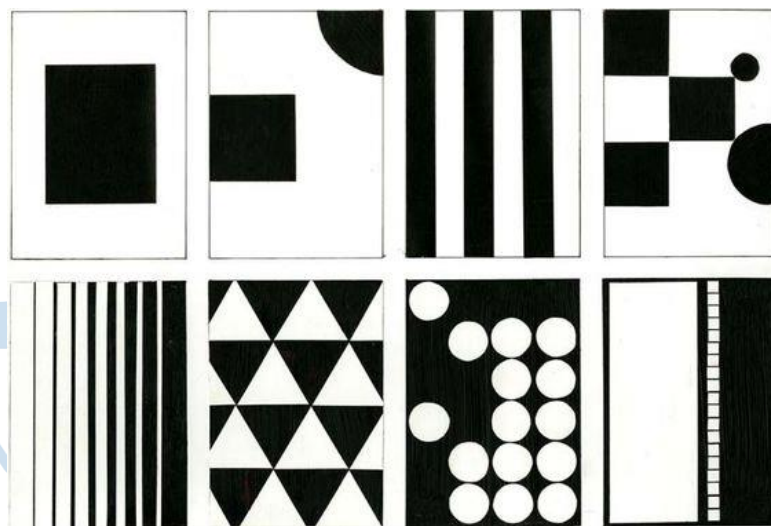
Bentuk dapat dikategorikan menjadi beberapa tipe menurut karakteristik yang dimilikinya:

- 1) *Geometric Shape*; terbentuk dari sudut lurus, lengkungan yang tepat dan dapat diukur.
- 2) *Organic, Biomorphic, or Curvilinear Shape*; bentuk yang memiliki sifat yang cenderung natural.
- 3) *Rectilinear Shape*; terdiri dari garis dan sudut yang lurus
- 4) *Curvilinear Shape*; terbentuk dari lengkungan yang dominan dan terlihat dengan jelas.

- 5) *Irregular Shape*; kombinasi garis lurus dan melengkung
- 6) *Accidental Shape*; terbentuk secara tidak sengaja saat melakukan suatu proses.
- 7) *Nonobjective Shape*; tidak berasal dari referensi atau dari objek nyata.
- 8) *Abstract Shape*; sebagai representasi bentuk yang telah dialterasi dan diatur ulang untuk keperluan tertentu.
- 9) *Representational Shape*; bentuk yang dapat dikenal dan dikorelasikan dengan suatu objek nyata.

2.1.1.3 *Figure/Ground*

Figure/ground atau yang lebih dikenal sebagai *positive and negative space* adalah sebuah prinsip yang terbentuk karena adanya hubungan dari elemen-elemen bentuk pada sebuah media dua dimensi. *Figure* atau *positive shapes* dikorelasikan dengan area yang dapat terlihat sebagai bentuk secara langsung, sementara *ground* atau *negative shapes* dikorelasikan dengan area yang terbentuk di antara, dan diluar *figure* (hlm. 18).



Gambar 2. 2 *Negative Space & Positive Space*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/c4/9f/52/c49f526a44db96fc0a00bc6bee7e2e19.jpg>

Berikut adalah beberapa contoh dari penggambaran *positive space* dan *negative space* yang ditandakan dengan adanya perbedaan warna. Dengan *negative space* digambarkan dengan warna putih, sementara *positive space* dengan warna hitam.

2.1.1.4 Warna

Warna merupakan sebuah penggambaran energi cahaya, warna yang terlihat dari objek adalah cahaya yang terpantul/ yang tidak terserap (*subtractive color*). Berbeda dengan realita, cahaya dari layar digital dapat muncul karena pengaturan *wavelength* dari energi cahaya tersebut, warna pada media digital dikenal sebagai *additive color* (hlm.19). Mencampur warna dalam media digital akan menghasilkan berbagai variasi warna yang berbeda.

1) Nomenklatur Warna

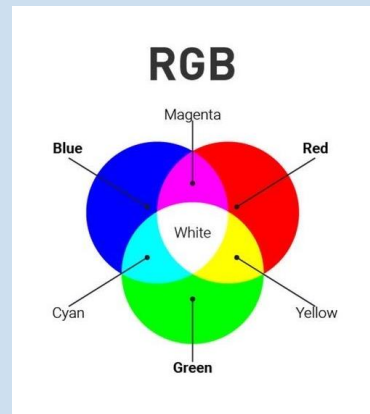
Untuk lebih dalam memahami warna, warna dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *hue*, *saturation*, *value*. Dimana *hue* adalah penamaan warna, seperti kuning, hijau dan biru. *Saturation* adalah tingkatan kepekatan yang dimiliki sebuah warna. *Value* adalah tingkat kecerahan suatu warna jika ditambahkan warna hitam atau putih.



Gambar 2. 3 Nomenklatur Warna
Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/wp-content/uploads/2018/12/hue-saturation-value.png>

2) *Primary Colors*

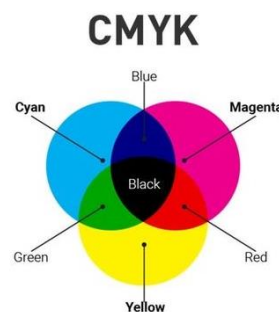
Sebagai dasar pembelajaran warna, penting untuk mengetahui warna dasar-dasar yang digunakan untuk berbagai media. Pada media digital, warna dasar tersebut adalah merah, hijau dan biru (RGB).



Gambar 2. 4 *Additive Colors*

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/dc/0f/df/dc0fdf8c21a374d4f92a6f2dccfa35d3.jpg>

Berbeda dengan media digital, pada media cetak, warna primernya ialah *cyan, magenta, yellow, black* (CMYK). Untuk menciptakan warna yang diinginkan, pada media cetak, warna diciptakan dari pola titik dari warna CMYK, dengan menumpuk warna-warna tersebut untuk menciptakan warna lain.



Gambar 2.5 *Subtractive Colors*

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/dc/0f/df/dc0fdf8c21a374d4f92a6f2dccfa35d3.jpg>

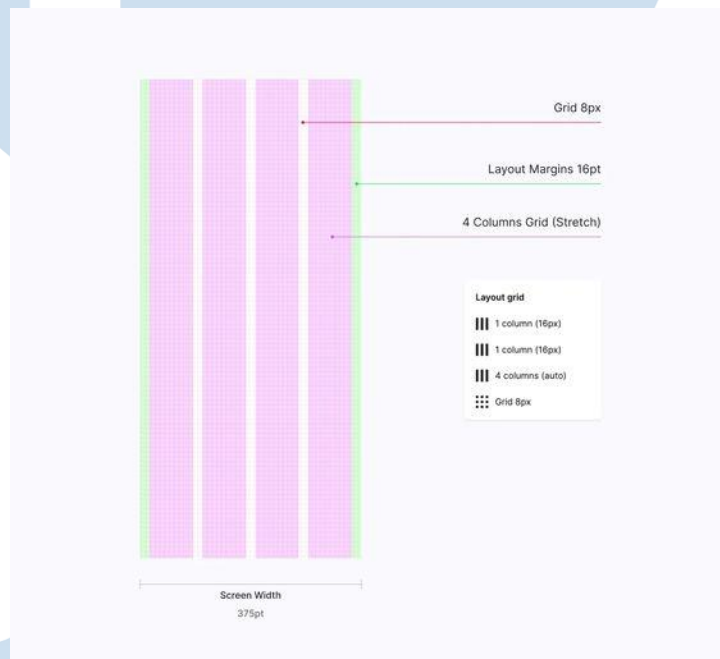
Seiring dengan ditambahkan warna, hasilnya akan semakin gelap, sehingga jika seluruh warna CMYK digabung, akan menjadi warna hitam.

2.1.2 Prinsip Desain

Sebelum menciptakan sebuah desain, pemahaman mengenai elemen dasar disertai dengan prinsip yang benar agar dapat menghasilkan komunikasi visual yang efektif (Landa, 2013, hlm.24).

2.1.2.1 Format

Format adalah batasan yang ditentukan untuk membatasi area desain yang dapat dikerjakan. Sebuah format dapat beragam tergantung dengan media luaran yang ingin digunakan.



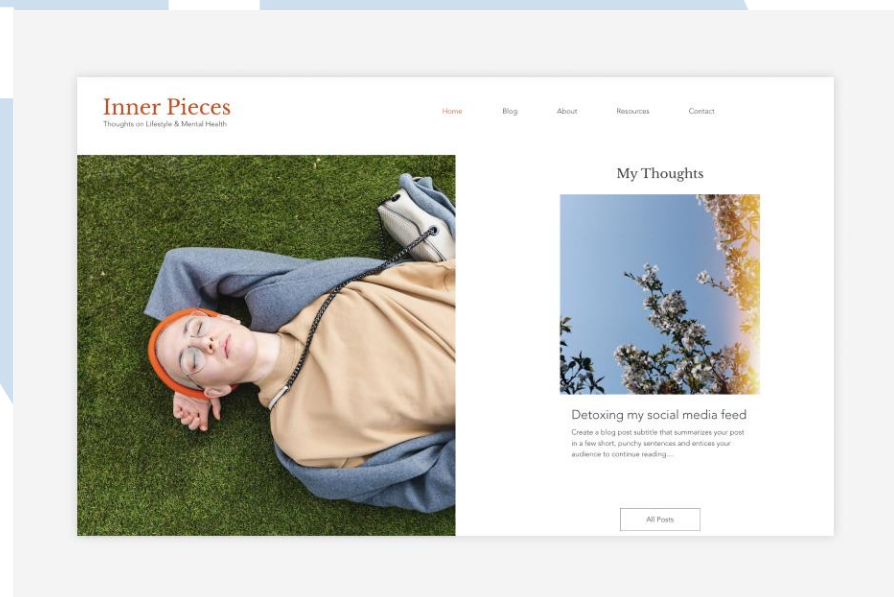
Gambar 2. 6 Format *Layout Mobile Site*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/91/bb/73/91bb7336d9ec77fa51d085c8dfda6c02.jpg>

Batasan tersebut berbeda untuk setiap media, tak hanya untuk media cetak, namun media digital juga, karena adanya ukuran layar gawai yang beragam.

2.1.2.2 Balance

Stabilitas pada sebuah desain yang diciptakan dengan mengatur aset visual secara merata pada sebuah komposisi menciptakan *balance*. Tiga poin penting yang berguna dalam penerapan prinsip *balance* adalah tata letak, berat visual, dan pengaturan elemen.



Gambar 2. 7 Contoh Penerapan *Balance*

Sumber: https://static.wixstatic.com/media/5af200_35486177b64d481897f1dd28f3a6f26c~mv2.png/v1/fill/w_924,h_618,al_c,q_90,enc_auto/5af200_35486177b64d481897f1dd28f3a6f26c~mv2.png

Balance bukan berarti sebuah desain harus simetris, ada sebuah teknik desain yang menggunakan *asymmetrical balance* di mana desain menggunakan elemen dengan berat visual beragam yang disusun untuk membuat tampilan yang lebih dinamis.

2.1.2.3 Visual Hierarchy

Mendukung tujuan utama komunikasi visual yang menyampaikan informasi, hierarki visual adalah prinsip utama yang membantu mengatur informasi dan elemen visual untuk memperjelas pesan. Untuk menyusun hierarki visual, seorang desainer harus menentukan elemen apa yang harus di *emphasis*. Bagian yang diberi

penekanan akan menciptakan sebuah *focal point* atau bagian desain yang menjadi obyek utama perhatian (hlm. 28).

2.1.2.4 *Emphasis*

Untuk menciptakan hierarki visual yang jelas, diperlukan penekanan (*emphasis*). Ada beberapa cara untuk melakukan *emphasis* terhadap suatu komponen desain:

- 1) Isolasi; melakukan isolasi terhadap suatu bentuk sehingga bentuk tersebut menonjol
- 2) Penempatan; menempatkan elemen fokus di bagian yang sering dituju oleh mata audiens. Contohnya *foreground*, bagian atas, bagian kiri dan bagian tengah halaman.
- 3) Skala; permainan skala elemen dapat menimbulkan kesan kedalaman dalam sebuah desain, dapat membuat seolah ada sebuah bentuk yang posisinya lebih di depan.
- 4) Kontras; menimbulkan perbedaan drastis antar daerah fokus dan elemen lainnya. Contohnya terang dan gelap, kasar dan lembut.
- 5) Arah dan Penunjuk; penggunaan panah, garis yang mengarah ke bagian yang ingin dijadikan *focal point*.
- 6) Struktur Diagram;
 - a. Struktur Pohon
Membentuk sebuah tata letak yang menyerupai began hirarki, dimana fokus berada di paling atas, dengan elemen pendukung disusun dibawahnya.
 - b. Struktur Sarang
Menggunakan lapisan-lapisan untuk menonjolkan *foreground* kepada audiens. Elemen utama mengandung detail yang lebih simpel disbanding lapisan lainnya.

c. Struktur Tangga

Menumpuk informasi untuk menandakan tingkatan informasi tersebut dalam media bersangkutan.

2.1.2.5 *Rhythm*

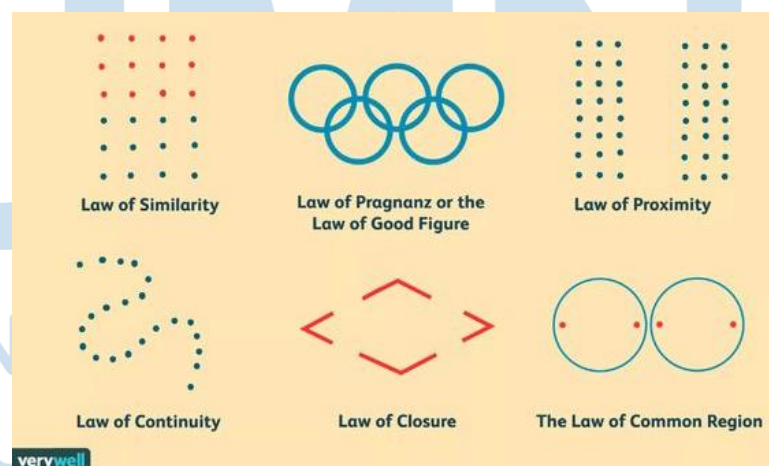
Pola yang dihasilkan dari pengulangan sebuah elemen sama untuk menunjukkan sebuah kelompok. Dapat digunakan untuk menavigasi mata audiens melalui desain. Prinsip *rhythm* dapat terdiri dari beberapa rangkaian elemen visual yang disusun sedemikian rupa sehingga desain menjadi kohesif (hlm. 30).

2.1.2.6 *Unity*

Sebuah prinsip yang mendorong desainer untuk merancang seluruh elemen visual sehingga terlihat berhubungan dan merupakan sebuah satu kesatuan. Kesatuan (*unity*) dapat dicapai dengan menggunakan banyak repetisi dan membuat sebuah sistem berulang yang dapat ditemukan sebagai ciri khas desain tersebut.

2.1.2.7 *Law of Perceptual Organization*

Dalam prinsip desain menurut Landa (2019), terdapat hukum alam yang harus diikuti. Berikut penggambaran hukum-hukum tersebut jika diimplementasikan pada sebuah elemen visual:



Gambar 2. 8 *Law of Perceptual Organization*

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/4e/8b/7d/4e8b7d4997ef9db86d0bf7e33255a8ee.jpg>

Hukum-hukum tersebut secara detail sebagai berikut:

- 1) *Similarity*; elemen yang memiliki karakteristik serupa akan terlihat saling berhubungan
- 2) *Proximity*; elemen yang saling berdekatan dalam sebuah area tertentu akan terlihat saling terikat
- 3) *Continuity*; elemen yang terlihat melanjutkan jalur yang telah ditempuh oleh elemen lainnya meskipun terpisah secara bentuk, akan menimbulkan efek bergerak serta menimbulkan kesan berkesinambungan
- 4) *Closure*; alam bawah sadar manusia yang ingin menyelesaikan suatu elemen hingga komplit
- 5) *Common Fate*; jika elemen bergerak/ mengarah kepada arah yang sama, maka akan dianggap terikat
- 6) *Continuing Line*; garis memanjang yang memiliki jarak akan terlihat oleh audiens sebagai kesatuan gerakan.

2.1.3 *Typography*

Landa (2019) mengatakan bahwa huruf berawal dari cetakan tiga dimensi berbahan metal terhadap sebuah media cetak menggunakan tinta, namun sekarang sudah berkembang dan dapat diproduksi secara digital ataupun secara manual.

2.1.3.1 *Istilah Typography*

Berikut adalah beberapa istilah yang berhubungan dengan huruf menurut Landa (2019):

- 1) *Letterform*; sebuah bentuk khusus huruf alfabet secara individual yang memiliki ciri khas spesifik yang dibutuhkan agar dapat dikenali sebagai alfabet.
- 2) *Typeface*; sebuah karya desain dari modifikasi *letterform*
- 3) *Type font*; set komplit dari sebuah *letterform*, nomor, tanda baca, dan lainnya untuk kepentingan komunikasi

- 4) *Type family*; beberapa desain font yang menyediakan variasi berbeda dari satu desain *typeface*
- 5) *Italics; letterform* yang memiliki kemiringan ke kanan
- 6) *Type style*; modifikasi dari sebuah *typeface* namun masih mempertahankan visual dari huruf.
- 7) *Stroke*; garis lurus atau melengkung yang membentuk sebuah huruf
- 8) *Serif*; elemen kecil yang ditambahkan pada bagian ujung atas dan bawah *stroke* utama huruf
- 9) *Sans serif; typeface* tanpa *serif*
- 10) *Weight*; tingkat ketebalan *stroke* sebuah *typeface*

2.1.3.2 Klasifikasi *Typography*

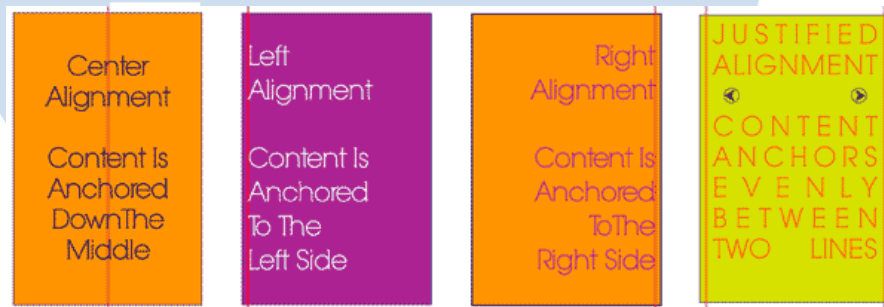
Hingga saat ini, *typeface* sudah berjumlah sangat banyak, dan masing-masing bentuknya beragam dan memiliki keunikannya sendiri. Namun nada pengklasifikasian huruf tersebut secara umum, dipengaruhi juga oleh sejarah huruf. Berikut adalah klasifikasi huruf menurut Landa (2019):

- 1) *Old Style*; huruf Romawi yang sudah ada sejak abad ke-15, merupakan penurunan dari bentuk huruf yang dihasilkan oleh pena berujung lebar. Memiliki *serif*.
- 2) *Transitional*; huruf *serif*, ada sejak abad ke-18, transisi antara bentuk *old style* menuju modern, memiliki gabungan karakteristik dari kedua jenis.
- 3) *Modern*; huruf *serif*, mulai berkembang sejak akhir abad ke-18, memiliki bentuk geometris dan unik karena kontras *stroke weight* yang dimiliki huruf
- 4) *Slab Serif*; huruf *serif* yang dikenali dari *serifnya* yang tebal dan seperti lempengan.
- 5) *Sans Serif*; huruf yang tidak memiliki *serif*

- 6) *Gothic*; huruf yang berdasarkan transkrip *letter form medieval* abad 13 – 15, dikenal juga sebagai *blackletter*
- 7) *Script*; huruf yang menyerupai tulisan tangan, seringkali garisnya tergabung dan memiliki kemiringan.
- 8) *Display*; huruf yang digunakan untuk *headline* dan judul. Digunakan untuk area yang luas dan lebar, tidak cocok digunakan sebagai *body text*.

2.1.3.3 Alignment

Pengaturan tata letak sebuah teks disebut dengan *type alignment*. *Alignment* dapat dibagi menjadi lima jenis (hlm. 48):



Gambar 2. 9 Jenis-jenis *Alignment*

Sumber: <https://www.printwand.com/blog/media/2012/11/common-types-of-text-alignment.gif>

- 1) *Left-Aligned*; teks mengikuti batasan kiri halaman, bagian kanan tulisan akan memiliki perbedaan panjang
- 2) *Right-Aligned*; teks mengikuti batasan kanan halaman, bagian kiri tulisan akan memiliki perbedaan panjang
- 3) *Justified*; teks diratakan bagian kanan dan kirinya sehingga menimbulkan kesan yang rapi dan tertata
- 4) *Centered*; teks diratakan dengan bagian tengah halaman
- 5) *Asymmetrical*; masing-masing baris teks diatur secara manual agar tidak mengulang pengaturan yang sama

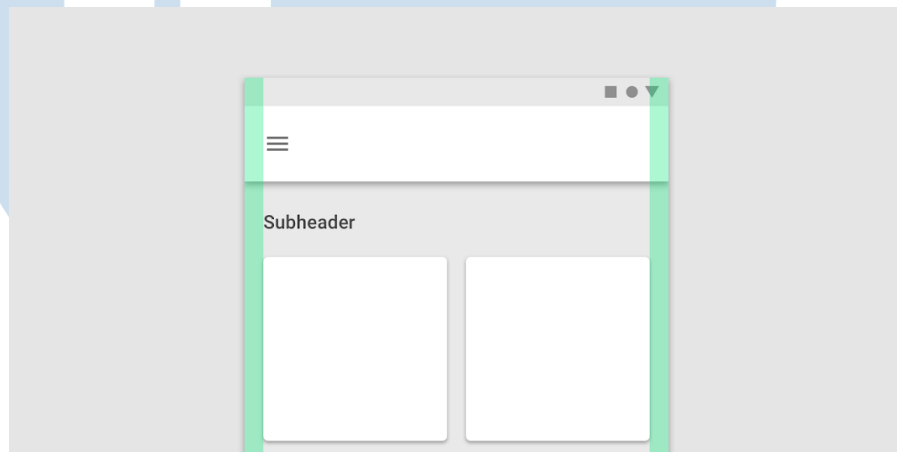
2.1.4 Grid

Robin Landa (2019) dalam bukunya "*Graphic Design Solutions*" menyatakan bahwa *grid* merupakan struktur komposisi, panduan modular,

terbuat dari beragam ukuran kolom dan *margin*. *Grid* digunakan untuk membantu desainer memilah dan mengatur sebuah desain yang memiliki informasi yang banyak. Selain itu, pemakaian *grid* dapat membantu tata letak visual dan teks, sekaligus meningkatkan keterbacaan dan kejelasan desain (hlm. 158). Berikut ada beberapa bagian yang membuat sebuah *grid*:

2.1.4.1 *Margin*

Margin merupakan batasan yang ditentukan dalam sebuah halaman untuk menyisakan area kosong pada bagian atas, bawah, kiri, dan kanan pada sebuah media cetak.



Gambar 2. 10 Contoh *Margin*

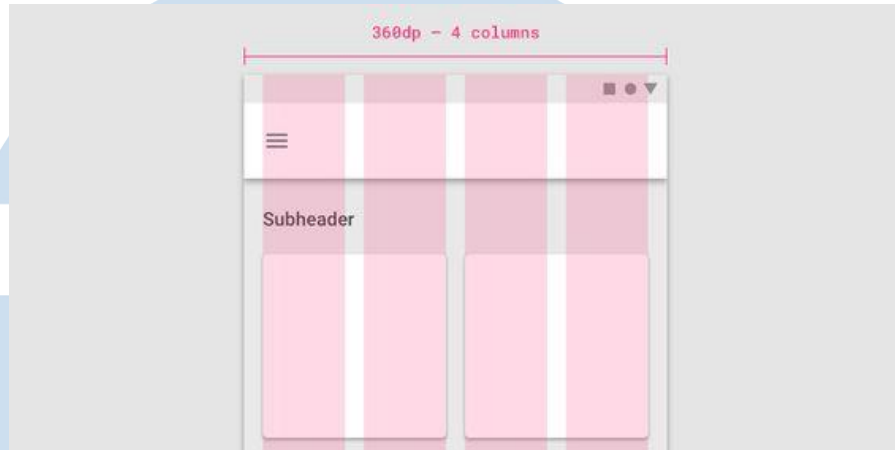
Sumber:https://lh3.googleusercontent.com/zs_TXfpOmkPDHRzVIID9ddII4gVfLRGTV7qS4sBW0sE0Wer3RUgT6dClSkcVIRyNBY2cCDfd65OzPI7FqjsUzFvtxO8NmivYjFOOrg=w1064-v0

Dalam media digital, *margin* membantu memisahkan konten dengan bagian ujung kiri dan kanan layar. Ukuran *margin* yang lebar lebih cocok untuk ukuran layar yang besar karena menghasilkan *negative space* di samping konten.

2.1.4.2 *Column and Column Intervals*

Column atau kolom membagi sebuah area secara vertikal, dalam konteks sebuah *grid*, kolom membantu desainer dalam mengatur letak teks dan gambar (hlm. 162). Jumlah kolom yang digunakan dalam setiap perancangan berbeda, sesuai dengan kebutuhan. Peletakan

kolom dalam sebuah format dapat diberi jarak, jarak antar kolom tersebut disebut dengan *column intervals*.



Gambar 2. 11 Contoh *Column* dan *Column Intervals*

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/a8/62/4e/a8624e7a7a2bd29bfa39a50ef0e82ddf.jpg>

Pembuatan kolom pada perancangan *user interface* bertujuan sebagai acuan peletakan elemen visual dan teks. Dalam penggunaan dalam media digital, ukuran kolom dapat diatur menjadi fleksibel agar menyesuaikan dengan format layar setiap gawai yang digunakan.

2.1.4.3 *Flowlines*

Jika kolom membagi area secara vertikal, maka *flowline* membagi area tersebut secara horizontal. Penggunaan *flowline* dapat membantu hierarki visual, berupa arah *flow* visual yang ingin dituju desainer (hlm. 162).

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



Gambar 2. 12 Contoh *Flowlines*

Sumber:https://lh3.googleusercontent.com/an7Csqa8II6R6mInXCzSXob3cL9Rmd6ENFCxntf1OLbC0bogUdiBkMG25C1XWvPv3jsNo9HauazP1wBxn2DuALhk_74nzXG2JVbj=w1064-v0

Pembagian *flowlines* pada media digital dapat diubah untuk menyesuaikan jumlah konten pada halaman tersebut. *Flowlines* membantu peletakan elemen yang dapat di-*scroll* pengguna.

2.1.4.4 *Grid Modules*

Saat seorang desainer menggunakan kolom dan *flowline* dalam sebuah format, terbentuklah bentuk-bentuk persegi pada setiap persimpangan garisnya. Masing-masing unit persegi tersebut disebut dengan *grid module*.



Gambar 2. 13 Contoh *Grid Modules*

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/01/bb/87/01bb871f22fd6ce1dceec9a93c5541a7.jpg>

Grid module dapat membantu desainer membagi halaman menjadi beberapa *section*, yang dapat diisi dengan teks dan elemen visual lainnya (hlm.162).

2.1.4.5 Spatial Zones

Jika diperlukan, desainer dapat menggunakan beberapa *grid module* dan menggabungkannya menjadi satu area, grup ini kemudian akan disebut sebagai *spatial zone* (hlm. 162). Hal yang perlu dipertimbangkan saat menyusun *spatial zone* adalah prinsip desain yang telah dijabarkan sebelumnya, yaitu soal keseimbangan dan hierarki visual.

2.1.4.6 Jenis Grid

Ketika sudah memahami seluruh bagian dari sebuah *grid*, ada beberapa jenis *grid* yang dapat diimplementasikan, berikut ada beberapa jenis *grid* menurut Robin Landa:

1) *Single Column Grid*

Struktur paling dasar dari sebuah *grid*, disebut juga sebagai *manuscript grid*. Struktur ini terdiri memiliki karakteristik satu blok teks atau elemen yang dikelilingi oleh *margin*. *Grid* ini sering kali dalam media cetak seperti buku novel.

2) *Multi-Column Grid*

Sebuah struktur yang terdiri dari beberapa pembagian kolom, jumlahnya dapat disesuaikan tergantung ukuran media, proporsi, dan tujuan penggunaan *grid*.

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



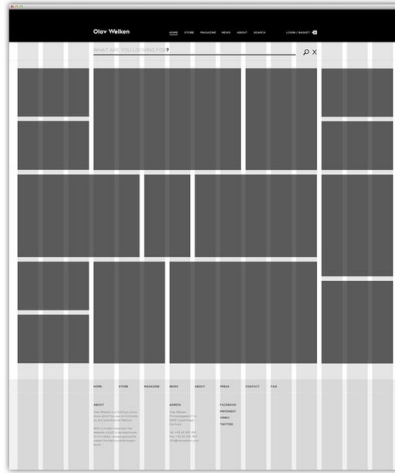
Gambar 2. 14 Contoh *Multi-Column Grid* di Media Digital
 Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/ea/cc/f2/eaccf2347f4dde5fcd592d34eccc66ba.jpg>

Kolom yang sudah ditentukan dapat digunakan secara bersamaan untuk menampung konten yang berukuran lebih besar, sementara pembagian kolom dapat digunakan untuk konten yang lebih kecil.

3) *Modular Grid*

Grid ini terbentuk dari beberapa *module*, yang telah tercipta dari kolom dan *flowlines*. Teks dan gambar dapat menggunakan lebih dari satu *module* sesuai dengan kebutuhan desain.

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



Gambar 2. 15 *Modular Grid*

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/1f/bb/2b/1fbb2bc7205c26d5ac4031df4498f894.jpg>

Penggunaan *modular grid* sering kali digunakan untuk konten yang memiliki banyak ilustrasi, karena fleksibilitas yang ditawarkan dalam pemakaian ruang.

2.1.5 Fotografi

Menurut Bambang (2017), fotografi merupakan sebuah metode yang menggunakan pantulan cahaya dari sebuah objek ataupun subjek untuk menghasilkan sebuah foto. Penangkapan cahaya tersebut menggunakan sebuah alat atau media khusus yang disebut sebagai kamera. Sebagai kesimpulan fotografi merupakan proses menggambar yang memanfaatkan cahaya dan ditangkap dengan kamera. Dalam menangkap foto yang dapat menyampaikan pesan yang baik, fotografi dibagi ke dalam beberapa kategori dan jenis, berikut penjelasannya:

2.1.5.1 Kategori Fotografi

Kategori fotografi menurut Barret (2000) yang diambil dari buku “Belajar Fotografi” karya Bambang, merupakan pembagian fotografi menurut bagaimana foto tersebut diambil dan tujuan penangkapan foto tersebut. Kategori fotografi dibagi menjadi enam jenis, berikut adalah penjelasannya:

- 1) *Descriptive Photograph*; hasil foto yang menunjukkan dengan jelas dan akurat, benda dan subjek yang ditangkap melalui kamera.



Gambar 2. 16 Contoh *Descriptive Photography*
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/b6/e0/1c/b6e01cf783dd1f0e9108053c569b1408.jpg>

Sebagai contoh, foto tersebut bertujuan untuk menunjukkan sebuah bola basket.

- 2) *Explanatory Photograph*; foto yang dapat menggambarkan suatu kejadian secara nyata dengan bukti yang tertangkap dalam bentuk visual foto

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. 17 Contoh *Explanatory Photograph*
Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/59/d8/33/59d833bcc74c2b3a15ca317ea554bd1c.jpg>

Sebagai contoh, berikut adalah sebuah dokumentasi kegiatan pesta bersama teman-teman, yang diambil saat kejadian sedang berlangsung.

- 3) *Interpretive Photograph*; foto yang dapat memberikan arti yang berbeda bagi setiap personal yang melihatnya, memiliki makna simbolik.



Gambar 2. 18 Contoh *Interpretive Photograph*
Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/cb/74/b1/cb74b124ebe7beaeae18864b1c5f3e12.jpg>

Dengan menggunakan beberapa teknik fotografi seperti pencahayaan, warna, dan *framing*. foto tersebut dapat menimbulkan berbagai kesan dan arti berbeda untuk orang yang melihatnya.

- 4) *Ethically Evaluative Photograph*; foto yang mengandung nilai-nilai etik masyarakat. Menggambarkan nilai-nilai sosial dan hubungan antar masyarakat.



Gambar 2. 19 Contoh *Ethically Evaluative Photograph*

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/aa/27/44/aa27444a27105ad850769401a6f28cb9.jpg>

Foto berikut menunjukkan adanya pergaulan antar komunitas dalam sebuah acara bersama, foto diambil saat sedang terjadi sebuah interaksi sosial.

- 5) *Aesthetically Evaluative Photograph*; foto yang tergolong sebagai karya seni, sering kali dinikmati dari sisi estetik dan tampilannya saja.

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. 20 Contoh *Aesthetically Evaluative Photograph*
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/09/dc/09/09dc09589ca9ac0f7bd91ee1a9406fa8.jpg>

Foto tersebut menunjukkan sebuah penari yang sedang melakukan sebuah gerakan, namun ditangkap dengan sebuah teknik fotografi yang menunjukkan detail setiap gerakan yang dilakukannya.

- 6) *Theoretical Photograph*; merupakan bentuk foto yang mencatat bentuk karya seni lainnya.

2.1.5.2 Jenis Fotografi

Fotografi dikategorikan ke dalam beberapa jenis secara garis besar, untuk mengelompokkan dan memahami foto dengan lebih mudah. Jenis fotografi dibagi menjadi 10 jenis, di antara lain:

- 1) Manusia; menggunakan subjek manusia sebagai fokus dari pengambilan foto.
- 2) *Nature*; pengambilan foto yang menggunakan makhluk hidup sebagai objek utama. Makhluk hidup yang disebut disini yaitu tanaman, hewan, serta pemandangan alam.

- 3) Arsitektur; pengambilan foto terhadap sebuah bangunan, baik untuk menunjukkan sisi estetik, maupun untuk keperluan fungsional bangunan tersebut.
- 4) *Still Life*; menciptakan sebuah foto dari benda mati sebagai objek utama, dengan menyampaikan sebuah pesan melalui karya foto.
- 5) Jurnalistik; foto yang diambil sebagai pendukung sebuah media informasi atau sebagai rekam kejadian.
- 6) Aerial; jenis foto yang diambil dari sudut pandang *bird's eye view* atau dari atas, sering kali dimanfaatkan untuk pembangunan dan survei.
- 7) Bawah Air; foto yang ditangkap oleh penyelam untuk menangkap kehidupan di bawah lautan.
- 8) Seni Rupa; foto yang diambil khusus untuk menunjukkan sisi estetika dari suatu objek atau fenomena, bertujuan untuk dinikmati oleh kalangan banyak.
- 9) Makro; penangkapan foto objek dari jarak yang dekat dengan kamera untuk menonjolkan detil kecil.
- 10) Mikro; penangkapan foto objek yang ukurannya tidak terlihat dengan mata telanjang sehingga harus menggunakan mikroskop. Digunakan untuk keperluan ilmiah dan studi.

2.2 Website

Menurut Sebok et al. (2018), *website* adalah gabungan dari halaman-halaman yang terhubung melalui sebuah jaringan yang kemudian di dalamnya tersimpan data seperti dokumen dan gambar pada *web server*.

2.2.1 Jenis Website

Secara umum, *website* dibagi menjadi tiga jenis (Setyawan & Pratiwi, 2019), diantara lain sebagai berikut:

1) **Website Statis**

Merupakan situs web yang tidak mengalami pembaharuan informasi secara aktif, *update* informasi akan dilakukan secara berkala pada waktu-waktu tertentu. Contoh *website* statis adalah situs profil perusahaan / organisasi.

2) **Website Dinamis**

Merupakan situs web yang selalu mengalami pembaharuan informasi, baik oleh pemegang *website* ataupun administrator yang memiliki akses. Contoh *website* dinamis adalah portal berita dan blog.

3) **Website Interaktif**

Merupakan situs web yang dapat digunakan secara aktif oleh pengguna, contohnya media sosial dan *e-commerce*.

2.2.2 **Komponen Website**

Menurut Beard (2020, hlm. 4-5), terdapat beberapa komponen yang wajib hadir saat merancang *website*, berikut komponen yang dimaksud:

1) **Container**

Wadah sebagai tempat meletakkan aset-aset perancangan *website* dan untuk menjaga *website* agar tidak berubah dan sesuai dengan format yang telah disusun.

2) **Logo Perusahaan atau Organisasi**

Logo perusahaan atau organisasi sebagai identitas *website* agar audiens dapat lebih mudah mengenali *website* yang dikunjungi.

3) **Navigasi Website**

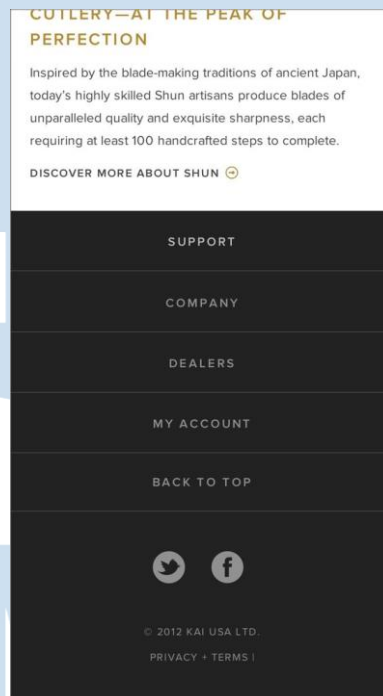
Penggunaan menu dan navigasi antar halaman harus mudah dimengerti dan mudah diimplementasikan. Target audiens memerlukan kenyamanan saat mengakses *website* agar media dapat dipakai seefektif mungkin.

4) Konten Website

Isi, informasi, dan data yang disediakan dalam sebuah *website*. Pencarian konten harus mencolok dan mudah dilakukan, audiens seringkali meninggalkan halaman jika tidak bisa atau sulit menemukan informasi yang mereka cari.

5) Footer

Bagian penghujung *website* yang letaknya ada di bagian paling bawah halaman. Sertakan juga kontak, informasi hak cipta, serta hukum informasi soal perusahaan atau organisasi.



Gambar 2. 21 Contoh *Footer Mobile Site*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/41/bb/9d/41bb9d2e9abb3f13dfd78bba5f5df84d.jpg>

Seperti pada contoh tersebut, *mobile site* memiliki opsi menu *navigation bar*, kontak perusahaan, serta pilihan bagi *user* untuk kembali ke bagian atas halaman tanpa harus melakukan *scrolling*.

6) White Space

Bagian halaman yang dibiarkan kosong tanpa adanya informasi / elemen visual. Fungsi *white space* adalah menciptakan

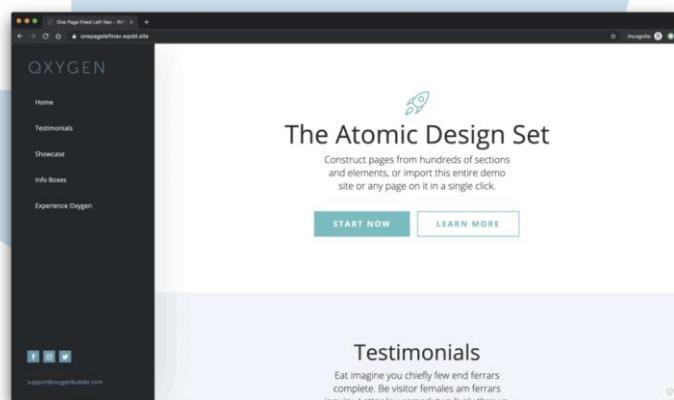
keseimbangan dengan menyediakan “ruang bernafas” di antara visual dan teks yang disajikan.

2.2.3 *Layout Website*

Dalam perancangan sebuah *website*, bentuk *layout* terpengaruh oleh tujuan dasar *website* tersebut dibentuk, berikut adalah jenis-jenis *layout website* menurut Beard (2020):

1) *Left-column Navigation*

Jenis *layout* pertama yang digunakan untuk *website* karena bentuknya yang dasar dan tradisional. Digunakan selama 15 tahun pertama ditemukannya *World Wide Web*.



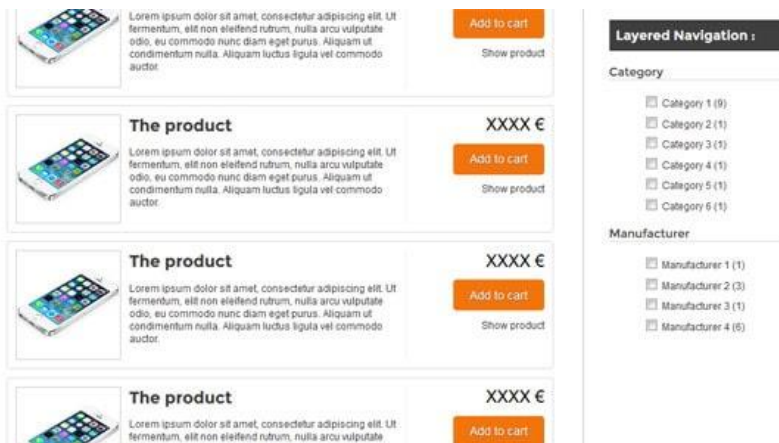
Gambar 2. 22 *Left-column Navigation Website*

Sumber: <https://wpdevdesign.com/wp-content/uploads/2019/08/oxygen-one-page-fixed-left-nav-1024x623.png>

Navigasi jenis ini membantu pengguna untuk melakukan pembacaan ke arah bawah, di mana hal itu natural bagi mereka. Serta kolom navigasi mudah ditemukan karena berada di area *primary optical area*, sebuah area di sebelah ujung kiri atas, area pertama yang dilihat pengguna.

2) *Right-column Navigation*

Layout ini digunakan untuk navigasi *website* yang banyak opsinya, sehingga digunakan halaman bagian kanannya dan disusun secara vertikal untuk menampung opsi tersebut.



Gambar 2. 23 *Right-column Navigation Website*
 Sumber: <https://cdn.web-ia.com/wp-content/uploads/2021/06/sticky.jpg>

Selain itu, navigasi ini sering digunakan saat penyusunan *website* ingin memfokuskan pengguna terhadap konten terlebih dahulu, dan navigasi sebagai tambahan.

3) *Three-column Navigation*

Format *website* dibagi ke dalam tiga kolom, mulai dikenal dan banyak digunakan pada tahun 2000-an. Navigasi pada jenis *layout* ini berada pada bagian atas, kiri dan kanan.

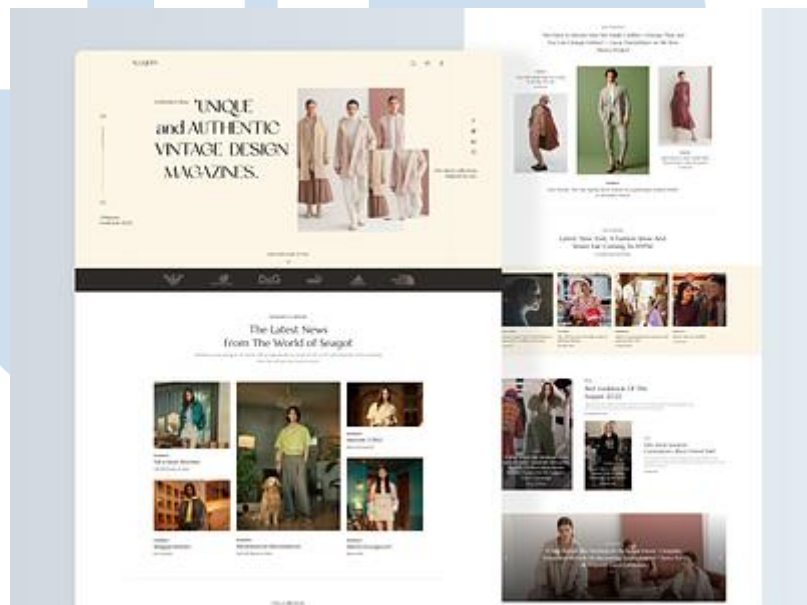


Gambar 2. 24 *Three-Column Navigation Website*
 Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/60307/screenshots/2361188/media/d39e7c3afe0d98912f3b6cce25dd30ed.jpg?resize=400x0>

Format tiga kolom merupakan gabungan dari *left-column navigation*, *right column navigation*. *Website* jenis ini sering mengandung iklan dan konten eksternal.

4) *Navigationless Magazine Style*

Jenis *layout* ini digunakan untuk *website* yang tidak memiliki sistem navigasi, sehingga berupa *single page*, serta mengintegrasikan halaman dengan berbagai aset visual dan teks.



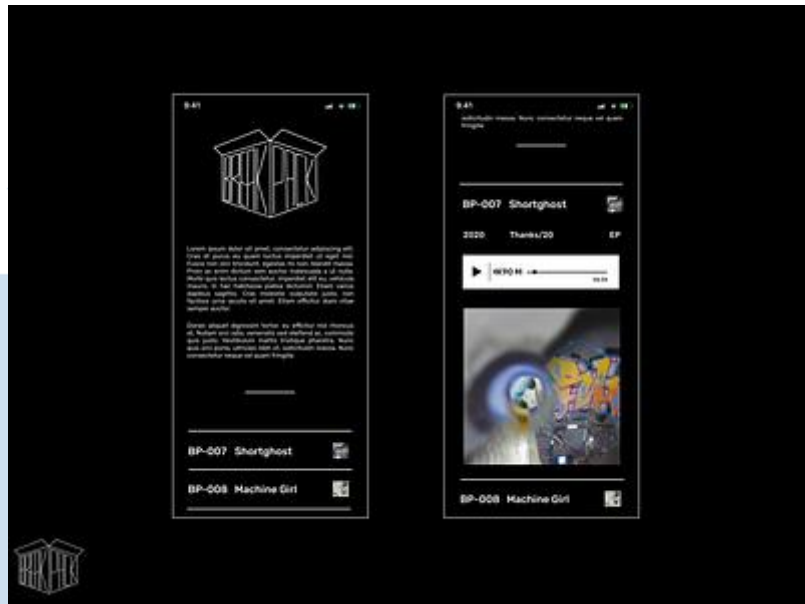
Gambar 2. 25 *Navigationless Magazine Style Website*

Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/10287084/screenshots/19306154/media/785ab7dbcfa3096c6d0ae4d6671ce400.png?resize=400x0>

Navigationless magazine style terinspirasi dari desain tampilan sebuah majalah dan tidak memiliki navigasi hingga akhir atau penghujung halaman, sehingga disebut *navigationless*.

5) *Bare-bones Minimalism*

Ditujukan untuk *website* yang fokus terhadap suatu konten yang ingin disampaikan secara langsung dan tegas.



Gambar 2. 26 Barebones Minimalism Website

Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/6221277/screenshots/18232481/media/a227fb3f752059bfaa77bfc64a12460.png?resize=400x300&vertical=center>

Untuk *layout* jenis ini, *website* tidak memiliki banyak elemen tambahan (tampilannya simpel) untuk mencegah pecahnya konsentrasi *user* saat melihat konten utama.

2.2.4 User Interface (UI)

Saat seorang pengguna berinteraksi dengan sebuah sistem, mereka berinteraksi pertama dengan *user interface* (UI). Sebuah *interface* yang baik harus mudah dimengerti dan digunakan serta dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna (Bank & Cao, 2015). Dalam perancangan *interface* yang baik, ada beberapa elemen yang harus diperhatikan:

2.2.4.1 Elemen-elemen UI

Elemen *user interface* adalah bagian dan elemen yang harus ada untuk menyusun UI, berikut adalah penjelasan elemen tersebut:

- 1) *The Essence of Interface*; sebuah kelompok fungsi dan elemen, bukan hanya melihat dari segi estetika.

- 2) *Input Controls*; berbagai jenis cara interaksi *user* melakukan sebuah *action* dengan penggunaan tombol, ikon, dan lainnya.
- 3) *Navigation*; sistem pemetaan seluruh informasi serta konten yang akan ditampilkan pada *website*
- 4) *Animations*; efek transisi dan perpindahan elemen untuk menandakan terjadinya suatu *action*. Dapat digunakan untuk menarik perhatian *user*.
- 5) *Default Settings*; pengaturan tampilan yang telah ditetapkan sebagai dasar bagi seluruh *user*.
- 6) *Guided Actions*; sebuah komponen yang mengarahkan fokus *user*, digunakan untuk menggiring atensi *user*.
- 7) *Visual Clarity & Language Clarity*; memastikan kejelasan (*clarity*) dari penggunaan elemen desain dan teks sehingga seimbang saat dilihat secara keseluruhan.
- 8) *MAYA (Most Advance Yet Acceptable) Principle*; menjaga keunikan tampilan *website* tanpa menghilangkan *clarity* yang dituju.
- 9) *Takeaway*; dalam pengaksesan sebuah *website*, *user* menggunakan sebuah sistem untuk mendapatkan tujuan.

2.2.5 *User Experience (UX)*

User Experience (UX) adalah keseluruhan pengalaman yang dialami *user* saat menggunakan suatu media, memahami *UX* merupakan kunci dalam menyempurnakan *website* (Yablonski, 2020). *UX* dapat diterima setelah suatu media telah dipublikasikan, bentuk yang diterima dapat berupa masukan, perilaku, maupun persepsi *user* mengenai media terkait.

2.2.5.1 Elemen *User Experience (UX)*

Menurut Garrett (2010) di dalam *user experience* terdapat lima elemen yang dapat diikuti dan dipahami saat merancang sebuah media, berikut elemen-elemen tersebut:

- 1) *The Strategy Plane*; fokus terhadap kebutuhan *user* dan menjadikan hal itu sebagai tujuan perancangan.
- 2) *The Scope Plane*; elemen yang membantu meluruskan pemahaman rencana perancangan dengan menyusun konten agar sampai kepada *user*.
- 3) *The Structure Plane*; elemen yang merupakan gabungan dari desain dan *information architecture* yaitu penyusunan informasi yang terstruktur.
- 4) *The Skeleton Plane*; dasar dari tampilan *website* dan navigasi agar *user* mudah mengerti dan dapat menggunakan dengan mudah. Fokus terhadap *wireframe*, *information architecture* dan navigasi.
- 5) *The Surface Plane*: tampilan awal *website* yang diakses dan berinteraksi dengan *user* pertama kali. Fokus dengan penggunaan elemen desain untuk menarik perhatian *user*, namun tetap memperhatikan keseimbangan.

2.2.5.2 Prinsip *User Experience (UX)*

User Experience dapat berubah sesuai dengan target yang dituju, karena dipengaruhi oleh bagaimana cara mereka memahami dan memproses suatu informasi. Berikut prinsip *user experience* menurut Yablonski (2020):

- 1) *Jakob's Law*
Audiens akan memiliki kecenderungan untuk meninggalkan sebuah *interface* jika tidak memiliki rasa yang familiar. Maka harus dipastikan media mengandung suatu informasi atau elemen yang mudah dikenali.

2) *Fitts's Law*

Sebuah desain yang baik dapat dibuktikan dari tingkat kemudahan navigasinya. Dengan prinsip ini, *user* harus mengakses informasi dengan efektif.

3) *Hick's Law*

Desain yang mudah dimengerti akan membantu *website* dalam mencapai target mereka saat mengakses media. Pencarian informasi harus melalui langkah singkat dan mudah diakses.

4) *Miller's Law*

Menurut Miller, manusia dapat menyimpan dua aset dalam memori singkat mereka. Sehingga penggunaan komponen dalam sebuah media harus dibatasi agar efektif.

5) *Postel's Law*

Prinsip di mana desainer harus menempatkan diri sebagai *user* agar lebih mengerti persepsi yang dimiliki untuk menyesuaikan perancangan dengan kebutuhan *user*.

6) *Peak-End Law*

Saat mengakses *UI*, *user* akan terbiasa dengan *flow* serta fokus pada bagian yang penting. Pengalaman penggunaan ini akan diingat dan menjadi salah satu dasar dibalik *UX*.

7) *Aesthetic-Usability*

Suatu desain dapat memberi kesan bahwa suatu layanan menyediakan fungsi yang baik. *User* dapat melewati kesalahan kecil jika tampilan terlihat tepat dan profesional.

8) *Von Restorf*

User akan fokus kepada bagian *interface* yang mencolok dan menarik, maka informasi utama harus menjadi hal pertama yang dilihat oleh *user*. Harus dipastikan bahwa informasi tersebut tidak terganggu elemen lain.

9) *Tesler's Law*

User Interface yang sederhana bukan berarti desain tampilan harus polos. Desainer harus mencari *balance* dari keduanya, agar tampilan menunjukkan kemudahan pengaksesan media, namun elemen yang disajikan juga menarik perhatian.

10) *Doherty Threshold*

Sebuah desain yang efektif, dapat membantu *user* mencapai tujuannya dengan cepat. Jika *user* merasa terdapat kendala pada navigasi, hal ini akan menimbulkan rasa penundaan, dan akan berakhir dengan persepsi bahwa *interface* yang sedang diakses sulit.

2.3 Gereja

Dalam bukunya yang berjudul “Religiositas dan Gereja Katolik”, Tarigan menjelaskan bahwa gereja adalah sebuah perkumpulan umat (jemaat) yang memiliki sebuah kepercayaan, dan merasa memiliki kewajiban untuk melaksanakan pewartaan Injil dengan berdoa bersama. Komunitas tersebut sering disebut sebagai persekutuan (*koinonia*), dalam persekutuan tersebut mereka berdoa bersama dalam sebuah Perayaan Ekaristi. Di dalam gereja itulah, jemaat percaya dan berdoa kepada Yesus Kristus.

Gereja memiliki empat ciri, seperti yang telah dinyatakan dalam Syahadat Nicea-Konstantinopel, ciri gereja merupakan, *satu, kudus, katolik* dan *apostolik*. Sesuai dengan cirinya yang *satu*, gereja berada di bawah pimpinan seorang Uskup, yang dianggap sebagai pimpinan umat. Kesatuan umat di seluruh dunia juga ditandakan dengan adanya Uskup Roma, Paus, yang menjadi kepala dan pemersatu dari seluruh Uskup yang tersebar di dunia. Di bawah Paus dan Uskup, terdapat pembagian gereja dengan sebutan Paroki, untuk mengkoordinasikan wilayah yang lebih kecil. Satu keuskupan dapat menaungi puluhan paroki di bawahnya dan masing-masing paroki akan dipimpin oleh seorang Pastor.