

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Informasi

Menurut Turow (2014), desain informasi melibatkan penciptaan dan penyajian informasi secara strategis untuk memengaruhi persepsi dan perilaku audiens. Desain informasi bukan hanya tentang menyajikan data, tetapi melakukannya dengan tujuan tertentu, sering kali terkait dengan pemasaran, pendidikan, atau persuasi. Efektivitas desain informasi memerlukan pemahaman yang mendalam tentang audiens target, yang mencakup penyesuaian pesan dan penyajiannya sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan perilaku audiens.

Pentingnya penggunaan berbagai bentuk media untuk menyampaikan informasi, termasuk teks, grafis, audio, dan video, yang bekerja bersama untuk meningkatkan dampak pesan. Selain itu, memastikan bahwa informasi jelas dan mudah diakses sangat penting, yang melibatkan penggunaan bahasa yang sederhana, organisasi logis, dan navigasi yang intuitif, terutama dalam konteks digital. Meskipun estetika penting, fungsionalitas desain informasi tidak boleh diabaikan. Desain harus meningkatkan kemampuan pengguna untuk memahami dan berinteraksi dengan informasi, bukan menguranginya. Turow (2014) juga menyoroti implikasi etis dari desain informasi, di mana desainer memiliki tanggung jawab untuk menyajikan informasi secara jujur dan transparan, menghindari manipulasi atau penipuan.

2.1.1 Desain Informasi yang baik

Desain informasi yang baik adalah ketika informasi yang kompleks dan rumit dapat disajikan dengan cara yang sederhana. Baer (2010) menyatakan bahwa desain informasi yang efektif harus mempertimbangkan beberapa aspek penting yang saling berinteraksi satu sama lain.

1) Kejelasan Informasi

Informasi harus disajikan dengan kejelasan, menggunakan bahasa yang sederhana dan struktur yang logis. Ini berarti menghindari jargon dan istilah teknis yang tidak perlu, serta memastikan bahwa setiap bagian informasi disusun secara teratur sehingga mudah dipahami (Baer, 2010).

2) Hierarki Visual

Baer (2010) mengatakan hierarki visual sangat penting untuk menyoroti prioritas informasi. Ini dapat dicapai melalui penggunaan ukuran, warna, dan penempatan elemen. Elemen-elemen utama harus lebih menonjol dibandingkan elemen-elemen sekunder, sehingga audiens dapat dengan cepat mengidentifikasi informasi yang paling penting.

3) Konsistensi

Konsistensi dalam elemen desain seperti warna, tipografi, dan ikonografi membantu audiens memahami dan mengingat informasi. Menggunakan warna yang sama untuk jenis informasi yang sama dan tipografi yang konsisten di seluruh desain akan membuat informasi lebih mudah diikuti dan dipahami.

4) Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah kunci dalam desain informasi yang baik. Informasi harus dapat diakses oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan. Ini melibatkan penggunaan teks alternatif untuk gambar, kontras warna yang memadai untuk memastikan keterbacaan, dan struktur yang ramah pengguna. Desain harus mempertimbangkan berbagai kebutuhan pengguna, termasuk mereka yang menggunakan teknologi bantu.

2.1.2 Media Informasi

Media informasi merupakan bentuk media yang digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Hal ini termasuk media cetak seperti surat kabar, majalah, dan buku, media elektronik seperti televisi, radio, dan internet, serta media sosial. Media informasi memainkan peran penting dalam menyediakan informasi, berita, dan konten lainnya kepada khalayak umum. Menurut (Turow, Joseph. 2014) Media informasi adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi, pengaruh sudut pandang, dan membentuk prespektif publik tentang berbagai permasalahan dan bahasan.

Terdapat beberapa jenis media informasi yang berbeda, dan masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi yang unik. Berikut adalah beberapa jenis media informasi:

2.1.2.1 Media Cetak

Media cetak adalah media yang mencakup publikasi seperti surat kabar, majalah, dan buku. (McQuail, 2010), dalam bukunya yang berjudul "McQuail's Mass Communication Theory," menjelaskan media cetak merupakan hal penting dalam menyampaikan informasi, berita, dan opini kepada masyarakat luas. Ia menyatakan bahwa surat kabar, sebagai salah satu bentuk media cetak utama, berfungsi sebagai sumber informasi penting bagi pembaca dalam memahami isu-isu terbaru. Selain itu, majalah juga memiliki peran yang signifikan dalam menyediakan konten-konten yang mendalam tentang berbagai topik spesifik seperti mode, seni, atau hobi (McQuail, 2010).



Gambar 2.1 Contoh Media Cetak

Sumber: <https://www.humasindonesia.id/images/berita/humas-indonesia-mengulas-3-tujuan-beriklan-di-media-massa-81.jpeg>

2.1.2.2 Media Elektronik

Media elektronik merupakan media yang menggunakan teknologi elektronik untuk menyampaikan informasi, berita, dan hiburan pada masyarakat. Media elektronik memungkinkan pengguna untuk mengakses, mendapatkan, dan juga berinteraksi dengan informasi secara cepat dan mudah melalui platform elektronik tertentu. Televisi memberikan pengalaman audiovisual yang kuat kepada audience, sementara radio memberikan akses mudah dan cepat ke berbagai jenis program dan siaran (Lacy & Sabin, 2016).



Gambar 2.2 Contoh Media Elektronik

Sumber: <https://cdn.timesmedia.co.id/images/2021/12/13/ews.jpg>

2.1.2.3 Media Sosial

Media sosial adalah platform-platform digital yang memungkinkan pengguna untuk terhubung, berbagi, dan berinteraksi satu sama lain secara online. Menurut (Shih, 2010), media sosial telah mengubah cara kita berkomunikasi, berinteraksi, dan mengonsumsi informasi. platform-platform seperti Facebook, Twitter, dan Instagram telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari banyak orang, memberikan akses mudah dan cepat ke berbagai jenis konten dan informasi yang relevan dengan minat dan preferensi mereka masing-masing.



Gambar 2.3 Contoh Media Sosial

Sumber: <https://www.toprankindonesia.com/wp-content/uploads/2022/11/10-Media-Sosial-Paling-Sering-Digunakan-Orang-Indonesia.jpg>

2.1.2.4 Media Online

Media online adalah bentuk media yang beroperasi melalui internet dan menyediakan berbagai jenis informasi dan layanan kepada pengguna online. (Flew, 2008) menjelaskan bahwa media online mencakup berbagai jenis platform seperti portal berita, blog, dan situs web organisasi yang menyediakan akses ke berita, informasi, dan layanan secara real-time. Ia menekankan bahwa media online telah menjadi sumber informasi utama bagi banyak orang di era digital ini, memungkinkan mereka untuk terhubung dengan dunia secara global dan mendapatkan akses ke berbagai jenis konten yang relevan dengan minat dan kebutuhan mereka.



Gambar 2.4 Contoh Media Online

Sumber: <https://blog.jejualan.com/wp-content/uploads/2019/03/jenis-jenis-media-online.jpg>

2.1.2.5 Fungsi Media Informasi

Fungsi media informasi adalah untuk menyampaikan berbagai jenis informasi, berita, dan konten lainnya kepada masyarakat secara luas. Media informasi memiliki peran penting dalam membentuk opini publik, memberikan wawasan tentang isu-isu terkini, dan memfasilitasi komunikasi antara individu dan kelompok dalam masyarakat. Fungsi media informasi adalah menyediakan informasi yang dapat dipercaya bagi masyarakat, termasuk berita, analisis, dan opini, yang memungkinkan orang untuk memahami berita terbaru dan membuat Keputusan (McQuail, 2010).

2.1.2.6 Penyebaran Media Informasi

Penyebaran media informasi adalah proses mendistribusikan dan menyebarkan konten informasi kepada masyarakat melalui berbagai platform media, mulai dari media cetak konvensional, seperti surat kabar dan majalah, hingga media digital, seperti situs web berita, media sosial, dan aplikasi seluler. Penyebaran media informasi memainkan peran penting dalam menjamin bahwa informasi dapat diakses dan diakses oleh masyarakat secara luas, dan ini adalah bagian penting dari upaya untuk memastikan bahwa informasi tetap tersedia dan dapat diakses oleh semua orang. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, penyebaran media informasi menjadi semakin cepat

dan luas. Masyarakat memiliki akses ke berbagai sumber informasi melalui berbagai platform, yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan informasi secara real-time dan dari berbagai sudut pandang (Turow, 2014).

2.1.3 Prinsip Desain Website

Prinsip desain merupakan pedoman atau aturan yang harus digunakan dalam proses desain dengan tujuan untuk membuat sebuah karya yang tidak hanya menarik tapi juga efektif. Prinsip desain digunakan desainer untuk menjadi acuan dalam mengatur elemen-elemen desain sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan yang jelas yang dapat menarik perhatian pengamat, sampai menciptakan pengalaman yang memuaskan.

Dalam bukunya, Robin Landa (2014) mengatakan bahwa prinsip desain merupakan aturan dasar yang membimbing dalam proses penciptaan komunikasi visual yang efektif. Prinsip desain digunakan untuk mengatur dan mengorganisir elemen desain secara harmonis sehingga dapat mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan. Menurut Landa (2014), prinsip desain terdiri dari:

2.1.3.1 Format

Format pada desain mengacu pada kerangka kerja ataupun struktur yang berfungsi untuk mengatur tata letak elemen-elemen visual dan pengaturan visual pada suatu karya desain. Format mencakup beberapa aspek contohnya pada penataan elemen, proporsi pada desain, penggunaan grid, ruang negatif, dan lainnya. Hal ini digunakan dengan tujuan untuk menciptakan kesan visual yang mudah dipahami dan terorganisir. Dalam bukunya, Landa (2014) mengatakan bahwa format merupakan definisi dari batas tertentu pada suatu desain dan juga sebagai bidang pembatas luar dari sebuah desain. Dalam desain, format memainkan peran penting untuk terciptanya kesan visual yang efektif serta jelas dan juga berperan sebagai pemandu bagi audiens yang melihat.



Gambar 2.5 Format pada *Website*
Sumber: <https://www.rorostweed.no/>

Pada *website*, format merupakan sebuah pengaturan tata cara segala elemen-elemen yang ada diatur dan disusun dengan sedemikian rupa. Format memiliki tujuan untuk menciptakan tampilan rapi pada *website* sehingga pengalaman pengguna secara dapat menjadi teratur dan mudah dipahami.

2.1.3.2 Keseimbangan

Keseimbangan pada desain merupakan suatu prinsip desain yang memiliki aturan bagi elemen visual secara stabil dengan tujuan untuk membuat satu kesatuan elemen yang berinteraksi secara harmonis dan mengurangi terjadinya dominasi dari satu elemen. Keseimbangan merupakan pembagian komposisi yang digunakan dengan tujuan untuk menghindari kesan berat sebelah pada suatu desain. Dalam bukunya, Landa (2014) mengatakan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain yang merujuk pada distribusi dari elemen-elemen visual berbeda pada sebuah komposisi yang sama. Keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga sifat yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris dan keseimbangan radial.



Gambar 2.6 Keseimbangan pada *Website*
Sumber: <https://www.opensocietyfoundations.org/>

Dalam *website*, keseimbangan merujuk pada komposisi visual dari elemen desain yang tertata pada keseluruhan halaman pada *website*. Keseimbangan termasuk dalam distribusi berat pada visual yang dilakukan untuk elemen visual besar seperti gambar dan elemen visual kecil seperti ikon atau teks.

2.1.3.3 Hierarki Visual

Hierarki Visual merupakan teknik pada desain yang menggunakan perbedaan properti visual contohnya seperti ukuran, warna, bentuk, yang dilakukan dengan tujuan untuk memberikan tekanan pada elemen tertentu pada suatu karya. Penekanan elemen ini dilakukan dengan cara membuat suatu elemen lebih menonjol dibanding elemen lainnya dan memiliki tujuan untuk membuat audiens terarah untuk memperhatikan komponen yang paling penting saat pertama kali melihat sebuah karya. Menurut (Landa, Robin. 2014), penggunaan hirarki visual pada sebuah desain dapat membimbing mata pengguna dengan cara memperjelas urutan informasi terpenting sekaligus meningkatkan keterbacaan dan pemahaman dari pesan yang ingin disampaikan.

Dalam hierarki visual, terdapat cara untuk membuat suatu komponen menjadi lebih mencolok daripada yang lain, antara lain adalah

Emphasis by Isolation, Emphasis by Placement, Emphasis through Scale, Emphasis through Contrast, dan Emphasis through Direction and Pointers.

2.1.3.4 Kesatuan

Kesatuan pada desain mencakup keselarasan dan konsistensi dari antara elemen desain yang tidak sama pada suatu karya dan menjadi satu komposisi yang baik. Kesatuan merupakan penggunaan berbagai unsur seperti bentuk, warna, ukuran, tekstur, hingga gaya yang konsisten sehingga dapat menciptakan suatu kesan harmonis pada keseluruhan komposisi. Dalam bukunya, Landa (2014) mengatakan bahwa kesatuan merupakan konsistensi dan harmoni yang ada pada elemen sehingga dapat menciptakan tampilan yang berpadu.



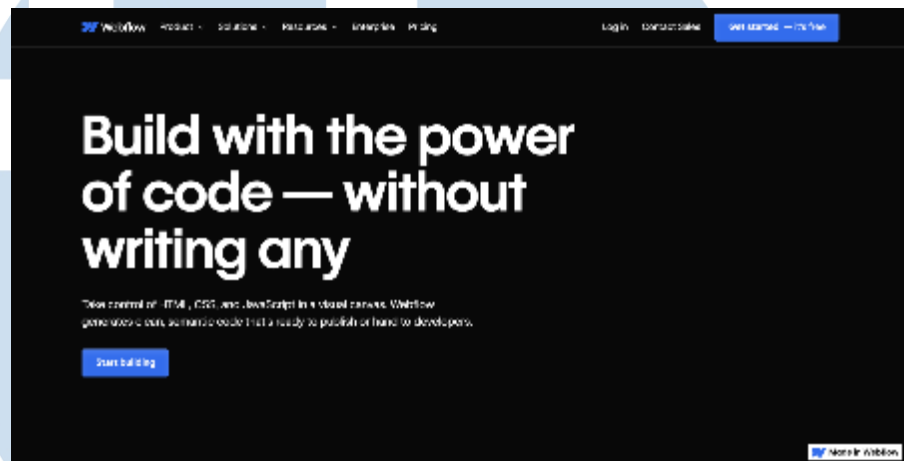
Gambar 2.7 Kesatuan pada Website
Sumber: <https://www.bureaubenjamin.com/>

Pada *website*, kesatuan memiliki kegunaan dalam menjaga konsistensi pada penggunaan elemen-elemen desain seperti warna, bentuk, gambar, tipografi dan lainnya.

2.1.4 Tipografi

Tipografi merupakan teknik pengaturan pada huruf, karakter dan teks pada desain visual. Dalam bukunya *Graphic Design Solutions*, menurut Landa (2014) tipografi adalah karakter yang mempunyai karakter pada gara visual dan memiliki kesamaan serta dikumpulkan menjadi satu. Gaya visual pada karakter merupakan salah satu faktor penting yang dapat memudahkan suatu tipografi dikenali. Pengaturan tipografi pada desain merupakan hal yang

penting karena dapat memberikan nilai keefektifitasan dan nilai estetis yang berpengaruh terhadap penyampaian pesan dalam suatu desain. Terdapat konsep penting pada tipografi seperti anatomi pada huruf, jenis huruf, ukuran huruf, spasi, hirarki, alignment, dan juga gaya huruf.



Gambar 2.8 Tipografi pada Website
Sumber: <https://webflow.com/>

Pada *website*, tipografi berfungsi untuk menciptakan pengalaman pembaca menjadi optimal. Hal ini dilakukan dengan melakukan penyusunan pada huruf, jenis huruf, ukuran huruf, memperhatikan spasi, sampai warna pada huruf. Selain itu tipografi pada *website* juga berpengaruh penting pada tampilan halaman.

2.1.4.1 Spacing

Pada tipografi, spasi merujuk kepada jarak dan ruang yang ada pada antara tulisan seperti kata, baris, paragraph dan berfungsi sebagai pembeda pada tiap kata sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami. Pada penggunaannya, spasi berperan penting dalam terciptanya estetika, memudahkan pembacaan, dan meningkatkan efektifitas dalam komunikasi visual. Spasi digunakan sebagai transisi. Klasifikasi spasi terdiri dari beberapa antara lain adalah spasi antar karakter atau kerning, spasi antar kata atau *word spacing*, spasi antar baris atau *leading*, spasi antar paragraf atau

paragraph spacing, spasi antar huruf atau *letter spacing*, dan spasi antar kolom atau *column spacing*.

2.1.4.2 Alignment

Alignment merupakan tata cara penyusunan dan penempatan pada tipografi dengan tepi atau elemen-elemen lain. Pada tipografi, alignment merujuk pada tata letak penempatan teks dan elemen lain di dalam suatu ruang pada desain. *Alignment* mempengaruhi cara audiens membaca dan melihat desain. Fungsi *alignment* pada desain adalah sebagai pembangun visual yang benar dan indah di keseluruhan desain. Pada tipografi, alignment terbagi menjadi beberapa jenis yaitu *left aligned*, *right aligned*, *justified*, *centered*, *runaround*, dan *asymmetrical*.

2.1.5 Layout

Layout dalam desain merupakan unsur yang sangat penting. Hal ini dikarenakan layout segala elemen pada desain berpengaruh besar terhadap visual dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam sebuah desain terdapat hal yang menjadi target utama seperti media yang dituju, konteks penggunaan, target audiens, hingga pesan yang ingin dicapai. Faktor-faktor ini mempengaruhi pilihan *layout* yang digunakan dan mempengaruhi hasil visual. Dalam prinsipnya, *layout* memiliki empat prinsip yaitu antara lain urutan ritme atau *sequence*, penekanan atau *emphasis*, keseimbangan atau *balance*, dan kesatuan atau *unity*.



Gambar 2.9 Layout pada Website
Sumber: <https://rinse.fm/>

Layout pada sebuah *website* mengacu pada tata letak atau susunan dari elemen-elemen konten seperti teks, gambar, navigasi, dan elemen pendukung lainnya dari sebuah halaman *website*. Faktor *layout* pada sebuah *website* mencakup penempatan *relative*, ukuran, dan gaya dari setiap elemen konten, serta cara mereka berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan pengalaman bagi pengguna yang baik.

2.1.5.1 *Sequence*

Sequence atau disebut juga hirarki/*flow*/aliran. dalam membuat sebuah desain kita sebagian desainer harus membuat prioritas atau urutan prioritas dalam menyajikan informasi yang pertama dari keseluruhan sebuah desain. *Sequence* memegang peranan penting karena mengatur urutan informasi untuk penerimaan pesan yang baik.



Gambar 2.10 *Sequence*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>

2.1.5.2 *Emphasis*

Emphasis pada *layout* bertujuan untuk memberikan suatu penekanan elemen desain dalam sebuah desain, baik itu berupa visual, tulisan, ataupun area kosong. Pada sebuah desain pemberian *emphasis* berdampak dengan adanya *point of interest* atau pusat perhatian pada elemen desain yang ada pada suatu *layout*. Hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan *emphasis* adalah *scale*, warna yang kontras, pemberian posisi strategis, pendekatan atau gaya desain yang berbeda.



Gambar 2.11 *Emphasis*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>

2.1.5.3 *Balance*

Balance pada *layout* mengacu pada pembagian area *layout*. *Balance* tidak memiliki arti bahwa area *layout* harus dipenuhi oleh elemen visual, melainkan membagi area *layout* dengan menempatkan elemen visual yang digunakan secara baik sehingga sebuah desain memiliki kesan yang dirasa seimbang. *Layout* pada *balance* terdapat dua jenis yaitu *balance asimetris* dan juga *balance simetris*.



Gambar 2.12 *Balance*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>

2.1.5.4 *Unity*

Unity memiliki arti kesatuan secara menyeluruh pada sebuah *layout*. Keselarasan menjadi hal utama yang sangat penting dalam sebuah arti *unity* pada *layout*. Elemen-elemen yang diletakan pada sebuah *layout* desain harus memiliki kaitan satu sama lain, tersusun

secara tepat, dan juga selaras. *Unity* tidak hanya soal kesatuan *layout* secara fisik atau terlihat oleh mata tetapi juga kesatuan non fisik.



Gambar 2.13 *Unity*

Sumber: <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>

2.1.6 Grid

Grid adalah struktur yang terdiri dari rangkaian garis atau perpotongan lurus yang berbentuk vertikal, horizontal, dan angular, atau juga berbentuk melengkung yang berguna sebagai panduan dalam membuat struktur pada sebuah desain. *Grid* berguna sebagai panduan desainer dalam mengatur elemen-elemen desain seperti teks, gambar, serta elemen desain lainnya. Hal tersebut juga dapat membantu untuk menemukan tata letak yang teratur, konsisten dan mudah diikuti. Dalam teori *grid* terdapat konsep-konsep penting yang perlu diingat seperti Kolom, *Margin*, *Gutter*, Modul, Keseragaman. *Grid* pada sebuah desain juga memberikan struktur yang stabil, keteraturan, keterbacaan, dan juga efisiensi dalam pengaturan elemen-elemen dalam desain tersebut.

2.1.6.1 Anatomi Grid

Pada bukunya, Pouling (2018) mengatakan bahwa pemahaman system grid dapat memudahkan seorang desainer pada perancangan suatu desain.

1) *Margin*

Margin adalah garis jarak yang tidak dapat dilihat yang berfungsi sebagai pembatas antara tepi ujung kertas dengan konten isi pada desain. Fungsi *margin* adalah untuk meningkatkan kenyamanan audiens saat membaca.

2) ***Column***

Column adalah garis vertikal pada area *margin* yang memiliki kegunaan sebagai pembagi area menjadi beberapa bagian.

3) ***Spatial Zones***

Spatial zones adalah kelompok module yang membentuk bidang yang beda pada sebuah *grid* sebagai tempat pemberian informasi.

4) ***Modules***

Modules adalah bentuk pada kolom dan garis di area *margin* namun terpisah dari suatu interval.

5) ***Flowlines***

Flowlines adalah garis yang tidak nyata berbentuk horizontal sebagai pengarah alur baca bagi audiens ketika membaca isi desain.

6) ***Gutters and Alleys***

Merupakan ruang kosong yang memiliki fungsi sebagai pemisah kolom satu dengan kolom lain.

7) ***Markers***

Markers adalah bagian yang berulang yang digunakan sebagai pendukung dan terletak pada halaman tempat penomoran.

2.1.6.2 Jenis *Grid*

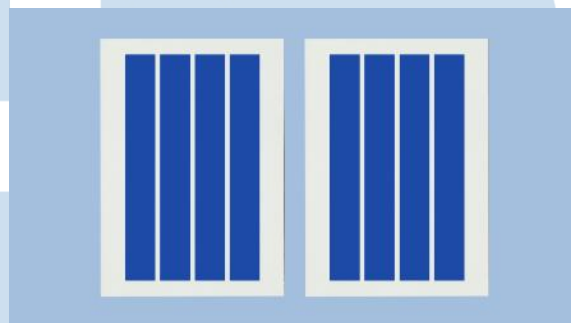
Penyusunan suatu *grid* pada desain sebaiknya menyesuaikan dengan fungsi dan estetika visual yang dibutuhkan sebuah desain. Dalam bukunya, Landa (2014) menentukan beberapa model *grid* yaitu:

1) ***Single Column Grid***

Single Column Grid atau *Manuscript Grid* merupakan tata letak yang terdiri dari satu kolom di area kerja. Contoh penggunaan *column* ini dapat ditemukan di halaman novel *modern*.

2) **Multi Column Grid**

Multi Column Grid adalah tata letak yang menjaga yang memiliki fungsi untuk memastikan elemen visual pada komposisi berada pada posisi yang sudah sesuai.



Gambar 2.14 *Column Grid*

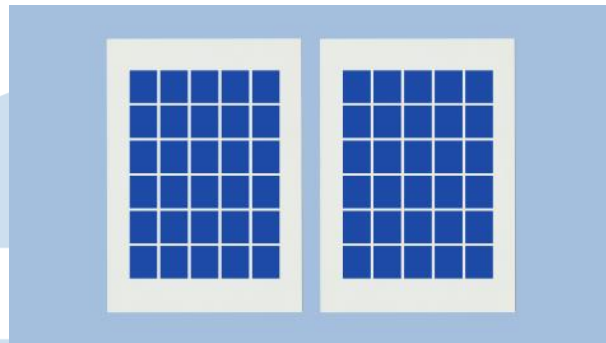
Sumber: <https://blog.sekolahdesain.id/wp-content/uploads/2023/01/Untitled-design-2023-01-18T104301.780.png>

Multi Column Grid pada *website* berguna untuk mengoptimalkan keterbacaan dan juga mengorganisasi konten yang terdapat didalamnya. Penggunaan *multicolumn grid* pada *website* juga dapat membuat tata letak yang rapi, menarik, dan responsif.

3) **Modular Grid**

Modular Grid merupakan penggunaan grid yang disesuaikan mulai dari penggunaan sendiri atau digabung. *Modular grid* memiliki keunggulan fleksibilitas dalam meletakkan elemen visual dalam format. Contoh penggunaan *column* ini seringkali ditemukan pada konten yang melibatkan banyak ilustrasi.

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

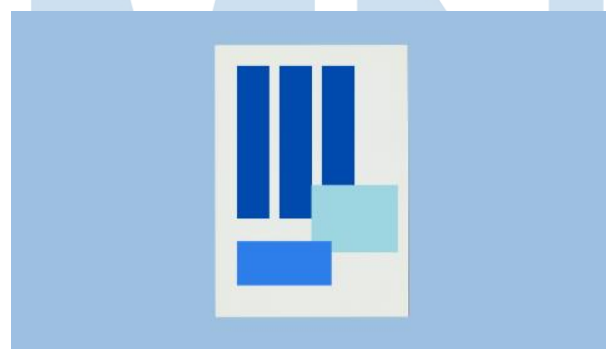


Gambar 2.15 *Modular Grid*

Sumber: <https://blog.sekolahdesain.id/wp-content/uploads/2023/01/Untitled-design-2023-01-18T104730.835-1.png>

4) *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid atau grid hierarkis adalah jenis grid yang mengorganisir elemen-elemen pada sebuah desain berdasarkan tingkat kepentingan elemen desain tersebut. dalam grid ini elemen desain ditempatkan dalam sub-grids atau kolom-kolom yang memisahkan konten utama dari elemen desain pendukung lainnya. Hierarchical Grid bertujuan agar pesan dalam sebuah desain dapat dipahami dengan mudah, terstruktur, mudah dibaca. Dengan menggunakan grid ini desainer dapat mengatur elemen desain secara sistematis.



Gambar 2.16 *Hierarchical Grid*

Sumber: <https://blog.sekolahdesain.id/wp-content/uploads/2023/01/Untitled-design-2023-01-18T105829.829.png>

2.1.7 **Fotografi**

Fotografi dalam desain adalah penggunaan gambar atau rekaman visual untuk memperkuat pesan atau konsep yang ingin disampaikan dalam

konteks desain grafis, desain web, atau desain lainnya. Ini melibatkan penggunaan gambar yang dipilih secara cermat dan diatur dengan baik untuk menciptakan pengalaman visual yang memikat dan efektif bagi pengguna atau penonton. Menurut (Landa, Robin. 2008), Fotografi dalam desain merupakan sebagai salah satu elemen penting dalam desain grafis yang memainkan peran kunci dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif. Penggunaan fotografi pada *website* tidak hanya sebagai elemen pendukung namun juga sebagai elemen penting untuk meningkatkan estetika, keterlibatan, dan komunikasi visual. Keterlibatan aset fotografi dalam perancangan *website* mengenai tempat wisata penting untuk digambarkan secara baik agar calon pengunjung dapat memiliki gambaran baik mengenai tempat wisata.

2.1.7.1 Rule Of Third

Rule of thirds adalah jenis komposisi paling dasar dan wajib dipahami oleh seorang fotografer. Teknik ini membagi 9 kotak besarnya sama dan menaruh *point of interest* di garis atau titik pada bidang yang terbagi menjadi tiga.



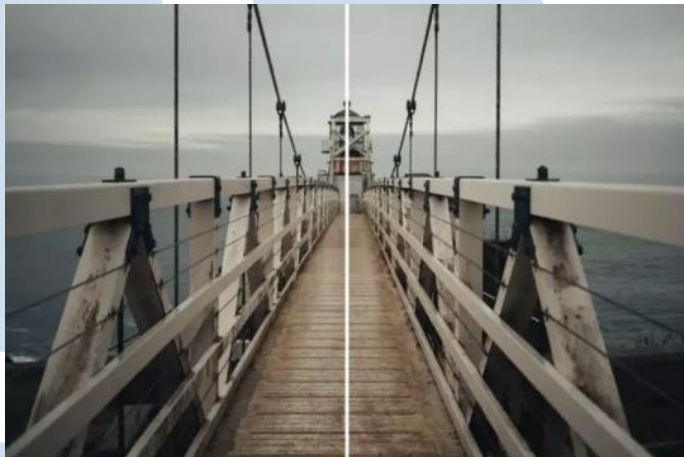
Gambar 2.17 *Rule of Third*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/wp-content/uploads/2020/09/rule-of-thirds.jpg.webp>

2.1.7.2 Simetris

Komposisi ini memanfaatkan sistem penataan rata kanan kiri sehingga bisa memberikan hasil gambar yang simetris. Sistem

penataan ini bisa menghasilkan gambar yang cukup menarik dan rapi. Komposisi ini juga bisa memberikan sudut pandang yang berbeda dalam pengambilan gambar sehingga menjadi lebih sejajar dan unik.



Gambar 2.18 Simetris

Sumber: <https://www.pixel.web.id/wp-content/uploads/2020/09/komposisi-foto-simetris-1.jpg.webp>

2.1.7.3 *Isolasi Objek*

komposisi Isolasi Objek yang membingkai objek utama dan dikelilingi dengan beberapa objek lainnya yang berada di sekitarnya. *Framing* ini akan membuat fokus orang yang melihat menjadi terfokus ke objek utama. Komposisi ini juga mampu menghasilkan efek yang lebih tajam dan detail pada objeknya.



Gambar 2.19 *Isolasi Objek*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/wp-content/uploads/2020/09/shallow-depth-of-field-close-up.jpg.webp>

2.1.7.4 *Leading line*

Leading lines adalah salah satu komposisi foto yang menarik, sebab garisnya berbentuk nyata atau maya yang mengarahkan mata kita melihat objek yang menjadi *POI*. Teknik ini sangat cocok untuk mengambil gambar dengan unsur seperti jembatan, dinding, jalan, atau objek yang membentuk garis maya serta menuntun mata Anda ke objek sebenarnya.



Gambar 2.20 *Leading Lines*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/wp-content/uploads/2020/09/Leading-line.jpg.webp>

2.1.7.5 *Negative Space*

Negative space merupakan komposisi yang membiarkan objek utama berada pada ruang kosong pada foto. Dengan adanya ruang kosong pada sebuah foto, tentu akan menjadi daya tarik tersendiri.



Gambar 2.21 *Negative Space*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/wp-content/uploads/2020/09/Negative-space-1.jpg.webp>

2.1.7.6 *Golden Ratio*

Teknik komposisi *golden ratio* memiliki prinsip aturan sepertiga *frame* dengan versi yang lebih kompleks. *frame* dibagi menjadi serangkaian kotak kecil atau disebut juga dengan istilah *phi grid*. kemudian gunakan kotak tersebut untuk menggambar spiral yang terlihat seperti cangkang siput. Kotak berfungsi sebagai acuan untuk memposisikan objek dalam gambar, sedangkan spiral memberi panduan bagaimana foto itu mengalir layaknya *leading lines*.



Gambar 2.22 *Goldern Ratio*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/wp-content/uploads/2020/09/The-Golden-Ratio-focal-point-Gil-Peres2.png.webp>

2.1.8 Videografi

Videografi adalah proses pembuatan dan produksi video menggunakan kamera dan peralatan terkait lainnya. Ini melibatkan pengambilan gambar bergerak untuk merekam peristiwa, subjek, atau objek tertentu dengan tujuan tertentu, seperti dokumentasi, hiburan, edukasi, atau promosi. Videografi meliputi berbagai aspek, termasuk pengaturan pencahayaan, komposisi gambar, pengeditan video, dan penambahan efek visual atau suara. Penggunaan videografi banyak digunakan untuk menganalisis hasil video yang diposting oleh pihak pengelola mengenai tempat wisata namun masih banyak ditemukan masalah seperti teknik panning yang kurang tepat, kualitas video yang masih kurang baik, dan juga penerapan komposisi yang kurang baik.

1) *Lighting*

Pencahayaan adalah kunci dalam menciptakan suasana yang sesuai dalam video. Pengaturan pencahayaan yang baik dapat mempengaruhi mood dan emosi yang dirasakan oleh penonton. Ini melibatkan penggunaan sumber cahaya yang tepat, seperti lampu studio atau cahaya alami, dan pemilihan intensitas, arah, dan warna cahaya yang sesuai.



Gambar 2.23 *Lighting*

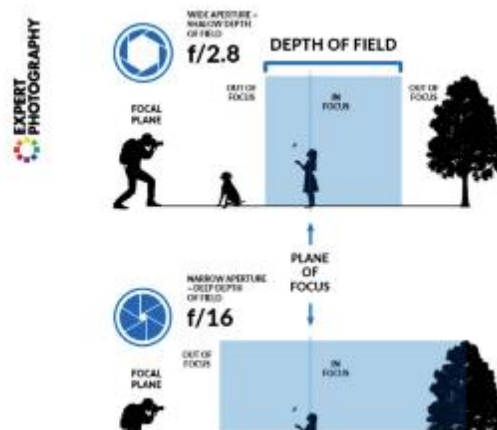
Sumber: <https://cdn.shopify.com/s/files/1/1899/4221/files/5-tips-on-using-continuous-studio-lighting-for-videography-1.jpg?v=1582257562>

2) *Gerakan Kamera*

Gerakan kamera seperti zoom, pan, tilt, dan crane dapat menambah dimensi visual dalam video. Gerakan kamera yang diselaraskan dengan cerita atau suasana yang diinginkan dapat meningkatkan dinamika visual dan menarik perhatian penonton.

3) *Depth of Field*

Depth of field (DOF) dalam videografi mengacu pada jarak yang diukur dalam frame kamera di mana objek berada dalam fokus yang tajam. Secara visual, DOF mempengaruhi bagaimana objek terlihat dalam sebuah gambar, dan memainkan peran penting dalam menciptakan estetika visual.



Gambar 2.24 *Depth of Field*

Sumber: <https://assets.videomaker.com/2021/01/25-2-1142x770.jpg>

4) *Sound Design*

Sound Design merupakan proses penciptaan dan manipulasi elemen audio dalam sebuah karya video untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang mendalam dan immersif bagi penonton. Ini melibatkan penggunaan berbagai elemen audio, seperti dialog, musik latar, efek suara, dan rekaman lingkungan, serta teknik-teknik pengeditan dan pengaturan suara untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan mood, tema, dan naratif video.

5) *Color Grading*

Pengaturan warna digunakan untuk menciptakan palet warna yang konsisten dan sesuai dengan mood atau tema video. Ini melibatkan koreksi warna dan pemilihan skema warna yang cocok untuk mencapai efek visual yang diinginkan.



Gambar 2.25 *Color Grading*

Sumber: <https://assets.videomaker.com/2019/05/386-C01-Editing-secondary-1.jpg>

6) *Editing*

proses manipulasi dan pengaturan klip video untuk membuat sebuah karya yang kohesif, bermakna, dan menarik secara visual dan naratif. Ini melibatkan penggunaan perangkat lunak editing video untuk memotong klip, mengatur urutan adegan, menambahkan transisi, efek visual, efek suara, dan musik latar, serta melakukan koreksi warna dan pengaturan lainnya untuk meningkatkan kualitas dan pesan dari video tersebut.

2.1.9 Media Interaktif

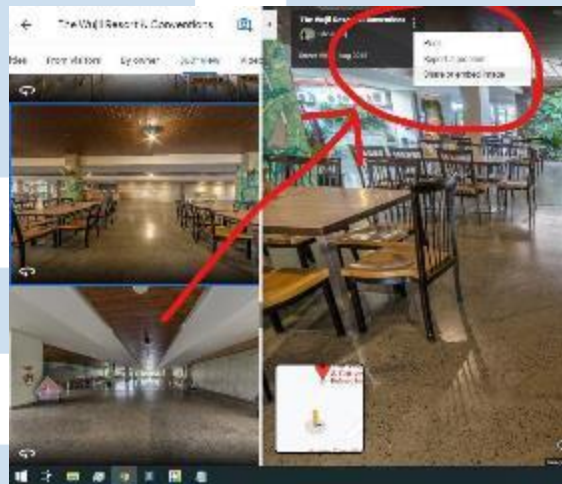
Media interaktif adalah bentuk media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan informasi yang disampaikan. (Mayer, 2009) teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten pembelajaran dengan mengatur tampilan, memilih opsi, dan mengontrol pergerakan di lingkungan virtual. Ini menggambarkan pentingnya pengguna dalam proses belajar, di mana mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif ini banyak digunakan pada media seperti interaktif map dan juga photo 360 tidak hanya untuk informasi pada website namun juga sebagai gambaran pada tempat wisata yang dapat dilihat secara langsung oleh pengguna.



Gambar 2.26 Map Interaktif

Sumber: <https://dispuprkim.baliprov.go.id/google-my-maps-tata-ruang/>

Pada penggunaan media interaktif terdapat juga media seperti 360 photo yang dapat memberikan kesan *immersive experience* pada tempat wisata kepada pengguna. Penggunaan 360 photo ini memberikan gambaran secara langsung dengan foto sekeliling yang diambil pada tempat wisata.



Gambar 2.27 360 Photo

Sumber: <https://ghozaliq.com/wp-content/uploads/2019/09/Upload-foto-360-ke-website-7.jpg>

1. *Human Computer Interaction*

Human-Computer Interaction (HCI) adalah bidang gabungan yang mempelajari interaksi antara manusia dan komputer, serta desain antarmuka yang memfasilitasi interaksi tersebut. Menurut (Shneiderman, 2010), HCI berkaitan dengan desain, evaluasi, dan implementasi sistem komputer yang berfokus pada antarmuka pengguna. *Human-Computer Interaction* (HCI) mencakup desain dan evaluasi antarmuka pengguna web yang memastikan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, dan memuaskan. Ini mencakup membuat situs web yang menarik dan mudah digunakan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain interaksi manusia-komputer (HCI) dengan mempertimbangkan perilaku pengguna.

2. **Interactive Visual Storytelling**

Interactive visual storytelling adalah jenis narasi visual yang memungkinkan pengguna berpartisipasi dalam pembentukan cerita dan pengalaman. Menurut (Crawford, 2012), *Interactive visual storytelling* memungkinkan pengguna menjelajahi narasi dengan lebih dalam, membangun ikatan emosional yang lebih kuat dengan cerita, dan memiliki lebih banyak kontrol atas pengalaman mereka. *Interactive Visual Storytelling* menggunakan elemen visual interaktif seperti animasi, video, dan gambar di situs web, yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan cerita yang disajikan, yang meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. **Interactive Narrative**

Interactive narrative adalah jenis narasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan alur cerita dan mengubah jalan cerita sesuai dengan keputusan dan tindakan mereka. (Mateas, 2001) menyatakan, sistem komputer memungkinkan pengguna berkontribusi pada pembentukan alur cerita dengan berinteraksi dengan lingkungan cerita yang disediakan. *Interactive narrative* di website berarti penggunaan komponen interaktif seperti tombol klik, menu *dropdown*, atau animasi yang memungkinkan pembaca menjelajahi cerita secara interaktif dan menyesuaikannya dengan preferensi dan tindakan mereka.

4. **Integrate Storytelling**

Integrate storytelling adalah pendekatan dalam penyampaian konten yang memasukkan elemen naratif ke dalam pengalaman pengguna atau produk melalui teks, gambar, rekaman, video, atau interaktivitas. Melibatkan pengguna dalam perjalanan naratif yang kohesif dan menyajikan cerita-cerita yang relevan dengan cara yang menarik dan memikat (Lazauskas, 2017). Mengintegrasikan

cerita pada website berarti menyajikan konten dengan cara yang menarik dan mengalir secara alami. Ini dilakukan dengan memadukan elemen-elemen desain dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman pengguna yang mendalam dan berkesan bagi pengguna.

5. Warna Dalam Visual Storytelling

Dalam *visual storytelling*, warna sangat penting untuk menyampaikan perasaan, suasana, dan informasi tambahan melalui penggunaan palet warna yang dipilih dengan hati-hati. Menurut (Schriver, 1997) Warna dapat mempengaruhi persepsi dan perasaan pengguna. Mereka juga dapat meningkatkan pesan visual dan mendorong interaksi yang lebih dalam dengan konten cerita. Penggunaan warna dalam cerita visual di web sangat penting untuk menarik perhatian pengguna, menyoroti informasi penting, dan membuat pengalaman visual yang menarik dan berkesan.

2.1.10 Website

Website adalah sebuah halaman atau kumpulan halaman yang diakses melalui internet, biasanya berisi informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari semuanya. Menurut para ahli, *website* merupakan media digital yang memungkinkan pertukaran informasi dan interaksi antara pengguna secara global. Griffey (2022) menjelaskan bahwa media interaktif digital merupakan bentuk media yang memanfaatkan perangkat komputer atau mesin untuk menjalankannya. Seperti contoh *website*, aplikasi, dan Dengan demikian, website tidak hanya menjadi alat untuk menyajikan informasi, tetapi juga sebagai wadah untuk interaksi dan pertukaran ide di era digital.

1. User Interface (IU)

Antarmuka pengguna (UI) adalah titik interaksi utama antara manusia dan teknologi, memungkinkan pengguna untuk

berinteraksi dengan perangkat lunak atau perangkat keras. Don Norman (2013), dalam bukunya yang berjudul "*The Design of Everyday Things*," menjelaskan UI sebagai banyak aspek dari sistem dengan mana pengguna dapat berinteraksi dalam penggunaan awal termasuk sinyal sensorik, respon fungsional, dan tanggapan komunikatif. Dalam *website*, UI menjadi lebih kompleks karena melibatkan elemen-elemen seperti tata letak, navigasi, dan elemen interaktif yang mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

2. *User Experience (UX)*

Pengalaman pengguna (UX) adalah keseluruhan interaksi dan persepsi yang dirasakan oleh pengguna selama berinteraksi dengan sebuah produk atau sistem. Garrett (2010) dalam bukunya "*The Elements of User Experience*", menggambarkan pengalaman pengguna (UX) sebagai rangkaian interaksi yang membangun kesan yang dipersepsikan oleh pengguna dari produk, sistem, atau layanan. Dalam konteks *website*, UX mencakup semua elemen yang mempengaruhi pengalaman pengguna, seperti responsivitas dan kualitas konten, serta kemudahan navigasi dan desain visual. Semua elemen ini berkontribusi pada tingkat kepuasan dan kesuksesan pengguna dalam mencapai tujuan mereka.

3. *Information Architecture (IA)*

Arsitektur informasi (IA) adalah proses merancang struktur organisasi, label, dan navigasi untuk membantu jalannya pemahaman dan aksesibilitas informasi di dalam sebuah sistem. Menurut (P. Morville, 2005), menggambarkan kecerdasan buatan sebagai seni dan ilmu dalam merancang struktur informasi, seperti organisasi, label, dan navigasi situs web. Dalam hal situs web, IA sangat penting untuk menyusun tata letak informasi, mengelompokkan informasi secara logis, dan memastikan bahwa

pengguna dapat dengan mudah menemukan dan memahami konten yang mereka butuhkan.

2.1.11 Pariwisata

Pariwisata mengacu pada kegiatan perjalanan yang melibatkan individu atau kelompok untuk mengunjungi tempat-tempat yang berbeda dari lingkungan sehari-hari mereka, biasanya untuk tujuan rekreasi, liburan, atau pengalaman budaya. Di Indonesia, para ahli memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep pariwisata, dengan menekankan pentingnya aspek ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan dalam pengembangan industri pariwisata.

1. Wisata Alam

wisata alam merupakan kegiatan perjalanan yang bertujuan untuk menikmati keindahan dan keunikan alam serta ekosistemnya. Wisata alam sering melibatkan kunjungan ke taman nasional, gunung, pantai, dan tempat-tempat alam lainnya yang memperlihatkan keanekaragaman flora, fauna, serta pemandangan alam yang menakjubkan. Tujuan dari wisata alam adalah untuk memperkenalkan dan mengapresiasi kekayaan alam yang dimiliki suatu wilayah, sambil menginspirasi kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan.

2. Taman Nasional

Taman nasional adalah kawasan yang ditetapkan oleh pemerintah untuk melindungi ekosistem alam dan keanekaragaman hayati yang ada di dalamnya, dengan tujuan utama untuk melestarikan flora, fauna, dan habitat alami serta memberikan perlindungan terhadap berbagai bentuk kehidupan.

3. Hutan Mangrove

Hutan mangrove merupakan wilayah hutan yang dekat dengan Pantai yang terdiri dari pepohonan yang dapat hidup pada perairan

yang memiliki kadar garam tinggi. Hutan mangrove biasa tumbuh diantara garis pasang surut, mangrove juga memiliki ciri akar yang timbul. Mangrove juga memiliki fungsi seperti melindungi garis pantai, penyimpanan karbon, habitat bagi hewan laut. Hutan mangrove merupakan suatu formasi hutan yang dipengaruhi oleh pasang surutnya air laut dengan kondisi tanah yang anaerobik (Alikodra,1998).

4. Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga

Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga merupakan destinasi wisata yang terletak di Provinsi Banten. Hutan Mangrove Desa Muara merupakan wisata edukatif dan rekreatif. terdapat banyak aktivitas yang dapat dilakukan pada tempat wisata tersebut seperti berkeliling hutan mangrove dengan perahu, menanam pohon mangrove secara langsung, melakukan paddling dengan perahu kano, dan bermain dipantai.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA