

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2019), komunikasi desain adalah sebuah ilmu seni visual professional, suatu bentuk dari komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi ataupun pesan kepada audiens, membuat sebuah konten dapat terbaca dan diakses, atau memberikan dampak kepada orang-orang. Setiap desain memiliki tujuan yang berbeda-beda, baik untuk komersial, sosial, edukatif, hiburan, kebudayaan, ekperimental, atau politik. Sebuah solusi desain dapat menjadi sangat efektif hingga mempengaruhi perilaku seseorang.

2.1.1 Elemen Desain

Sebuah elemen desain diperlukan untuk membentuk gambar, pola, diagram, animasi, dan relasi desain. Gabungan elemen-elemen desain tersebut berguna untuk mengkomunikasikan konsep desain melalui visual. Adapun elemen-elemen desain untuk desain dua dimensi adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2019, p. 19).

2.1.1.1 Garis

Titik adalah ukuran terkecil dari garis dan biasanya terlihat dengan bentuk bulat. Jika dilihat pada gambar berbasis layer, titik adalah sebuah piksel. Berbeda dengan titik biasanya yang berbentuk bulat, sebuah piksel memiliki bentuk kotak.

Garis adalah sebuah titik yang memanjang, sebuah jalur dari titik yang bergerak, atau sebuah tanda yang dihasilkan dengan alat visualisasi yang digunakan di atas permukaan. Sebuah garis dapat memiliki berbagai macam bentuk tergantung dari cara gambarnya. Bentuk-bentuk garis dapat berupa halus atau tegas, stabil atau berubah-ubah, dan lainnya.



Gambar 2.1 Garis-garis dengan alat dan media yang bervariasi
Sumber: Landa (2019)

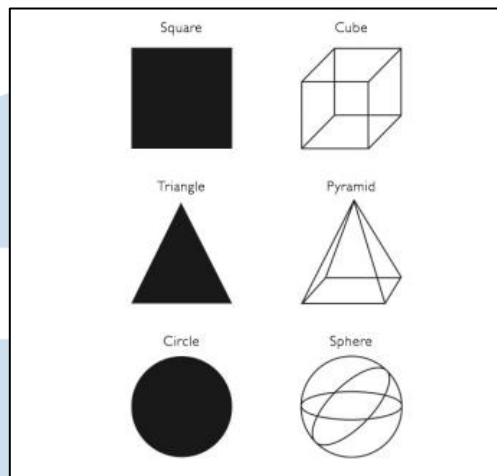
Garis berguna untuk memberikan bentuk, wujud, batasan, dan area dari sebuah komposisi. Selain itu, garis juga dapat menjadi subjek dalam komposisi. Jika komposisi memiliki garis sebagai elemen desain utamanya, gaya tersebut dinamakan linear.

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah batasan umum dari suatu hal. Sebuah bentuk merupakan area tertutup yang disusun secara terencana di atas permukaan dua dimensi. Area tersebut dapat terbuat dari garis atau diisi dengan warna, tona, atau tekstur.

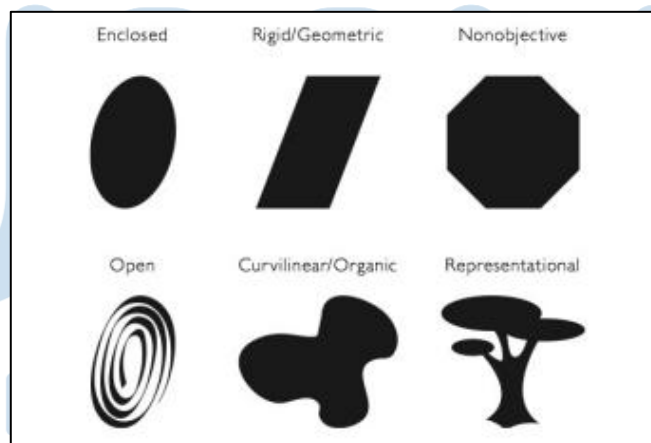
Sebuah bentuk bersifat datar, yang berarti dua dimensi dan dapat diukur tinggi dan lebarnya. Seluruh bentuk berasal dari tiga bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga bentuk dasar tersebut memiliki bentuk yang memiliki volume, yaitu kotak, piramida, dan bola.

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



Gambar 2.2 Bentuk dasar
Sumber: Landa (2019)

Bentuk dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan keberagamannya, yaitu bentuk non-representasional, abstrak, dan representasional. Bentuk non-representasional adalah bentuk yang tidak mewakili seseorang, tempat, ataupun benda. Bentuk abstrak dapat merujuk pada bentuk yang sederhana atau susunan, alterasi, atau distorsi yang kompleks dari sebuah representasi akan tampilan sesuatu. Bentuk representasional adalah bentuk yang mudah dikenali dan mengingatkan kita akan benda sesungguhnya.



Gambar 2.3 Ragam bentuk
Sumber: Landa (2019)

Dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah sesuatu yang memberikan wujud atau area pada suatu hal, baik itu hanya bentuk

garis ataupun berisi. Bentuk juga bersifat dua dimensi, walaupun bentuk tersebut memberikan kesan ruang. Bentuk juga memiliki berbagai macam bentuk, baik itu bentuk dasar, abstrak, hingga memiliki kemiripan dengan benda nyata.

Relasi *figure/ground* atau juga yang disebut ruang positif dan negatif adalah sebuah persepsi visual dasar antara bentuk atau *figure* dengan latar belakang atau *background*. Dalam relasi tersebut, *figure* atau ruang positif akan mudah terlihat sebagai bentuk. Area yang terciptakan dari *figure-figure*, baik itu di antara ataupun di sekitarnya akan membentuk sebuah bentuk yang bernama *ground* atau ruang negatif. Sebuah komposisi tidak hanya terdiri dari *figure* saja, tetapi juga terdiri dari *background* dan menjadi hal yang penting dalam menyusun komposisi.

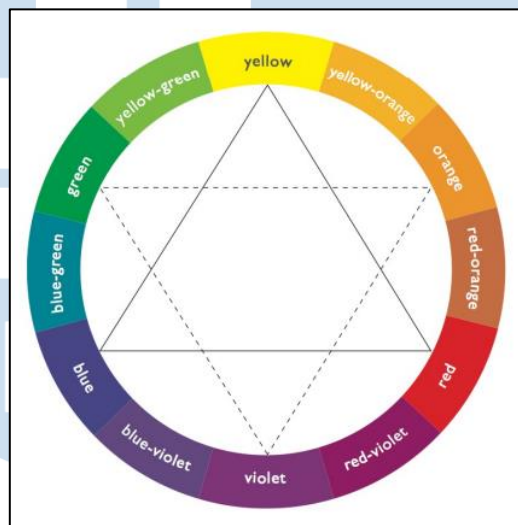


Gambar 2.4 Hope for Peace
Sumber: Landa (2019)

Poster di atas merupakan menggambarkan siluet dua anak sedang berpegangan tangan yang ditandai dengan *fill* warna hitam. Namun, terdapat juga siluet burung merpati di antaranya yang ditandai dengan *fill* warna putih. Poster tersebut merupakan contoh penggunaan relasi *figure/ground* yang bernama *equivocal space*. *Equivocal space* atau ruang samar adalah keadaan dimana bentuk *figure* dan *ground* dapat ditukar posisinya.

2.1.1.3 Warna

Setiap warna terikat dengan maknanya tergantung situasinya. Warna dapat merepresentasi pada konteks-konteks tertentu, budaya, dan bahkan negara. Gabungan warna-warna atau palet warna dapat menyampaikan pesan dalam level simbolik, personalitas, hingga lebih mendalam. Pembelajaran mengenai warna dapat menggunakan lingkaran warna pigmen.



Gambar 2.5 Lingkaran pigmen warna
Sumber: Landa (2019)

1) Relasi warna pada diagram lingkaran pigmen warna

Diagram lingkaran pigmen warna adalah diagram yang memudahkan untuk mengetahui relasi antar warna-warna. Diagram tersebut terdiri dari warna primer, sekunder, dan interval.

a) Warna Primer

Warna primer adalah warna yang mendasari seluruh warna. Warna-warna tersebut adalah merah, biru, dan kuning. Warna tersebut memiliki makna tegas dan unsur. Ketiga warna tersebut terhubung dengan segitiga sama sisi pada diagram lingkaran pigmen warna.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah campuran antara warna dasar. Warna-warna tersebut adalah jingga (merah dengan kuning), hijau (biru

dengan kuning), dan ungu (merah dengan biru). Karena berupa campuran, warna tersebut memiliki kontras warna yang lebih kurang dibandingkan dengan warna primer. Sama seperti warna dasar, ketiga warna tersebut dihubungkan dengan segitiga sama sisi pada diagram lingkaran pigmen warna.

c) Warna Interval

Warna interval adalah gabungan dari warna primer dan sekunder yang bersebelahan pada lingkaran pigmen warna. Contoh warna tersebut adalah biru-hijau, yang merupakan campuran antara warna biru dengan warna sebelahnya, yaitu hijau.

Berikut merupakan relasi warna-warna berdasarkan diagram lingkaran pigmen warna:

a) Analogus

Warna analogus adalah tiga warna yang bersebelahan.

b) Komplementer

Warna komplementer adalah dua warna yang saling bersebrangan atau bertolak belakang.

c) *Split komplementer*

Warna *split* komplementer adalah 3 warna yang terdiri dari 1 warna dan 2 warna yang bersebelahan dengan warna sebrang dari warna pertama.

d) *Triadic*

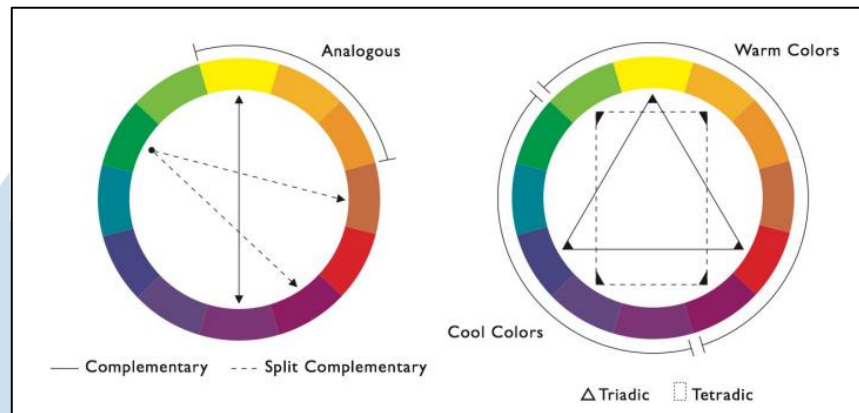
Warna *triadic* adalah 3 warna yang memiliki jarak yang sama antara satu dengan yang lain.

e) *Tetradic*

Warna *tetradic* adalah dua set warna komplementer yang menciptakan bentuk segiempat pada diagram.

f) Dingin dan hangat

Warna dingin adalah biru, hijau, dan ungu. Sedangkan warna hangat adalah warna kuning, jingga, dan merah.



Gambar 2.6 Relasi warna pada diagram lingkaran pigmen warna
Sumber: Landa (2019)

Selain warna pada diagram lingkaran pigmen warna, terdapat juga warna netral atau akromatik yang terdiri dari putih, hitam, dan abu-abu. Warna tersebut bermanfaat sebagai area istirahat visual dari warna-warna dengan saturasi tinggi. Selain itu, warna akromatik dapat membuat sebuah warna menjadi lebih gelap atau terang.

2) Temperatur warna

Sebuah warna dapat terlihat dingin atau hangat. Namun, temperatur warna-warna tersebut tidaklah tetap dan dapat berubah tergantung warna yang lebih dominan. Sebagai contoh, warna merah dapat mengandung warna biru, yang membuatnya lebih dingin dibandingkan warna merah yang mengandung warna jingga. Saturasi dan *value* juga dapat mempengaruhi temperatur warna.

3) Skema warna

Skema warna adalah kombinasi warna berdasarkan diagram lingkaran pigmen warna. Warna-warna tersebut didasari dengan saturasi yang penuh dan *value* yang terletak di tengah. Berikut merupakan skema-skema warna:

a) Monokromatik

Warna monokromatik didasari oleh satu *hue* warna. Warna sisanya adalah variasi dengan mengatur saturasi dan *value*.

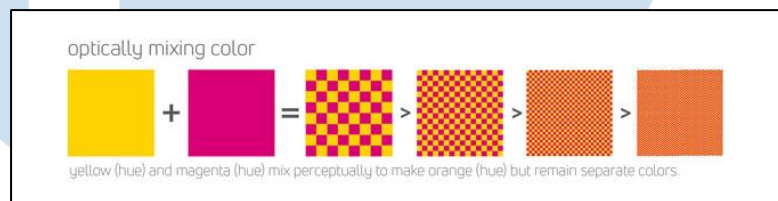
Skema warna tersebut dapat membentuk suatu komposisi yang menyatu dan seimbang.

b) Analogus

Warna analogus menggunakan 3 warna dengan *hue* yang bersebelahan. Warna tersebut memberikan efek harmonis. Dalam skema tersebut, satu warna mendominasi dan diikuti oleh dua warna lainnya untuk mendukungnya.

c) Komplementer

Warna komplementer menggunakan sepasang warna dengan *hue* yang bersebrangan. Skema warna tersebut dapat memberikan efek warna abu-abu jika digunakan berdekatan. Fenomena tersebut dinamakan *optical color mixing*.



Gambar 2.7 *Optical color mixing*

Sumber: <https://alvalyn.com/wp-content/uploads/2017/04/Optical-fusion-infographic750.jpg>

d) Split komplementer

Warna *split* komplementer terdiri dari 1 warna dan dua warna lainnya yang bersebelahan dengan sebrang warna tersebut. Dibandingkan dengan komplementer, warna *split* komplementer memiliki kontras yang lebih tinggi tapi lebih tersebar dan tidak sedramatis warna komplementer.

e) Triadic

Warna *triadic* terdiri dari 3 warna yang jaraknya sama. Biasanya, skema warna *triadic* terdiri dari warna primer atau sekunder.

f) Tetradic

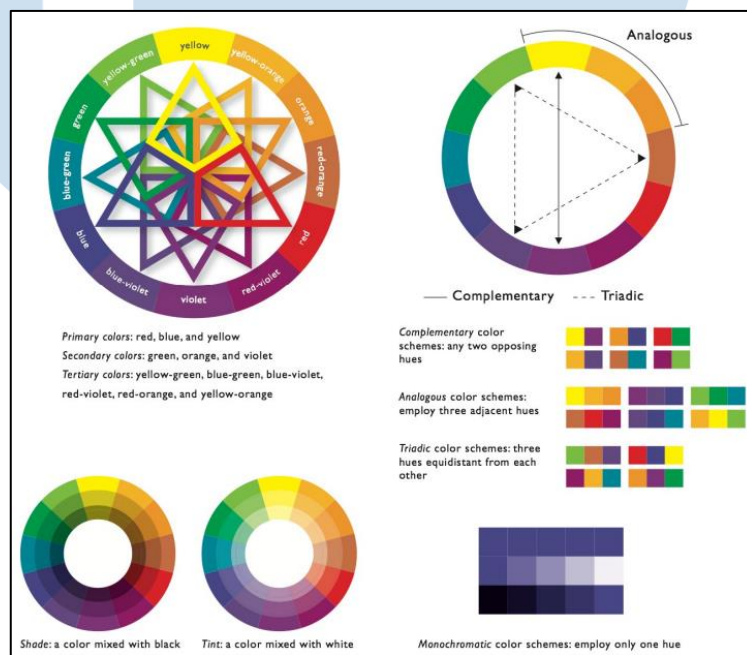
Warna *tetradic* terdiri dari 2 set warna komplementer. Skema warna tersebut memberikan keberagaman dan kontras yang besar pada warna.

g) Dingin

Warna dingin terdiri dari biru, hijau, dan ungu. Skema warna tersebut memberikan kesan tenang dan tentram. Skema warna dingin juga lebih mudah untuk diseimbangkan warnanya dibandingkan dengan warna hangat atau kombinasi warna hangat dan dingin.

h) Hangat

Warna hangat terdiri merah, jingga, dan kuning. Skema warna tersebut memberikan sensasi akan panas dan intensitas. Skema warna hangat lebih mudah diseimbangkan warnanya dibandingkan gabungan warna hangat dan dingin.



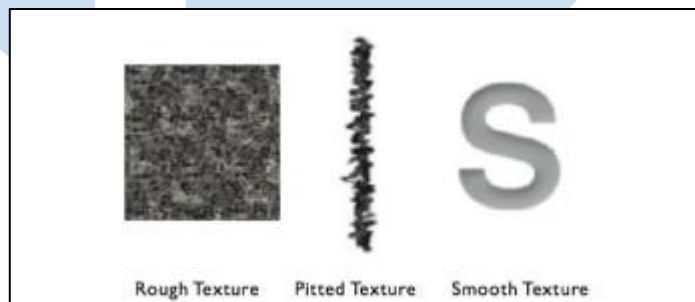
Gambar 2.8 Skema warna
Sumber: Landa (2019)

Selain skema warna, ada juga palet warna. Jangkauan warna pada warna palet melampaui diagram lingkaran pigmen warna. Gabungan-gabungan warna dapat juga ditemukan pada alam, musim dan iklim, seni, periode dalam sejarah desain, mode-mode sepanjang abad dan negara, keramik, dan budaya dunia. Penting untuk melakukan riset akan warna yang digunakan berdasarkan target audiens.

2.1.1.4 Tekstur

Menurut Widya dan Darmawan (2016), tekstur adalah sebuah tampilan/karakteristik/gambaran/representasi sifat akan suatu permukaan. Selain tekstur yang sudah ada, perancangan dapat membentuk tekstur sendiri sesuai keperluannya. Tekstur dapat berupa polos, bersisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, halus, berlendir, berbulu, dan lainnya.

Menurut Landa (2019), tekstur adalah nilai kualitas raba pada sebuah permukaan atau sebuah simulasi atau representatif akan kualitas sebuah permukaan. Tekstur taktil adalah teketur dengan nilai raba yang nyata dan dapat dirasakan dan disentuh secara fisik. Tekstur visual adalah ilusi akan tekstur asli yang dipindai dari tekstur asli atau dari tekstur yang difoto.



Gambar 2.9 Tekstur visual
Sumber: Landa (2019)

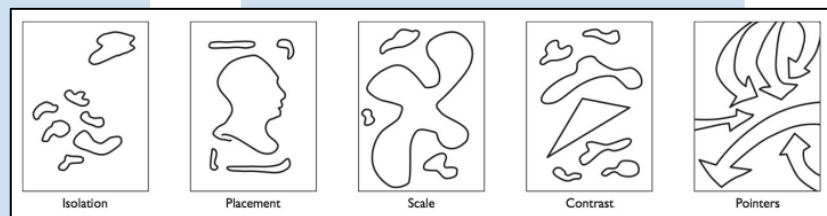
Dengan menggunakan tekstur, karakteristik sebuah elemen dapat ditunjukkan lebih dalam. Sebagai contoh adalah bentuk kotak dengan tekstur yang kasar di dalamnya menunjukkan kesan kaku. Huruf S dengan tekstur yang halus karena kata *smooth* atau *sleek*.

2.1.2 Prinsip Desain

Sebuah desainer memerlukan prinsip desain dalam memberikan wujud pada ide-ide dan isinya. Hal tersebut penting untuk diterapkan agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti. Empat prinsip desain tersebut adalah *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space* (Landa, 2019, p. 25).

2.1.2.1 Hierarchy

Hierarchy atau hierarki dalam desain adalah sebuah urutan susunan elemen-elemen visual berdasarkan apa yang dilihat pertama oleh audiens. Penempatan dan penjajaran elemen desain beserta ruang diantarnya berdampak dalam membentuk hierarki visual. Dengan menggunakan kontras, baik itu dalam ukuran, bentuk, warna, atau tekstur, hierarki dapat mudah tersusun. Cara untuk mulai menyusun hierarki adalah dengan memikirkan ke mana perancang ingin audiens tuju pertama kali, lalu tempat kedua, dan terakhir tempat ketiga.



Gambar 2.10 Emfasis dengan kontras pada hierarki
Sumber: Landa (2019)

2.1.2.2 Alignment

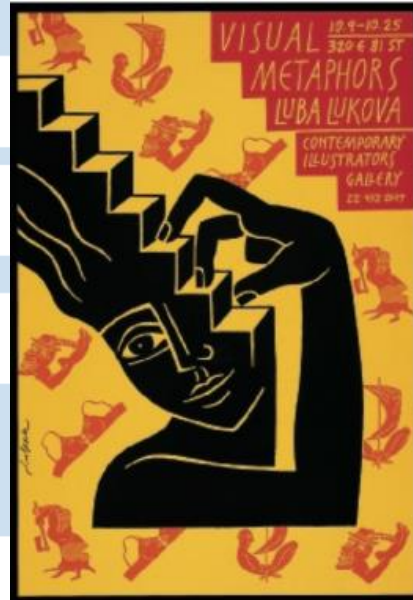
Alignment atau penjajaran merupakan cara untuk menata elemen-elemen desain pada sebuah komposisi. Agar sebuah komposisi terlihat tersusun dengan rata, elemen desain perlu memiliki suatu koneksi dengan satu yang lain. Selain berhubungan, elemen desain juga perlu menjaga alur hierarki. Dengan menjajarkan garis tepi, sebuah relasi structural yang korespondasi.

2.1.2.3 Unity

Sebuah komposisi memerlukan kesatuan antar bagian-bagian desain yang terdapat didalamnya. Dengan menyatunya bagian-bagian tersebut, relasi visualnya akan terlihat dan tidak ada bagian yang tidak terlihat janggal. Salah satu cara untuk mencapai kesatuan adalah dengan menggunakan repetisi dan konfigurasi.

Repetisi dilakukan pada elemen, seperti warna, bentuk, tekstur, pola, *typeface*, *alignment*, dan lainnya. Repetisi tersebut

dilakukan sepanjang komposisi ataupun proyek dengan tema yang sama. Dengan adanya repetisi, audiens membentuk rasa keakraban akan elemen-elemen desain yang ada yang memberikan rasa kesatuan.



Gambar 2.11 Poster dengan repetisi elemen
Sumber: Landa (2019)

Konfigurasi dapat membantu membentuk kesatuan dengan menghadirkan sebuah struktur. Dengan adanya sistem yang memperlihatkan bagaimana tiap bagian terhubung melalui penempatan dan kedekatan sepanjang perancangan, komposisi akan terlihat menyatu. Elemen desain yang berdekatan akan tampak seperti satu kesatuan.

2.1.2.4 Space

Walaupun berbentuk dua dimensional, sebuah desain dapat membentuk sebuah ruang. Ruang tersebut dapat seolah-olah berbentuk tiga dimensi dan membuat sebuah ilusi, mulai dari ruang yang terlihat natural, fantastis, sureal, berlapis, hingga terputus-putus. Setiap ruang pada desain berperan dalam menciptakan ilusi tersebut. Bentuk yang terciptakan antara gambar-gambar dan tulisan bertujuan untuk mengarahkan audiens dari satu elemen ke elemen yang lain.

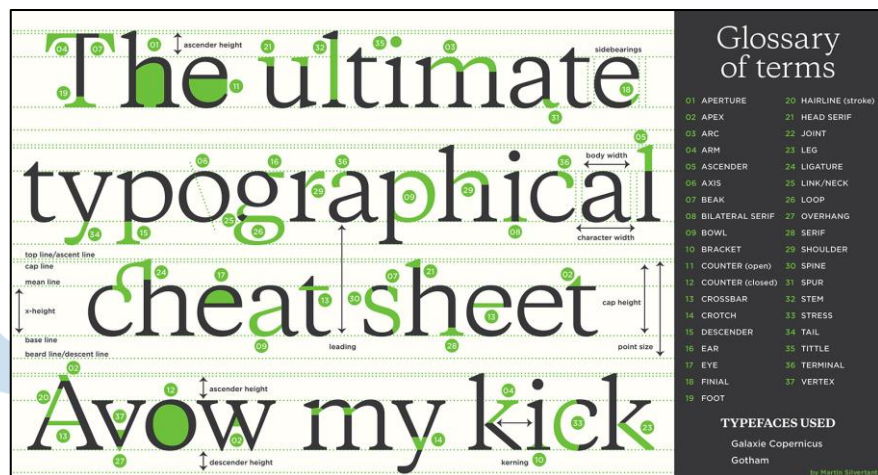
Dengan memainkan elemen dan komposisi, ilusi akan kedalaman desain dapat terciptakan. Salah satu contoh tersebut adalah dengan memainkan jarak antar garis yang dapat menunjukkan kedalaman. Contoh lain adalah dengan memainkan bentuk-bentuk yang saling bertumpuk untuk menciptakan kedalaman spasial.

2.1.3 Tipografi

Menurut Bringhurst (2004, p.11), tipografi adalah seni memberikan bahasa manusia sebuah wujud visual yang dapat bertahan lama dan dapat berdiri sendiri. Sedangkan *typeface* adalah desain sebuah set huruf dengan karakteristik visual yang sama sepanjang huruf (Landa, 2019, p. 35). Sebuah *typeface* biasanya terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda-tanda, dan diaktrik.

2.1.3.1 Anatomi

Sebuah huruf melambangkan/merepresentasikan sebuah suara dan merupakan bagian dari alfabet. Agar mampu mempertahankan tingkat kebacaannya, masing-masing huruf memiliki karakteristik tersendiri.



Gambar 2.12 Anatomi huruf

Sumber: [https://images-wixmp-](https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/i/10d080b5-3354-4155-a902-c42a81647dc0/d5g8ulm-aa583488-d8af-4c42-bb98-994721fa5706.jpg)

[ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/i/10d080b5-3354-4155-a902-c42a81647dc0/d5g8ulm-aa583488-d8af-4c42-bb98-994721fa5706.jpg](https://images-wixmp-ed30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/i/10d080b5-3354-4155-a902-c42a81647dc0/d5g8ulm-aa583488-d8af-4c42-bb98-994721fa5706.jpg)

- 1) **Baseline:** Garis yang menandakan bagian bawah huruf kecil dan kapital kecuali huruf *descender*

- 2) **Cap height:** Tinggi dari huruf kapital yang diukur dari *baseline* hingga bagian atas huruf
- 3) **X-height:** Tinggi dari huruf kecil kecuali huruf *ascender* dan *descender*
- 4) **Ascender:** Bagian dari huruf kecil (b, d, f, h, k, l, dan t) yang berada di atas area *x-height*
- 5) **Descender:** Bagian dari huruf kecil (g, j, p, q, dan y) yang berada di bawah area *x-height*

2.1.3.2 Klasifikasi

Sepanjang berjalannya waktu, *typeface* memiliki banyak perubahan yang membuat *typeface* masa kini memiliki banyak variasi. Menurut sejarahwan *type*, Holloway (Landa, 2019, p. 38), berikut merupakan klasifikasi *type* berdasarkan gaya dan sejarah:

1) *Old style*

Typeface romawi tersebut pertama kali diperkenalkan di akhir abad ke-15. Karakteristiknya adalah serif yang miring dan mengurung. Beberapa contohnya adalah Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman.

2) *Transitional*

Typeface serif tersebut berasal dari abad ke-18. Dinamakan *transitional* karena *typeface* tersebut merupakan transisi dari *old style* menuju *modern* dengan memiliki karakteristik kedua gaya. Beberapa contoh tersebut adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

3) *Modern*

Typeface serif tersebut berasal dari akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Jenis *typeface* tersebut berbentuk lebih geometris dibandingkan *old style*. Karakteristik lainnya adalah kontras yang tinggi antara goresan tebal dengan tipis. Beberapa contohnya adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.

4) *Slab serif*

Typeface serif tersebut diperkenalkan pada awal abad ke-19. Karakteristik utamanya adalah serifnya yang berbentuk balok. Beberapa contohnya adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

5) *Sans serif*

Typeface tersebut diperkenalkan pada awal abad ke-19. Berbeda dengan jenis *typeface* sebelumnya, *sans serif* tidak memiliki serif pada *typefacenya*. Beberapa contohnya adalah Futura, Helvetica, Univers, Grotisque, dan Franklin Gothic.

6) *Blackletter*

Typeface tersebut didasari dari manuskrip zaman pertengahan abad ke-13 hingga 15. Nama lain dari jenis *typeface* ini adalah *gothic*. Karakteristik *typeface* ini adalah goresannya yang tebal dan juga hurufnya rapat dengan beberapa lengkungan. Beberapa contohnya adalah Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

7) *Script*

Typeface tersebut menyerupai tulisan tangan. *Typeface* jenis ini biasanya miring dan terhubung. Beberapa contohnya adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

8) *Display*

Typeface tersebut dibuat untuk ukuran yang besar seperti judul dengan tingkat kebacaan yang lebih rendah. Biasanya, *typeface* tersebut didesain lebih dekoratif dan dapat masuk ke dalam klasifikasi lainnya.



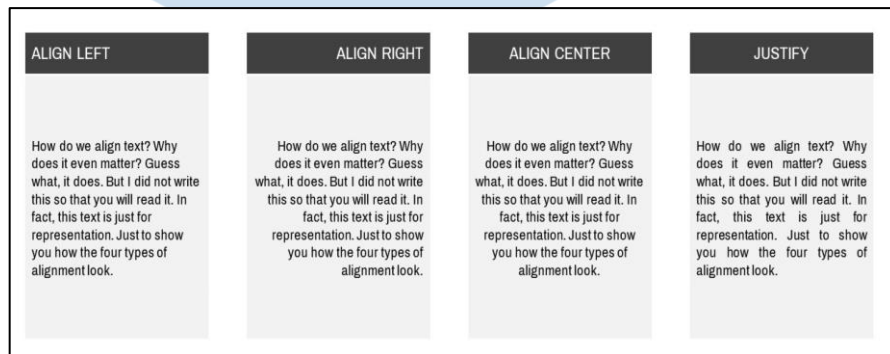
Gambar 2.13 Klasifikasi *typeface*
Sumber: Landa (2019)

2.1.3.3 Alignment

Type alignment adalah cara untuk menyusun *text type*.

Berikut merupakan pilihan-pilihan dalam *alignment*:

- 1) **Left-aligned:** Teks yang sejajar dengan margin kiri dan tidak rata pada sisi sebelah kanan
- 2) **Right-aligned:** Teks yang sejajar dengan margin kanan dan tidak rata pada sisi sebelah kiri
- 3) **Justified:** Teks yang sejajar pada sisi kiri dan kanannya
- 4) **Centered:** Teks yang tiap barisnya berada di tengah garis vertikal imajiner
- 5) **Runaround:** Teks yang mengelilingi sekitar gambar, foto, atau elemen grafis
- 6) **Asymmetrical:** Teks dengan susunan tiap barisnya tidak seimbang antara satu dengan yang lain, tidak membentuk susunan yang mengulang



Gambar 2.14 *Type alignment*

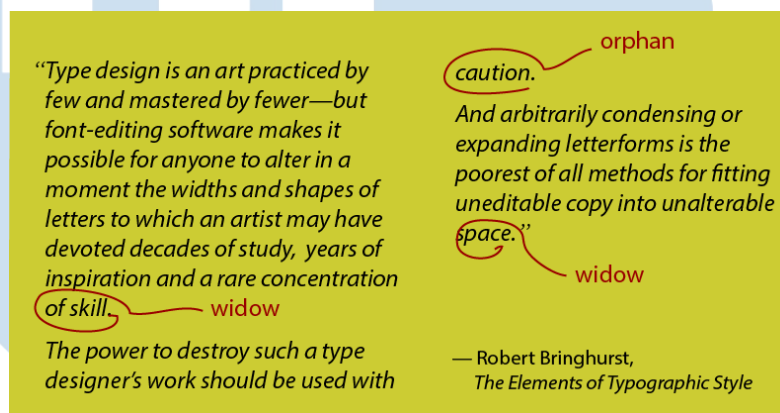
Sumber: https://1.bp.blogspot.com/_BSeaErZWM8/WiaFeMzSLNI/AAAAAAAAAJY/Brj91R9ROPYDzEcI4n9rbztYX_MPHEIDACLcBGAs/s1600/text%2Balignment%2B%25286%2529.JPG

2.1.3.4 Text Type

Agar sebuah *text type* dapat mudah terbaca dan dimengerti oleh para pembaca, desainer perlu memperhatikan bagaimana cara menyusunnya. Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan saat membuat *text type*.

1) *Spacing*

Dalam mendesain teks, ruang antar huruf, panjang barisan, dan tepi yang tidak rata perlu diperhatikan. Hal tersebut penting untuk menghindari konfigurasi yang canggung. Contohnya adalah *widow* dan *orphan*. *Widow* adalah satu kata atau barisan yang sangat pendek pada akhir paragraf. Sedangkan *orphan* adalah satu kata atau barisan yang sangat pendek yang berada pada awal atau akhir kolom dan terpisah dari paragraf lainnya.



Gambar 2.15 *Widow* dan *orphan*

Sumber:

<https://barbarakristaponis.files.wordpress.com/2015/11/typedesignquote2-e1447789973739.png>

Jika ruang antar huruf dan baris terlalu besar, maka tingkat kebacaaan dapat berkurang. Namun, ruang antar huruf dan baris yang terlalu kecil juga membuat membaca semakin sulit. Karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan ruang untuk menghindari pembaca berhenti sesaat yang mengganggu alur membaca.

2) *Chunking dan pacing*

Sebuah teks dapat terlihat lebih menarik jika kontennya dipisah-pisah menjadi beberapa bagian. Dengan membagi-baginya, teks dapat lebih mudah diolah dan dimengerti. Selain itu, teks yang dibagi-bagi juga membentuk sebuah laju bagi pembaca. Laju tersebut dapat membuat sebuah ritme visual yang bervariasi dan membantu mengistirahatkan mata pembaca pada suatu tempat di teks.

3) *Margins*

Margin dapat dikatakan sebagai batasan untuk teks dan memberikan ruang dengan kertas ataupun layar. Margin bertujuan untuk mempresentasikan teks yang memperbolehkan pembaca untuk fokus membaca. Margin dapat digunakan secara kreatif, tapi tidak dihiraukan atau disalahgunakan tanpa tujuan.

2.1.4 Proporsi dan Grid

Dalam mendesain, penting untuk desainer memperhatikan susunan komposisinya agar pesan yang disampaikan dapat tercapai oleh audiens secara efektif. Hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun komposisi adalah proporsi dan *grid*-nya.

2.1.4.1 Proporsi

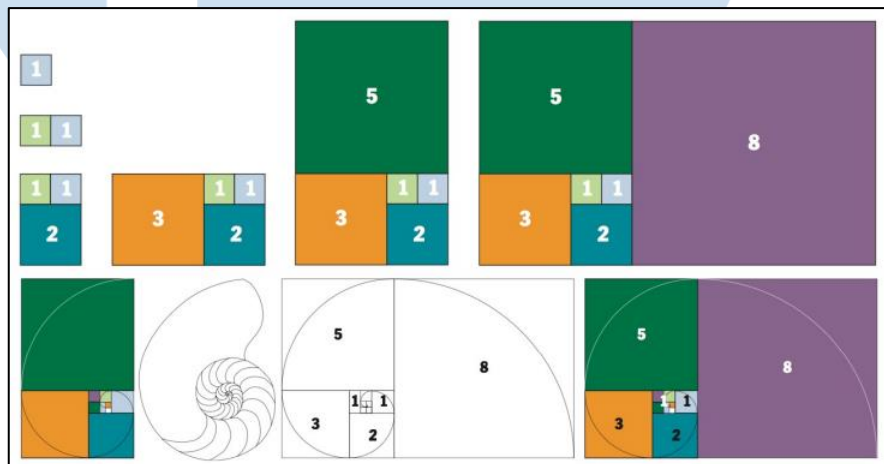
Proporsi adalah cara kita memandang ukuran relasi antara satu bagian dengan bagian lainnya dan juga dengan keseluruhannya (Landa, 2019, p. 159). Orang-orang berkespetasi suatu hal bersifat proporsional berdasarkan hal-hal yang ia anggap normal di dunia ini. Jika suatu hal tidak sesuai dengan ekspektasi mereka, orang-orang akan merasa terkejut dan kebingungan. Karena itu, proporsi bertujuan untuk menjawab tantangan ekspektasi audiens melalui desain-desain yang menciptakan kejutan secara visual.

Proporsi juga bertujuan sebagai acuan untuk mengharmonisasikan bagian satu dengan bagian lainnya dalam sebuah komposisi. Harmonis adalah suatu persetujuan antara elemen-elemen yang dirancangkan dan disusun dalam komposisi yang membentuk efek kongruen, cocok bentuk dan ukurannya. Adanya oposisi antara satu bagian dan bagian lain membentuk sebuah keseimbangan timbal balik yang membuat suatu objek indah.

1) Angka *Fibonacci*

Angka *Fibonacci* adalah urutan angka sebagai model untuk merancang proporsi. Urutan angka tersebut tercipta dengan menjumlahkan dua angka sebelumnya. Contohnya, $1+1=2$, $1+2=3$, $2+3=5$, $3+5=8$, $5+8=13$, dan seterusnya. Dari sana, didapatkan sebuah urutan angka 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, dan seterusnya.

Dengan adanya angka *Fibonacci*, terciptalah kotak *Fibonacci* dimana ukuran kotak-kotak mengikuti urutan tersebut. Setelah itu, jika seperempat lingkaran digambarkan pada tiap kotak, maka akan tercipta spiral *Fibonacci*. Rasio dari urutan angka yang bersebelahan, seperti $5/3$, $8/5$, $13/8$, dan seterusnya adalah 1.618. Nilai tersebut disebut rasio emas, dimana rasio konstan seiring urutan.

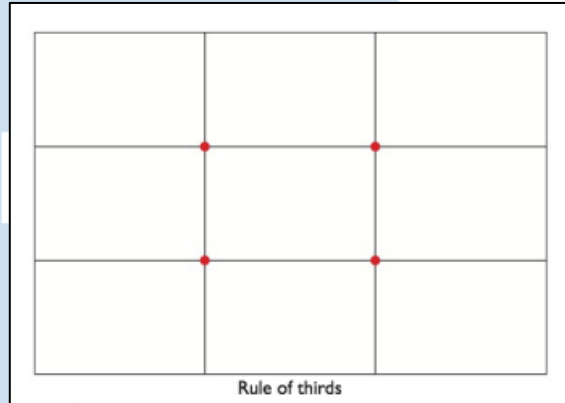


Gambar 2.16 Kotak dan spiral *Fibonacci*
Sumber: Landa (2019)

2) Aturan pertiga

Aturan pertiga adalah teknik komposisi yang digunakan untuk membentuk sebuah asimetri yang dapat mengarahkan pada visual utama dan keseimbangan. Tujuan lainnya adalah untuk menghindari penempatan titik fokus di tengah komposisi atau mengurangi penempatan elemen yang dapat membagi komposisi menjadi dua. Aturan pertiga menggunakan 9 modul *grid* untuk membantu penempatan. Caranya adalah dengan menaruh titik fokus pada salah

satu persimpangan dan elemen lainya pada persimpangan sebrangnya untuk menyeimbangkan komposisi.



Gambar 2.17 Aturan pertiga
Sumber: Landa (2019)

3) Modularitas

Modularitas adalah sebuah prinsip struktural dengan membagi-bagi sebuah format menjadi bagian yang lebih kecil. Sebuah modul adalah satuan tetap elemen dalam sebuah struktur atau sistem. Contoh modul dapat berupa sebuah piksel dalam gambar digital, dan sebuah kotak dalam sistem *grid*.

Modularitas dalam bentuk *grid* dapat mengatur konten beserta kompleksitasnya. Kelebihan menggunakan modularitas adalah menciptakan sebuah struktur yang dapat diaplikasikan ke hal lain, mempermudah isi konten dalam tiap modul, dan menyusun ulang modul. Modularitas juga dapat digunakan untuk menciptakan alfabet, sistem tanda, simbol, dan gambar berbasis modular lainnya.



Gambar 2.18 Alfabet modular
Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTN8j8NMcBejpvkYK0BysnI_fd4HuOpf53xCQ&usqp=CAU

2.1.4.2 Grid

Grid adalah alat pandu untuk membuat desain yang terdiri dari garis-garis horizontal dan vertikal yang membentuk kolom-kolom dan margin. *Grid* bermanfaat untuk mengorganisir *type* dan gambar. Selain itu, *grid* juga berguna untuk berguna untuk mengurangi waktu memikirkan komposisi dengan menggunakan struktur yang sama sepanjang desain. Dengan struktur yang sama, desain akan lebih menyatu dan menjaga alur visual.

1) **Anatomi grid**

Untuk menggunakannya dengan baik, desainer perlu mengetahui bagian-bagian yang ada pada *grid*. Berikut merupakan anatomi *grid*:

a) **Columns**

Columns adalah susunan vertikal yang digunakan untuk mengakomodasi teks dan gambar. Jumlah *column* dalam *grid* tergantung konsep, tujuan, dan bagaimana desainer ingin menunjukkan desainnya.

b) **Rows**

Rows adalah susunan horizontal pada suatu *grid*. Jumlah *rows* juga tergantung dari konsep dan tujuan desainer.

c) **Column intervals**

Column intervals adalah ruang di antara *columns*.

d) **Flowlines**

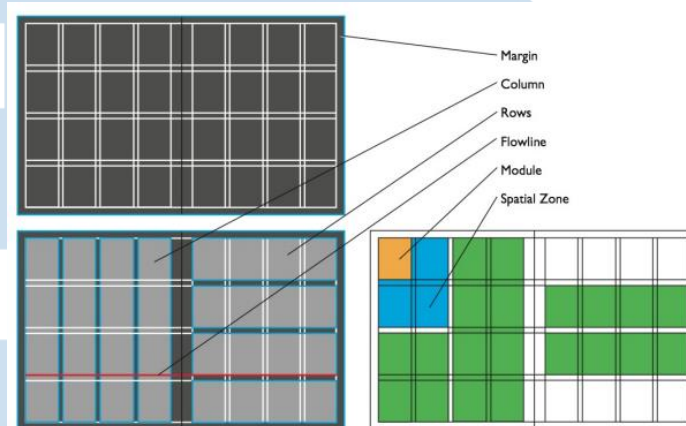
Flowlines adalah garis yang menentukan susunan horizontal pada *grid*. Jika *flowlines* diletakkan secara konsisten, sebuah set berupa modul akan tercipta.

e) **Grid modules**

Grid modules adalah unit yang terciptakan antara *column* vertikal dan *flowlines* horizontal. *Modules* berguna sebagai ruang untuk meletakkan konten dalam desain.

f) *Spatial zones*

Spatial zones adalah gabungan beberapa *modules* untuk meletakkan elemen-elemen pada desain.



Gambar 2.19 Anatomi *grid*
Sumber: Landa (2019)

2) Jenis-jenis *grid*

Jenis-jenis *grid* antara lain adalah:

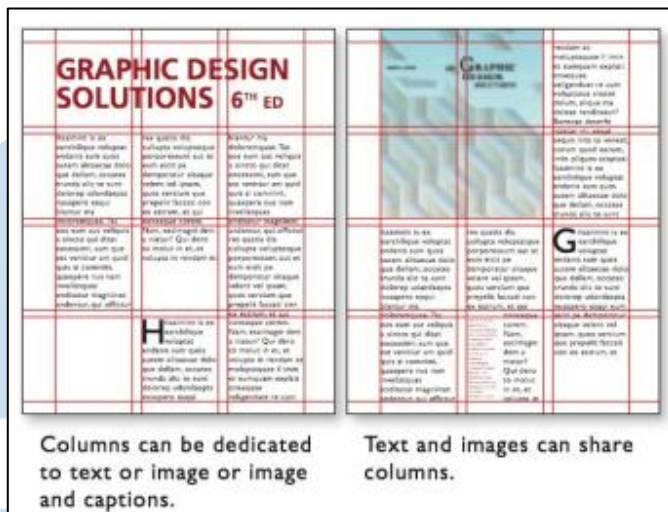
a) *Single-column grid*

Single-column grid adalah *grid* dengan satu *column* yang besar dan dibatasi dengan margin. *Grid* tersebut juga disebut dengan *manuscript grid*. Margin berfungsi sebagai bingkai struktur *column*. Dalam mendesain *single-column grid*, proporsi marginlah yang akan dimainkan sesuai kebutuhan perancangan.

b) *Multicolumn grid*

Multicolumn grids adalah *grid* dengan jumlah *column* yang lebih dari satu. *Column* dapat digunakan untuk teks saja atau gambar saja. *Column* juga bisa memiliki konten yang berbeda-beda.

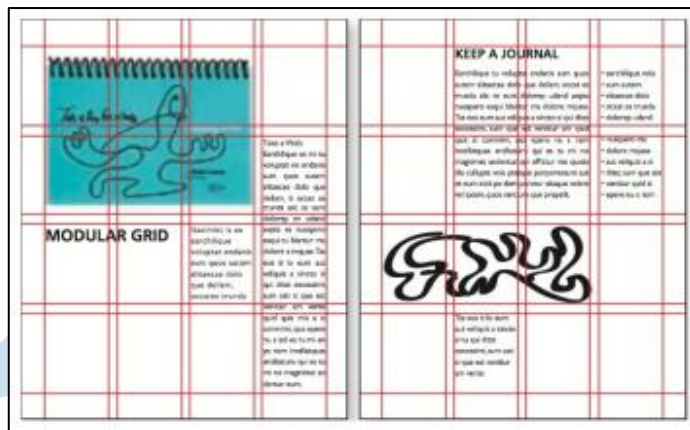
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.20 Multicolumn grid
Sumber: Landa (2019)

c) **Modular grid**

Modular grid adalah *grid* yang terdiri dari modul-modul. Teks dan gambar dapat mengambil satu atau lebih modul. Keuntungan menggunakan *modular grid* adalah konten dapat dibagi-bagi menjadi satu modul. *Modular grid* adalah *grid* yang paling fleksibel karena dapat memberikan banyak variasi.



Gambar 2. 21 Modular grid
Sumber: Landa (2019)

2.2 **Media Informasi**

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (Rifai, 2010), media adalah sebuah saluran komunikasi, seperti film, televisi, diagram, materi cetak, komputer, dan pengajar. *Association of Education and Communication* (AECT) juga mengatakan segala bentuk yang mampu memberikan informasi adalah media. Selain itu, *Natioal*

Education Association (NEA) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi yang berbentuk cetak ataupun bersuara. Dapat disimpulkan, media adalah segala hal yang digunakan oleh orang-orang sebagai bentuk komunikasi dan dapat berbentuk apapun.

Menurut Rifai (2010), informasi adalah suatu pesan, ide, atau gagasan yang ingin disampaikan seseorang. Bentuk-bentuk informasi tersebut dapat berupa visual, audio, atau gabungan dari keduanya. Informasi tersebut dapat disampaikan ataupun disimpan melalui suatu media. Dari pengertian tersebut, kata media dan informasi memiliki kaitan yang erat dalam menyampaikan pesan.

2.2.1 Klasifikasi Media

Seiring berjalannya zaman, teknologi semakin berkembang. Media pun juga memiliki perubahan dan perkembangan, naik itu dalam kualitas atau variasi jenis. Media tersebut memiliki karakteristiknya tersendiri.

Menurut Bretz (Rifai, 2010), media pada dasarnya memiliki ciri utama berupa suara, visual, dan gerak. Lalu, ia membedakan media visual menjadi tiga, yaitu gambar, garis, dan simbol. Ia juga membedakan media siar dengan media rekam, dimana media siar berfungsi sebagai media penyampaian informasi dan media rekam berfungsi sebagai media penyimpan informasi. Dari hasil analisisnya, Bretz membagi media menjadi 8 kategori, yaitu:

- 1) Media audio vsual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media cetak

Gagne (Rifai, 2010) mengklasifikasikan media menjadi tujuh kategori. Kelompok-kelompok media tersebut adalah media/benda yang didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar

gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media tersebut dapat dihubungkan dengan fungsi-fungsi media sebagai pembelajaran, yaitu:

- 1) Media yang berfungsi sebagai pelontar stimulus
- 2) Media yang dapat menarik minat belajar
- 3) Media yang menunjukkan contoh perilaku belajar
- 4) Media yang berfungsi menyiapkan atau memberi kondisi eksternal
- 5) Media yang menuntun cara berpikir
- 6) Media transfer ilmu pengetahuan
- 7) Media untuk menilai prestasi
- 8) Media yang memberikan umpan balik

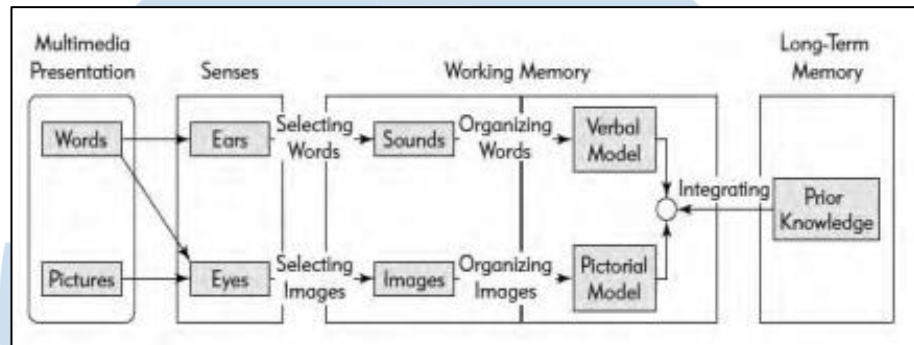
Fungsi	Media						
	Demonstrasi	Penyampaian lisan	Media cetak	Gambar Diam	Gambar gerak	Film bersuara	Mesin pembelajaran
Stimulus	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya	Ya	Ya
Pengaruh perhatian	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Kemampuan terbatas yang diharapkan	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Isyarat eksternal	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Tuntutan cara berpikir	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Alih kemampuan	Terbatas	Ya	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas
Penilaian hasil	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Umpan balik	Terbatas	Ya	Ya	Tidak	Terbatas	Ya	Ya

Gambar 2.22 Klasifikasi media menurut Gagne
Sumber: Rifai (2010)

2.2.2 Pembelajaran

Dalam media pembelajaran, materi yang diberikan dapat dalam bentuk yang berbeda-beda, seperti tulisan ataupun gambar yang diam dan bergerak. Salah satu teori belajar kognitif mengenai pembelajaran media, lebih tepatnya multimedia, adalah Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran milik Mayer (Surjono, 2017). Teori ini mengaranakan bahwa memori kerja

manusia memiliki dua sub-komponen yang bekerja secara paralel (visual dan auditori) dan jika digunakan pada saat yang bersamaan akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.



Gambar 2.23 Teori kognitif pembelajaran multimedia
Sumber: Surjono (2017)

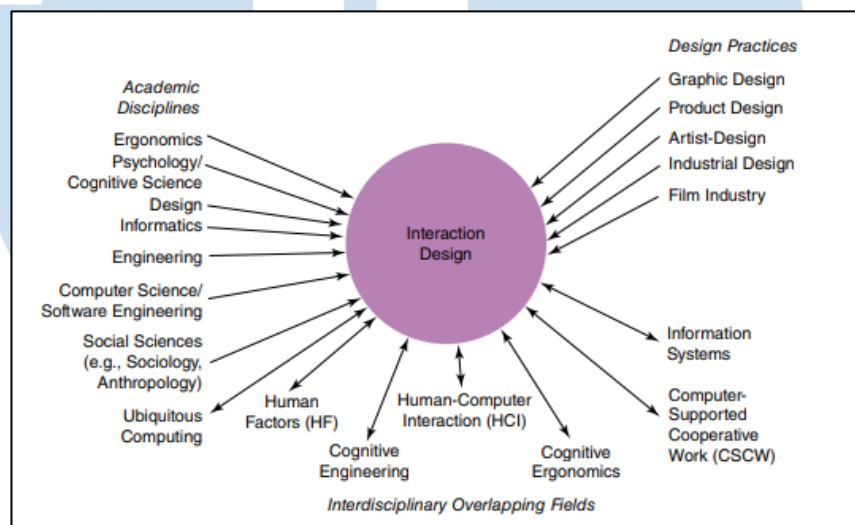
Teori milik Mayer tersebut didasari dengan tiga asumsi, yaitu saluran ganda, kapasitas terbatas, dan pemrosesan aktif. Saluran ganda menunjuk kepada indera telinga yang menerima informasi auditori dan indera mata yang menerima informasi visual. Kedua saluran tersebut dapat meningkatkan kerja memori jika digunakan bersamaan. Kapasitas terbatas memiliki makna bahwa manusia tidak mampu untuk menerima informasi yang berlebihan, sehingga penting untuk memilih media yang dapat ditangkap oleh kedua indera telinga dan mata secara seimbang. Sedangkan pemrosesan aktif memiliki arti bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan secara aktif, baik dalam memilih, mengelola, dan memadukan informasi baru.

2.3 Interaction Design

Menurut Sharp, Preece, dan Rogers (2017), desain interaksi adalah perancangan sebuah produk desain interaktif yang membantu orang-orang dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Desain interaksi juga mengenai membuat pengalaman pengguna meningkat dari cara mereka bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi. Dalam aspek artistiknya, Dan Saffer mengartikan desain interaksi sebagai seni untuk memfasilitasi interaksi antara manusia melalui produk dan pelayanan (Sharp et al, 2017, p. 9).

2.3.1 Komponen Interaction Design

Desain interaksi mendasari banyak bidang yang berfokus dalam riset dan desain mengenai sistem berbasis komputer untuk orang-orang. Perbedaan utama antara desain interaksi dengan bidang lainnya adalah tergantung metode, filosofi, dan lensa yang digunakan dalam melakukan studi, analisis, dan desain produk. Cara lain untuk membedakannya adalah lingkup masalah yang diangkat pada tiap bidang.



Gambar 2.24 Relasi desain interaksi dengan bidang lain
Sumber: Sharp et al (2017)

Banyak orang yang terlibat dalam melakukan desain interaksi dengan jangkauan profesi yang luas. Desain interaksi memerlukan keahlian dalam bidang-bidang yang berbeda dan sulit untuk satu orang menguasai seluruh hal tersebut. Karena itu, biasanya desain interaksi terdiri dari orang-orang dengan keahliannya masing-masing di bidang berbeda. Salah satu keuntungan adanya tim dengan orang-orang dari latar yang berbeda-beda adalah semakin banyak ide yang terciptakan dengan metode dan kreativitas yang beragam. Namun, kekurangan dari ini adalah semakin sulitnya komunikasi dan kemajuan progres karena tiap orang memiliki pandangan yang berbeda-beda.

2.3.2 User Experience

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna merujuk pada bagaimana suatu produk bekerja dan digunakan oleh orang-orang dalam skenario nyata. Jakob Nielsen dan Don Norman mengartikannya sebagai seluruh aspek dari interaksi pengguna dengan perusahaannya, pelayanannya, dan produknya (Sharp et al, 2017, p. 13). Intinya, pengalaman pengguna adalah bagaimana orang-orang rasakan akan sebuah produk dan kenikmatan berserta kepuasannya dalam menggunakannya.

Seseorang tidak dapat hanya merancang desain untuk pengalaman penggunanya saja. Seseorang juga tidak bisa merancang pengalaman yang sensual, tapi hanya pada bagian tertentu saja. Don Norman mengatakan bahwa tidak cukup untuk membuat produk yang berfungsi dan berguna saja, tapi produk juga perlu dapat membangun rasa senang dan keindahan dalam kehidupan orang-orang (Sharp et al, 2017, p. 14).

2.3.3 Usability and User Experience Goals

Usability merujuk pada produk interaktif yang terjamin mudah dipelajari, efektif untuk digunakan, dan dinikmati dari pandangan pengguna. *Usability* berperan dalam mengoptimasi interaksi pengguna dengan produk interaktif dalam kehidupan sehari-harinya. *Usability* dapat dibagi menjadi enam tujuan dalam produk akhirnya.

- 1) Efektif untuk digunakan (efektifitas)
- 2) Efisien untuk digunakan (efisiensi)
- 3) Aman untuk digunakan (keamanan)
- 4) Memiliki kegunaan yang baik (kegunaan)
- 5) Mudah dipelajari cara penggunaannya (kemampuan belajar)
- 6) Mudah diingat penggunaannya (daya ingat)

User experience goals merupakan tujuan yang ingin dicapai pengguna dalam pengalaman menggunakan suatu produk. Banyak tujuan yang telah disampaikan melalui desain interaksi, termasuk emosi-emosi dan perasaan

dalam pengalaman penggunaannya. Tujuan-tujuan tersebut juga termasuk hal-hal yang diinginkan dan tidak diinginkan.

Desirable aspects		
Satisfying	Helpful	Fun
Enjoyable	Motivating	Provocative
Engaging	Challenging	Surprising
Pleasurable	Enhancing sociability	Rewarding
Exciting	Supporting creativity	Emotionally fulfilling
Entertaining	Cognitively stimulating	Experiencing flow
Undesirable aspects		
Boring	Unpleasant	
Frustrating	Patronizing	
Making one feel guilty	Making one feel stupid	
Annoying	Cutesy	
Childish	Gimmicky	

Gambar 2.25 Aspek-aspek dalam *user experience goals*
Sumber: Sharp et al (2017)

2.3.4 Prinsip Desain Interaktif

Prinsip desain digunakan oleh desainer untuk membantu mereka dalam merancang *user experience*. Prinsip desain berasal dari campuran teori-teori berbasis pengetahuan, pengalaman, dan kewajaran. Prinsip desain berfungsi untuk membantu desainer dalam menjelaskan dan meningkatkan desainnya. Prinsip-prinsip desain interaktif yang biasa digunakan adalah *visibility*, *feedback*, *constraints*, *consistency*, dan *affordance*.

2.3.5.1 Visibility

Semakin terlihat hal yang memiliki fungsi, semakin pengguna tahu apa yang harus ia lakukan selanjutnya. Fungsi-fungsi yang terlihat dan terposisi dengan jelas mempermudah pengguna dalam menggunakannya. Namun, jika sebuah fungsi tidak terlihat dengan jelas, pengguna akan kesulitan untuk mencarinya dan cara menggunakannya. Sebagai contoh, alat dengan *input* sensor akan lebih sulit untuk digunakan tanpa instruksi yang jelas karena tidak semua orang biasa dengan hal tersebut. Tombol, saklar, dan kenop lebih mudah digunakan karena orang-orang dapat mudah mengenali hal tersebut dan terlihat jelas.

2.3.5.2 Feedback

Sebuah *feedback* merujuk pada timbul balik suatu hal akan suatu aksi yang telah dilakukan. *Feedback* memberikan informasi mengenai aksi apa yang telah dilakukan dan apa yang dihasilkan. Dengan adanya *feedback*, seseorang dapat merasa yakin bahwa aksi yang dilakukannya tersebut berhasil sehingga ia dapat melanjutkan aktivitasnya tanpa rasa khawatir. *Feedback* dapat berbentuk audio, taktil, verbal, visual, dan gabungan dari hal-hal tersebut. Desainer perlu memikirkan jenis *feedback* apa yang tepat dengan desainnya.

2.3.5.3 Constraints

Constraints merujuk pada cara-cara untuk membatasi aksi pengguna pada saat-saat tertentu pada saat berinteraksi dengan desain. *Constraints* juga merujuk pada bagaimana desain dapat membatasi pemahaman seseorang akan suatu informasi atau permasalahan. *Constraints* perlu diperhatikan saat merancang desain interaktif agar pengalaman pengguna dapat terjaga dan terusak oleh kesalahpahamannya dalam menginterpretasi desain.

2.3.5.4 Consistency

Consistency merujuk pada konsep *interface* yang konsisten, baik itu cara kerjanya atau elemennya dalam melakukan suatu aksi tertentu. Dengan *interface* yang konsisten, pengguna dapat mudah mempelajari dan mengingat fungsi tiap alat *input* untuk melakukan aksi tertentu. Namun, konsep konsisten akan kurang efektif jika digunakan pada *interface* yang lebih kompleks dengan fungsi-fungsi operasional yang banyak.

2.3.5.5 Affordance

Melansir Norman, *affordance* adalah memberikan sebuah petunjuk (Sharp et al, 2017). *Affordance* merujuk pada bagaimana sesuatu dapat menunjukkan hal yang jelas, sehingga pengguna mengetahui dengan mudah bagaimana untuk berinteraksi dengannya.

Don Norman mengatakan bahwa terdapat dua jenis *affordance*, yaitu yang dapat dirasakan dan nyata. Objek nyata memiliki *affordance* yang nyata, sedangkan *interface* pada layar masuk kedalam *affordance* yang dirasakan karena tidaklah nyata.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA