

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain grafis menurut Landa yang terdapat pada buku *Graphic Design Solutions: 6th Edition* (2019) adalah suatu bentuk dari representasi visual yang digunakan untuk menyuarakan informasi atau pesan kepada audiens, untuk membuat konten editorial dapat diakses dan dibaca, atau untuk menggerakkan orang. Konsep dalam desain grafis diperlukan sebagai dasar penataan dan pemilihan elemen-elemen grafis dalam proses desain

##### 2.1.1 Elemen Desain

Elemen-elemen pada desain grafis merupakan bahasa desainer grafis dalam mengemukakan dan, terutama, menggambarkan makna pada komunikasi visual apapun (Poulin, 2018). Terdapat empat elemen desain dua dimensi yang digunakan untuk membuat sebuah pola, gambar, skema, bentuk huruf, animasi, dan korelasi dalam desain untuk mengungkapkan atau mengkomunikasikan konsep desain yang dirancang secara visual yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2019).

##### 2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain digunakan pada saat membuat susunan dengan elemen formal dan menerapkannya pada setiap komunikasi formal. Terdapat beberapa prinsip desain penting yang dibutuhkan menurut Robin Landa (2014), yaitu:

###### 2.1.2.1 Format

Format merupakan suatu syarat pembatasan yang dapat digunakan dan telah ditetapkan untuk merancang hasil akhir desain.

Format dapat berfungsi sebagai saluran perantara dalam menyampaikan informasi visual desain grafis (Landa, 2014).

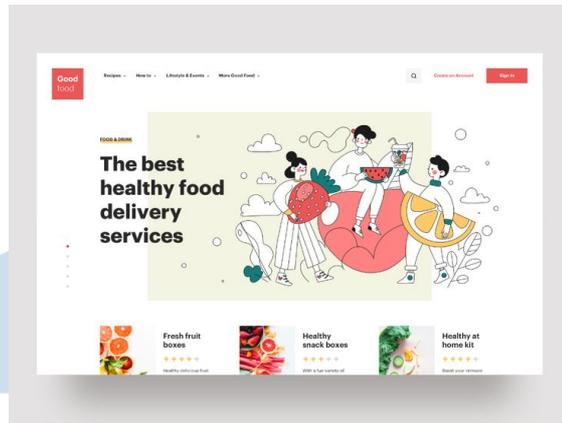


Gambar 2. 1 Desain Format Pada *Web Banner*  
 Sumber: <https://pin.it/5nLV7dO>

Seorang desainer grafis dalam bekerja harus menggunakan berbagai format yang telah ditetapkan atau bekerja dalam batasan yang telah dibuat karena pada beberapa format memiliki ukuran standar. Apapun jenis format atau bentuknya, setiap elemen komposisi harus mempunyai korelasi yang penting dengan batasan format yang ditentukan.

### 2.1.2.2 *Balance*

Keseimbangan merupakan prinsip yang sering digunakan dalam kegiatan fisik sehari-hari. Keseimbangan merupakan keadaan stabil yang dibentuk oleh kesetaraan pemerataan daya tarik visual pada setiap sisi titik pusat, serta pemerataan mutu di antara seluruh unsur komposisi. Pada keseimbangan ini terdapat tiga faktor yang dapat menggerakkan atau sangat mempengaruhi, yaitu posisi, susunan, dan berat. Berat yang diartikan dalam hal ini adalah bobot visual yang dalam sebuah komposisi dapat digambarkan sebagai *emphasis*.

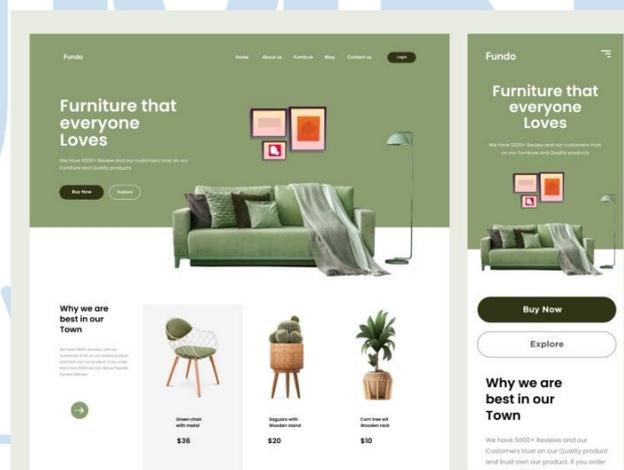


Gambar 2. 2 Contoh Gambar *Balance*  
 Sumber: <https://pin.it/cicMlw7>

Terdapat dua jenis keseimbangan yang selalu ditemui pada sebuah susunan atau komposisi yaitu simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri merupakan bayangan yang digambarkan oleh sebuah cermin sedangkan keseimbangan asimetri merupakan keseimbangan yang menggunakan benda penyeimbang. Keseimbangan simetri yang digabung secara horizontal dan vertikal akan menghasilkan keseimbangan berpusat (Landa, 2014)

### 2.1.2.3 *Visual Hierarchy*

Hierarki visual merupakan tujuan utama dari desain grafis untuk mengatur dan memperjelas sebuah informasi yang dikomunikasikan. Dengan adanya sebuah hierarki visual, dapat mempermudah audiens dalam mengikuti acuan sesuai dengan pengaturan dari seluruh komponen grafis yang ada.



Gambar 2. 3 Contoh Gambar *Visual Hierarchy*  
 Sumber: <https://pin.it/4O8fga9>

Elemen grafis dalam pengaturannya disusun berdasarkan kepentingannya. Bagian penting atau elemen yang penting seringkali diberi *emphasis* yang membuat pandangan audiens dapat langsung tertuju. *Emphasis* merupakan penekanan pada sebuah unsur atau elemen desain sehingga menjadi unggul dibandingkan elemen lainnya. Ada beberapa cara untuk mencapai sebuah *emphasis*, yaitu:

1. *Emphasis by Isolation*. Penekanan yang didapat dengan membagi atau menguraikan fokus utama perhatian dan *focal point*.
2. *Emphasis by Placement*. Penekanan yang berdasarkan penataan komposisi ruang. Contohnya seperti latar depan, sudut ujung kiri, dan bagian tengah halaman.
3. *Emphasis Through Scale*. Penekanan yang terbuat melalui pembagian ukuran untuk membentuk sebuah ilusi. Objek yang memiliki ukuran yang besar akan membantu dalam mengoptimalkan dengan lebih baik perhatian audiens. Akan tetapi, jika objek yang berukuran besar ini disandingkan dengan objek yang berukuran lebih kecil, maka akan muncul sebuah efek perbandingan yang dapat dikatakan dengan *scale*.
4. *Emphasis Through Contrast*. Penekanan yang berdasarkan pada perbedaan antara sifat yang saling kontradiktif seperti gelap atau terang, dan kusam atau cerah.
5. *Emphasis Through Direction and Pointers*. Penekanan dengan menggunakan sinyal petunjuk seperti garis dan panah.

*Emphasis Through Diagrammatic Structures*. Penekanan dengan merancang sebuah pengaturan posisi dimana elemen yang utama

diletakkan pada tempat paling atas, dan elemen penyokong diletakkan pada tempat di bawahnya

#### 2.1.2.4 *Ryhtm*

Ritme merupakan sebuah bentuk motif yang memiliki pengulangan dan bersifat konsisten dan juga variasi. Repetisi terjadi ketika beberapa elemen grafis secara berkesinambungan digunakan dengan konsisten. Sedangkan variasi terjadi ketika ada transformasi pada suatu elemen, baik dari segi ukuran, bentuk, warna, ataupun aspek sebagainya (Landa,2014).



Gambar 2. 4 Contoh Gambar Ritme  
Sumber: <https://pin.it/63QXdxA>

Audiens dapat mengarahkan perhatiannya dengan mengikuti rute dari sebuah elemen grafis dalam sebuah komposisi dengan adanya ritme. Terdapat beberapa faktor yang dapat menggerakkan atau mempengaruhi ritme, yaitu tekstur, warna, ground, figure dan ground, keseimbangan, dan *emphasis* (Landa, 2014).

#### 2.1.2.5 *Unity*

Kesatuan menurut teori Gestal yaitu tanggapan terhadap suatu pengolongan beberapa bentuk yang menjadi satu kesatuan yang dapat dirancang. Hal ini dapat terjadi dikarenakan oleh kecerdasan manusia yang dapat mencari dan menyatukan ide-ide dari suatu informasi. Dalam pengertiannya, kesatuan merupakan

keadaan dimana seluruh elemen grafis yang ada saling bersinergi satu sama lain (Landa, 2014).



Gambar 2. 5 Contoh Gambar *Unity*  
Sumber: [https://cdn.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1240/webdesign/uploads/legacy/170\\_UnityWebDesign/Unity%20in%20Web%20Design/coke.png](https://cdn.tutsplus.com/cdn-cgi/image/width=1240/webdesign/uploads/legacy/170_UnityWebDesign/Unity%20in%20Web%20Design/coke.png)

Kesatuan dapat dihasilkan dengan berbagai cara, namun konfigurasi dan repetisi merupakan metode utama. Elemen-elemen yang memiliki kemiripan atau kesaamaan dan dilakukan repetisi sepanjang karya akan membuat yang namanya kesatuan. Dengan membentuk sebuah konfigurasi, sebuah kerangka-sistem mengenai bagaimana setiap komponen saling berinteraksi dengan cara kedekatan dan penempatan pada layar, halaman, atau di semua karya, terlihat menyatu pada suatu komposisi, baik itu majalah cetak atau situs web *mobile* (Landa, 2014)

#### 2.1.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Dalam organisasi perseptual, terdapat enam hukum, antara lain: *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line* (Landa, 2014).

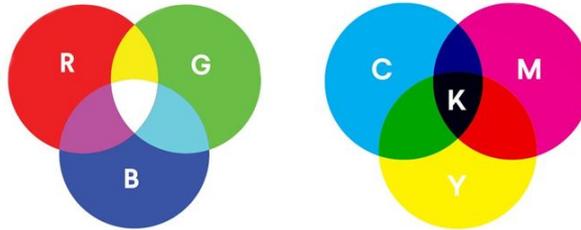
1. *Similarity*. Situasi dimana terdapat berbagai elemen yang mempunyai karakteristik yang sama seperti tekstur, bentuk, arapah, ataupun warna.

2. *Proximity*. Elemen-elemen yang berdampingan, dalam kedekatan ruang, diyakini sebagai punya bersama.
3. *Continuity*. Elemen-elemen yang berkelanjutan dan saling terkait sehingga mengakibatkan kesan dinamis.
4. *Closure*. Tendensi pikiran untuk mengaitkan semua elemen-elemen individu untuk mewujudkan unit, pola, atau bentuk yang lengkap.
5. *Common Fate*. Jika elemen-elemen bergerak ke arah yang sama, mereka akan cenderung diyakini sebagai satu kesatuan.
6. *Continuing Line*. Garis seringkali diyakini mengikuti alur yang paling mudah sehingga tidak terputus. Akan tetapi jika garis terputus dapat disebut juga sebagai garis tersirat.

### 2.1.3 Warna

Warna merupakan elemen desain yang mempengaruhi audiens dan sangat kukuh. Warna merupakan potret energi cahaya atau sifat dan dapat dilihat pada permukaan benda hanya dengan cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan. Hasil refleksi dari cahaya berupa warna yang dapat dilihat oleh mata disebut juga dengan *reflected color* atau *subtractive color*. Sedangkan warna-warna yang biasa dilihat pada layar digital yang merupakan warna digital yaitu *additive color* yang terdiri atas *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* (CMYK) (Landa, 2014).

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



Gambar 2. 6 Gambar Warna RGB dan CMYK  
Sumber: <https://pin.it/12au9p1>

Dalam warna terdapat pigmen yang merupakan senyawa berbentuk kimia alami pada suatu benda yang berhubungan dengan cahaya untuk memutuskan karakteristik sebuah warna dari suatu benda. Warna yang disebut warna digital atau digital color merupakan warna pada layar monitor yang terdiri atas *red*, *green*, and *blue* (RGB) (Landa, 2014).

### 2.1.3.1 Kategori Organisasi Warna

Terdapat delapan kategori warna berdasarkan buku “*The Language of Graphic Design*” oleh Poulin (2018). Berikut merupakan penjabaran dari kedelapan kategori tersebut.

1. *Primary Colors*. Warna dasar disebut dengan primary colors. Untuk media yang menggunakan layar sebagai dasar, terdapat tiga warna primer, yaitu: merah, hijau, dan biru atau sering juga dikenal dengan RGB (Red, Green, Blue). Cahaya putih pada warna akan timbul ketika ketiga warna RGB ini disatukan dengan proporsi yang sama. Oleh karena itu, RGB ini disebut juga sebagai additive primaries
2. *Secondary Colors*. Warna sekunder yang merupakan hasil dari gabungan dua warna primer.
3. *Tertiary Colors*. Warna tersier merupakan hasil dari gabungan salah satu warna dari primer dan salah satu warna dari sekunder.

4. *Complementary Colors*. Warna komplementer merupakan warna yang dihasilkan dari dua warna yang berhadapan atau berlawanan dalam roda warna dan memiliki sifat keseimbangan antara satu warna dengan yang lainnya.
5. *Monochromatic Colors*. Warna monokromatik merupakan warna yang dihasilkan dari warna yang serupa tapi dengan tingkat intensitas yang beragam dengan menambahkan warna hitam atau putih.
6. *Analogous Colors*. Warna analogous merupakan warna yang dihasilkan dari warna yang bersebelahan atau berdekatan pada roda warna namun masih diklasifikasikan dengan istilah warna yang berbeda.
7. *Triadic Colors*. Warna split complement atau yang biasa dikenal dengan warna triadik merupakan tiga kombinasi warna yang dinamis, kuat, dan bersemangat yang dihasilkan dari gabungan warna dengan pola segitiga pada roda warna.
8. *Quadratic Colors*. Warna kuadratik merupakan warna yang hampir sama dengan warna *triadic* namun untuk kuadratik warna yang dihasilkan merupakan empat kombinasi warna yang menggunakan empat pola segi empat pada roda warna.

#### **2.1.3.2 Klasifikasi Elemen Warna**

Warna mempunyai tiga klasifikasi elemen, yaitu *value*, *hue*, dan *saturation* (Poulin, 2018). Berikut merupakan penjabaran dari klasifikasi elemen warna.

1. *Value*. Value yang biasa disebut dengan luminosity merupakan Intensitas keterangan cahaya pada warna seperti biru muda dan merah tua. Gabungan dari

warna dengan warna monokromatik menghasilkan warna gelap terang atau yang dapat dihasilkan menjadi high contrast dan low contrast. Value ini dikategorikan menjadi tiga tingkatan yaitu tint (luminance), tone (brightness), dan shade. Tint merupakan warna terang dengan kombinasi dari warna putih dan jug ahue yang dihasilkan dari sebuah warna. Tone merupakan warna yang dihasilkan dari gaubngan warna abu-abu dan hue. Shade merupakan warna gelap yang dihasilkan dari sebuah warna dengan kombinasi warna hitam dan hue.

2. *Hue*. Hue merupakan panggilan dari sebuah warna seperti biru dan merah. Sebuah hue juga dapat dilihat sebagai warna dingin dan hangat. Suhu dari warna itu dipandang bukan dirasakan seperti contohnya warna merah, oranye, dan kuning dikatakan warna hangat, sedangkan biru, hijau, dan ungu dikatakan warna dingin.

3. *Saturation*. Saturasi merupakan intensiytas cerah atau kusamnya suatu warna. Saturasi ini juga merupakan ukuran keabuan, kecerahan, atau kemurnian suatu warna. Warna yang intens dan cerah didapatkan dari warna yang jenuh, berbeda dengan warna desaturase yang suram dan terkendali.

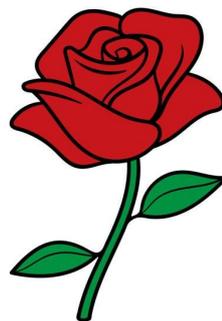
Saturasi juga dapat dikatakan sebagai jumlah abu-abu dalam suatu warna. Jumlah abu-abu akan berkurang jika saturasi bertambah. Kecerahan merupakan banyaknya warna putih pada suatu warna dan seiring bertambahnya, jumlah warna putih akan meningkat. Warna yang mengandung

banyak warna putih merupakan warna dengan sedikit atau tanpa saturasi.

### 2.1.3.3 Psikologi Warna

Warna berdasarkan contour memiliki asosiasi yang memaparkan bagaimana emosi tertentu dipancing oleh warna. Setiap warna mempunyai lebih dari satu pemikiran ataupun emosi sesuai konteks. Berikut merupakan penjabaran dari asosiasi warna menurut Baird & George (2014):

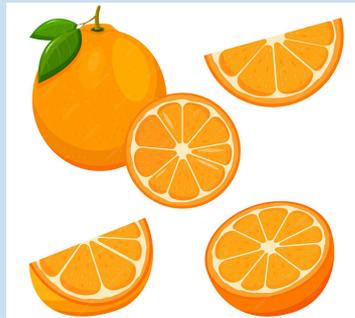
1. Merah. Warna merah memiliki prestise yang menegangkan dan juga memicu tekanan darah. Warna merah ini juga dikenal untuk membuat metabolisme tubuh meningkat. Merah merupakan warna yang dramatis, kaya, dan menarik. Warna merah juga merupakan warna yang disebut dengan warna *passion*. Nuansa dari warna merah yang lebih gelap seperti maroon dan burgundy mempunyai perasaan memanjakan dan kaya. Nuansa merah ringan biasa dikaitkan dengan waktu panen dan juga musim gugur.



Gambar 2. 7 Warna Merah Pada Gambar Mawar  
Sumber: <https://pin.it/N5lcmCQ>

2. Oranye. Oranye juga merupakan warna yang seperti merah yaitu warna yang energetik dan aktif namun

warna oranye ini tidak menyulut gairah seperti warna merah. Warna oranye ini dapat dianggap sebagai entusiasme, kreativitas, merepresentasikan matahari, dan mempromosi kebahagiaan. Oranye juga merupakan warna yang tidak memiliki nuansa entitas bisnis seperti merah dan merupakan warna yang lebih informal. Penggunaan warna merah sering di aplikasikan pada *cone* jalanan dan juga *life jacket* dikarenakan warna oranye cenderung mencolok dan perlu penglihatan tinggi.



Gambar 2. 8 Warna Oranye Pada Ilustrasi Jeruk  
Sumber: <https://pin.it/mAMb8K1>

3. Kuning. Kuning merupakan warna aktif yang sama dengan warna oranye. Warna kuning ini sering diaplikasikan dalam penggunaan tanda peringatan dan taksi dikarenakan warna kuning ini sangat terlihat. Kuning biasa diartikan sebagai kebahagiaan akan tetapi dapat juga memberikan kesan atau perasaan negatif dan *overpowering*.



Gambar 2. 9 Warna Kuning Pada Gambar Taksi  
Sumber: <https://pin.it/4rGGEuV>

4. Hijau. Hijau merupakan warna yang berkaitan dengan alam. Hijau merupakan warna yang melambangkan ketenangan, kesegaran, pertumbuhan, dan harapan. Warna hijau juga merupakan warna serbaguna yang dapat mewakili stabilitas, kekayaan, dan Pendidikan. Warna hijau jika diatur kecerahannya dengan latar belakang hitam akan membuat warna hijau lebih mencolok dan memberikan kesan teknologi pada suatu desain.



Gambar 2. 10 Warna Hijau Pada Gambar Alam  
Sumber: <https://pin.it/33wZ7e1>

5. Biru. Biru merupakan warna yang secara umum banyak disukai. Warna ini melambangkan kecerdasan, keterbukaan, dan juga kepercayaan. Selain itu, warna biru ini juga memiliki efek yang dapat menenangkan, dan dalam hal makanan, warna biru ini dapat mengurangi nafsu makan dikarenakan kelangkaan warna biru pada makanan asli secara umumnya. Warna biru ini juga terkadang dapat dilihat sebagai simbol masalah atau kesialan.

Keterkaitan visual yang dimiliki oleh warna biru ini membuat warna ini menjadi pilihan yang jelas dalam perancangan *website* yang berkaitan dengan AC, maskapai penerbangan, filter kolam renang, dan kapal pesiar.



Gambar 2. 11 Warna Biru Pada Gambar Kolam Renang  
Sumber: <https://pin.it/5jSVEy1Ug>

6. Ungu. Warna ungu secara sejarahnya biasa dikaitkan dengan kekuasaan dan royalti. Rahasia didalam sejarah warna ungu yang berprestise mempunyai kaitan dengan sulitnya menghasilkan warna yang dibutuhkan dalam pembuatan kain ungu. Warna ungu hingga saat ini masih melambangkan pemborosan dan kekayaan. Warna bungu ini sering dikaitkan dengan anggur, permata, dan bunga. Warna ungu juga menyeimbangkan stimnulai dari warna merah dan efek menenangkan biru. Warna ungu ini juga merupakan warna yang paling jarang digunakan dalam mendesain *web*.

U  
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 Warna Ungu Pada Gambar Bunga  
Sumber: <https://pin.it/1tdXIkK>

- Putih. Warna putih merupakan warna yang sering dilambangkan dengan gagasan kekutan yang bersih. Putih merupakan warna yang dianggap sebagai kemurnian, cahaya, dan kesempurnaan. Warna putih dalam budaya Tionghoa merupakan warnaduka atau kematian. Perbedaan buday memiliki pengaruh terhadap keterkaitan warna bagi setiap orang. Dalam penggunaan desain, warna putih ini sering dijadikan warna latar *default* dan sering diabaikan.



Gambar 2. 13 Warna Putih Pada Gambar Kincir Angin  
Sumber: <https://pin.it/71a9mf>

- Hitam. Hitam merupakan warna yang sering dilambangkan dengan keanggunan dan kekutan. Jika warna hitam melambangkan kekuatan, warna tersebut juga bergantung bagaimana penggunaannya. Namun warna hitam ini juga sering digunakan

sebagai konotasi negatif seperti kejahatan dan kematian.



Gambar 2. 14 Warna Hitam Pada Gambar Parfum  
Sumber: <https://pin.it/2X6HZf4>

## 2.1.4 Tipografi

Tipografi menurut Robin Landa adalah sebuah penggambaran dari satu paket huruf yang memiliki keunikan yang sama dan konsisten. *Type* merupakan suatu wujud huruf dengan daya tarik visual yang sangat dipengaruhi oleh proporsi, keseimbangan, dan juga bentuk (Landa, 2014). Tipografi juga merupakan pedoman dalam desain huruf yang dapat dinamis pada media interaktif dan digital, serta mengisi tempat dalam media cetak (Landa, 2019).

### 2.1.4.1 Klasifikasi Tipografi

Tipografi berdasarkan sejarah dan bentuk dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu:

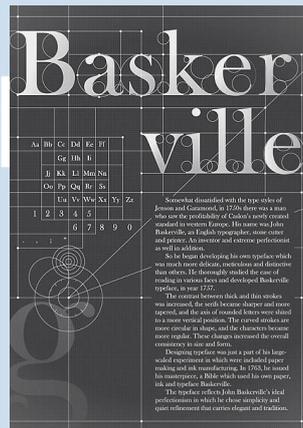
1. *Old Style* atau *Humanist*



Gambar 2. 15 Times New Romans Poster  
Sumber: <https://pin.it/5B7Ddc3>

Pada akhir abad ke-15, karakteristik *typeface* roman diperkenalkan yang dibuat dengan pena yang memiliki mata lebar. Jenis *typeface* tersebut adalah Hoefler Text, Caslon, Garamond, dan Times New Roman.

## 2. Transitional



Gambar 2. 16 Poster Baskerville  
Sumber: <https://pin.it/6cOwbxQ>

Pada abad ke-18, *typeface* serif ini ditemukan dan mebgalami transisi dari bentuk *typeface old style* menjadi *typeface modern*. Jenis *typeface* ini adalah ITZ Zapf International, Century dan Baskerville.

## 3. Modern



Gambar 2. 17 Poster Bodoni  
Sumber: <https://pin.it/ErSpUov>



Pada awal abad ke-19 typeface yang tidak memiliki serif tapi masih memiliki goresan yang tebal tipis ini ditemukan. Jenis typeface ini adalah Franklin Gothic dan Futura.

6. *Blackletter*



Gambar 2. 20 Schwabacher Font  
Sumber: <https://pin.it/3lWdKoK>

Pada abad ke-13 hingga abad ke-15, typeface yang didasari dengan huruf manuskrip ini ditemukan. Keunikan dari typeface ini adalah memiliki ukuran huruf yang tebal dan juga ada beberapa lengkungan pada bentuknya. Jenis typeface ini adalah Schwabacher dan Rotunda.

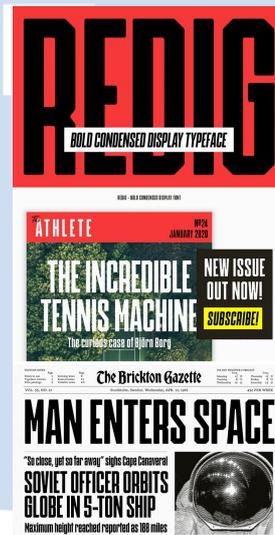
7. *Script*



Gambar 2. 21 Poster *Script*  
Sumber: <https://pin.it/4O6bP6g>

Typeface ini merupakan jenis huruf yang mirip dengan tulisan tangan dengan tulisan yang sering digabungkan dan miring. Jenis tulisan ini biasanya menggunakan pena bermata pahat, pena runcing, pena fleksibel, kuas, ataupun pensil. Jenis typeface ini adalah Brush Script, Snell Roundhand Script, dan Shelley Allegro Script.

#### 8. *Display*



Gambar 2. 22 Poster *Display*  
Sumber: <https://pin.it/5obJFXO>

Typeface jenis display ini biasanya digunakan untuk penulisan judul karena jenis tulisan ini sulit untuk dibaca sebagai teks. Typeface ini biasa dibuat rumit, buatan tangan, dihias, dan termasuk dalam klasifikasi lainnya.

#### 2.1.4.2 *Alignment*

Alignment yang terdapat pada tipografi merupakan susunan dari konfigurasi jenis teks atau bisa dibilang juga berfungsi sebagai penataan tulisan ke dalam sebuah grid. Alignment dapat dibagi menjadi lima jenis, yaitu sebagai berikut (Landa, 2019):

##### 1. *Left-aligned*

*Left-aligned* atau rata kiri merupakan teks yang tidak rata pada sisi kanan dan sejajar pada margin bagian kiri.

## 2. *Right-aligned*

*Right-aligned* atau rata kanan adalah sebaliknya dari *Left-aligned* yaitu teks yang tidak rata kiri tapi sejajar dengan margin bagian kanan.

## 3. *Justified*

Susunan teks pada margin bagian kanan dan kiri sejajar atau rata.

## 4. *Centered*

Pengaturan ini membuat susunan teks berada di tengah dan tidak pada margin bagian kanan dan kiri yang dikarenakan titik fokus tulisan berpusat pada sumbu vertikal pusat imajiner.

## 5. *Asymmetrical*

Garis-garis yang diorganisir untuk memberikan keseimbangan pada bentuk yang tidak simetris atau asimetris.

### 2.1.4.3 Komposisi Teks dan Gambar

Dalam pengambilan keputusan mengenai tipe penyusunan atau penataan, dapat dibantu dipandu oleh Gambar dan volume teks. Susuann banyaknya gambar dan teks pada sebuah halaman dapat menetapkan efektivitas komunikasi yang dapat diambil dari konten. Terdapat empat komposisi halaman untuk gambar dan teks sebagai berikut (Landa, 2019):

#### 1. *Text Heavy*

Pilihan tipografi untuk digunakan ketika menggunakan komposisi *text heavy* pada suatu karya adalah yang memiliki *type family* dan mudah untuk dibaca. Hal ini bertujuan agar tetap memiliki kesatuan meskipun pilihan yang ditawarkan banyak.

## 2. *Text and Images*

Pilihan tipografi untuk digunakan ketika menggunakan komposisi teks dan gambar pada suatu karya adalah tipografi yang bisa disesuaikan dengan target audiens, konteks, dan konsep desain agar tetap mempunyai sebuah kesatuan.

### 3. *Image Heavy*

Tipografi yang digunakan untuk karya yang menggunakan komposisi *image heavy* ini biasanya *display type* karena tujuannya adalah agar judul atau *headline* dapat mudah terbaca.

### 4. *Caption Heavy*

Pemilihan tipografi untuk digunakan pada komposisi ini harus dengan ukuran yang terkecil dari media dan harus tetap mudah untuk dibaca, juga melihat kesesuaian jika digabungkan dengan gambar. Hal ini terjadi karena komposisi ini biasanya digunakan oleh situs *web*, katalog, dan peta.

## 2.1.5 **Layout**

*Layout* atau tata letak menurut Poulin dalam bukunya *Design School Layout* (2018) adalah sebuah bentuk komunikasi dan perwujudan visual yang sangat kuat. Istilah penjelasan ini digunakan untuk penempatan dan penyusunan jenis, warna, gambar, dan elemen desain yang sesuai sebagaimana dalam satu komposisi.

*Layout ini* merupakan sebuah metode yang digunakan oleh seorang desainer grafis dalam menempatkan, menyusun, dan mengatur elemen-elemen visual yang nantinya mempengaruhi reaksi terhadap informasi dan pemahaman oleh pembaca. Sederhananya *layout* bisa dikatakan juga tujuannya tidak hanya untuk mengatur pesan atau informasi pada halaman digital atau cetak, tetapi juga untuk membantu meningkatkan pemahaman pengguna atau pembaca. Oleh karena itu, metode yang dipakai dalam

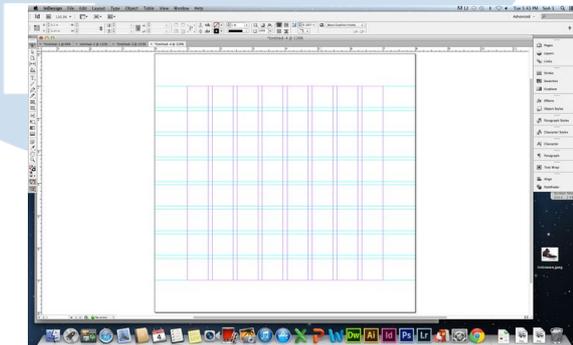
merancang tata letak komposisi, anatomi dan system grid, karakteristik tata letak, dasar-dasar desain pengukuran, dan prinsip komposisi merupakan pertimbangan yang penting bagi seorang desainer grafis (Poulin, 2018).

### 2.1.5.1 *Grid Anatomy*

Aplikasi *grid anatomy* diperlukan dalam perancangan sebuah *layout*. Desainer dapat membuat beragam komposisi dalam suatu perancangan dengan menggunakan *grid anatomy* dengan pemahaman yang penuh. *Grid* mempunyai beberapa macam komposisi seperti berikut (Poulin, 2018):

#### 1. *Margins*

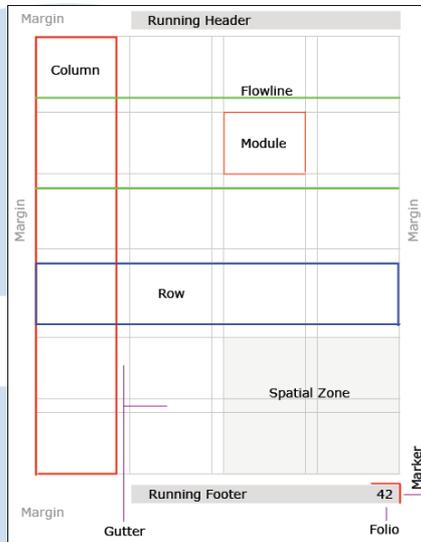
*Margin* merupakan garis yang berada di pinggir halaman dan memiliki fungsi sebagai batasan. Margin ini dalam sebuah komposisi memiliki peran yang vital.



Gambar 2. 23 Contoh *Margins*  
Sumber: <https://pin.it/6r60GU5>

*Column* merupakan garis tegak atau vertikal dengan letak melintang pada lebar suatu halaman. Kenyamanan dalam membaca suatu perancangan dipengaruhi oleh *garis column*.

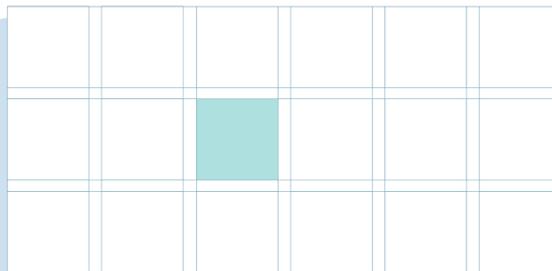
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 24 Contoh *Columns*  
 Sumber: <http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/grid-anatomy.png>

## 2. *Modules*

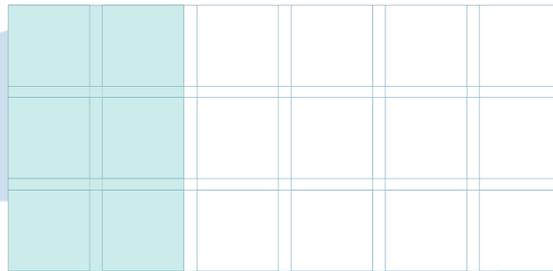
*Modules* merupakan ruang hampa yang timbul akibat adanya *column*. Kemudahan dalam membaca suatu perancangan dipengaruhi oleh jumlah *modules* yang dihasilkan.



Gambar 2. 25 Contoh Gambar *Modules*  
 Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Modules.png>

## 3. *Spatial Zones*

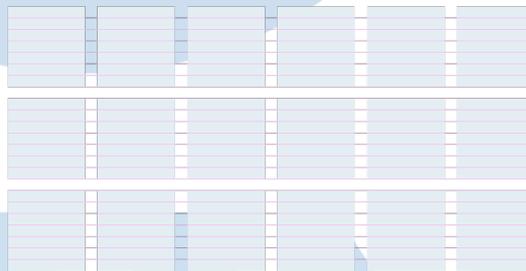
*Spatial zones* merupakan elemen tulisan maupun gambar yang dihasilkan dari gabungan beberapa *modules*.



Gambar 2. 26 Contoh Gambar *Spatial Zones*  
Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Spatial-Zones-or-Regions.png>

#### 4. *Flowlines*

*Flowlines* merupakan garis mendatar atau horizontal dengan letak yang melintang pada halaman. Tujuan dari adanya *flowlines* adalah agar pada saat membuat suatu konten, letak awal sampai akhir dan arah baca dipertegas.

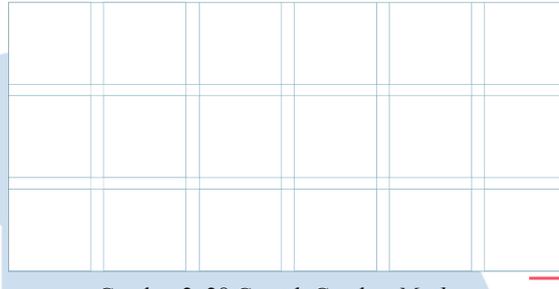


Gambar 2. 27 Contoh Gambar *Flowline*  
Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/layout-design-grids-flowlines-baselines.png>

#### 5. *Markers*

*Markers* merupakan zona yang disediakan untuk meletakkan nomor halaman.

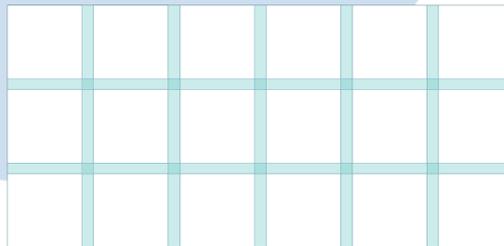
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 28 Contoh Gambar *Markers*  
Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Markers-01.png>

#### 6. *Gutters*

*Gutters* merupakan ruang hampa yang terbentuk dari adanya jarak di antara beberapa *column*.



Gambar 2. 29 Contoh Gambar *Gutters*  
Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Gutter.png>

#### 7. *Alleys*

*Alleys* merupakan zona yang berada pada sebelah margin yang terletak dekat dengan pinggir halaman.

#### 2.1.5.2 *Grid System*

*Grid system* pada suatu perancangan memiliki fungsi yaitu pembuat komposisi pada berbagai alat atau media. *Grid system* memiliki beberapa tipe grid yaitu *manuscript*, *symmetrical grid*, *modular grid*, *asymmetrical grid*, dan *hierarchical grid* (Poulin, 2018).



Gambar 2. 30 Manuscript Grid  
 Sumber: <https://pin.it/3XpTnhf>

Grid system memiliki beberapa tipe grid yaitu *manuscript*, *symmetrical grid*, *modular grid*, *asymmetrical grid*, dan *hierarchical grid*.

1. Manuscript



Gambar 2. 31 Grid System  
 Sumber: <https://pin.it/3KI7gnz>

*Manuscript* merupakan struktur grid yang digunakan untuk buku dan esai yang mempunyai isi konten dengan tulisan yang banyak.

2. Symmetrical Grid

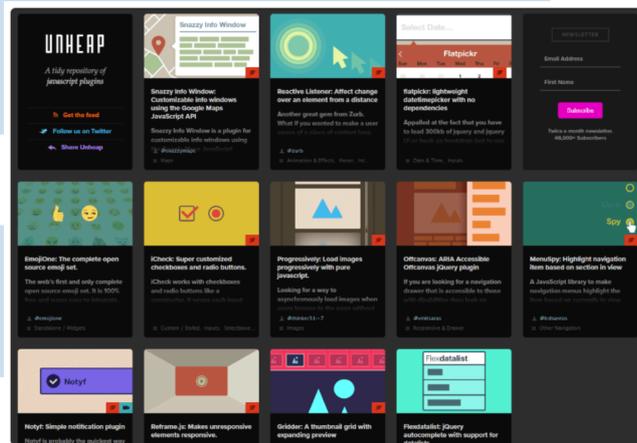


Gambar 2. 32 Symmetrical Grid  
 Sumber: <https://sympli-blog-content.s3.amazonaws.com/dev/2021/01/maersk.png>

*Symmetrical grid* merupakan merupakan struktur grid dimana bagian kiri dan kanan saling mengamati atau bercermin.

### 3. *Modular Grid*

*Modular grid* merupakan struktur grid yang dibentuk oleh gabungan garis horizontal dan vertikal dengan celah di antaranya.



Gambar 2. 33 *Modular Grid*

Sumber: <https://htmlburger.com/blog/wp-content/uploads/2022/09/Modular-Grid-Layout-Website-Unheap.png>

### 4. *Asymmetrical Grid*

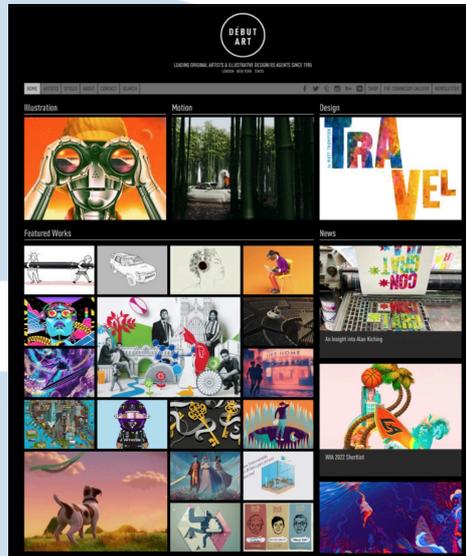


Gambar 2. 34 *Asymmetrical Grid*

Sumber: <https://sympli-blog-content.s3.amazonaws.com/dev/2021/01/Spititus.png>

*Asymmetrical grid* merupakan kebalikan dari *symmetrical grid* dimana tata letak halaman kanan dan kiri tidak seimbang atau berbeda.

## 5. Hierarchical Grid



Gambar 2. 35 Hierarchical Grid  
Sumber: <https://htmlburger.com/blog/wp-content/uploads/2022/09/Hierarchical-Grid-Layout-Website-Examples-Debut-Art-Agency.jpg>

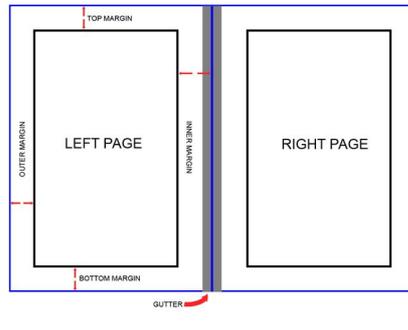
*Hierarchical grid* merupakan struktur grid yang memiliki gambar dan teks. *Layout* yang bersifat organik dan aktif diciptakan dari *hierarchical grid*.

### 2.1.5.3 Komposisi

Komposisi menurut Robin landa (2014) yaitu tatanan serta letak elemen visual secara menyeluruh dalam sebuah perancangan. Komposisi mempunyai dampak dalam merancang proses pemberian informasi kepada audiens agar lebih mudah dimengerti dan menarik. Berikut merupakan beberapa dasar dari komposisi:

#### 1. Margins

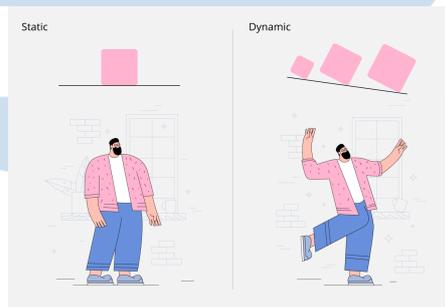
*Margins* merupakan sebuah ruang hampa pada suatu halaman yang terletak di batas bawah, atas, kanan, dan kiri.



Gambar 2. 36 Contoh Gambar *Margin*  
 Sumber: <https://pin.it/1ZTYsp1>

## 2. *Static versus Active Composition*

Pada *static composition*, elemen ditempatkan secara horizontal dan vertikal. Sedangkan pada *active composition*, elemen ditempatkan secara melingkar atau diagonal.

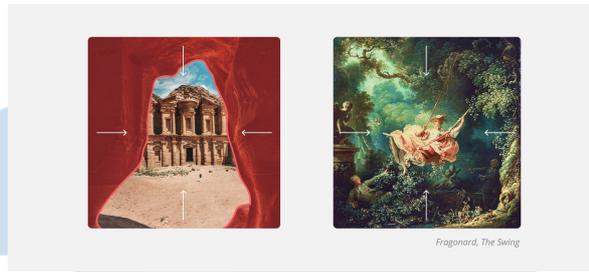


Gambar 2. 37 *Static vs Active (Dynamic Composition)*  
 Sumber: <https://amadine.com/assets/img/articles/composition-in-graphic-design/static-or-dynamic@2x.png>

## 3. *Closed versus Open Composition*

Pada *closed composition*, perspektif audiens difokuskan menuju area di dalam format. Sedangkan pada *open composition*, perspektif audiens difokuskan untuk menuju ke area yang formatnya berada di luar.

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. 38 *Symmetrical Composition*  
 Sumber: <https://amadine.com/assets/img/articles/composition-in-graphic-design/closed-composition@2x.jpg>

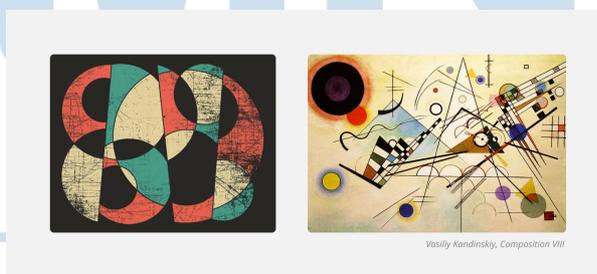
#### 4. *Symmetrical versus Asymmetrical Composition*

*Symmetrical composition* merupakan komposisi yang mempunyai sisi kiri dan kanan yang saling mengamati atau bercermin pada garis pusat vertikal.



Gambar 2. 39 *Symmetrical Composition*  
 Sumber: <https://amadine.com/assets/img/articles/composition-in-graphic-design/vertically-symmetrical-composition@2x.jpg>

*Asymmetrical composition* merupakan komposisi yang tidak saling mengamati atau bercermin tapi tetap memiliki keseimbangan.



Gambar 2. 40 *Asymmetrical Composition*  
 Sumber: <https://amadine.com/assets/img/articles/composition-in-graphic-design/asymmetrical-composition@2x.jpg>

## 2.2 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Alan Male pada bukunya *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective (2017)* digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan yang sesuai konteks yang detail kepada masyarakat. Ilustrasi tidak hanya memberikan pesan yang sesuai konteks tetapi juga dapat menyampaikan imajinasi dari seseorang, memberi sebuah perusahaan identitas, menggambarkan dunia yang tidak terlihat tetapi dapat diaplikasikan dalam media-media promosi, ilustrasi dapat membuat sebuah produk menarik di mata para calon konsumen.

### 2.2.1 Jenis Ilustrasi

Pada umumnya, terdapat dua gaya ilustrasi yang biasa dipakai oleh masyarakat. Kedua gaya ini diterapkan pada lima konteks yaitu deskriptif, persuasi, informasi, identitas, dan fiksi. Meskipun begitu, terdapat dua gaya yang lebih cocok pada beberapa konteks yaitu ilustrasi konseptual dan ilustrasi literal (Male, 2017).

#### 2.2.1.1 Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi konseptual merupakan ilustrasi yang menggunakan gaya ilustrasi yang penuh dengan pesan tersirat atau metafora. Ilustrasi konseptual ini dibagi menjadi tiga jenis atau aliran, yaitu:

1. *Surrealisme*

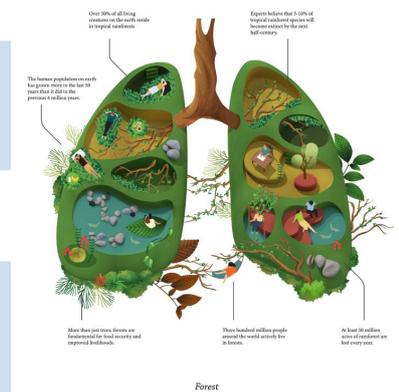
Gambar yang menggunakan gaya surealisme ini digambar dengan imajinasi yang ekspresif sehingga objeknya akan terlihat tidak nyata.



Gambar 2. 41 *Surreal Art*  
Sumber: <https://pin.it/3aRCn7P>

## 2. Diagram

Pada gaya ini biasanya menggambarkan elemen dari suatu system, sebuah proses, dan objek.



Gambar 2. 42 *Diagram Art*  
Sumber: <https://pin.it/4AVfqT6>

## 3. Abstrak

Pada gaya ini biasanya hasil visualnya tidak menggambarkan hal apapun itu.



Gambar 2. 43 *Abstract Art*  
Sumber: <https://pin.it/2OyDsWc>

### 2.2.1.2 Ilustrasi Literal

Ilustrasi literal ini berbeda dengan ilustrasi konseptual dimana gaya yang dipakai dalam ilustrasi literal menggambarkan

objek yang sesuai dengan kenyataan sesungguhnya. Ilustrasi literal juga dibagi menjadi 3 aliran, yaitu:

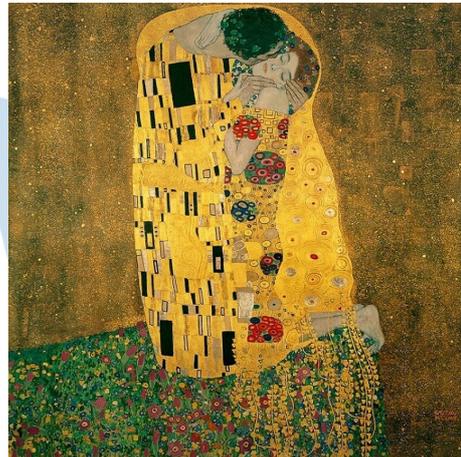
1. *Hyperrealism*



Gambar 2. 44 Lukisan *Hyperrealism*  
Sumber: <https://www.mobgenic.com/wp-content/uploads/2013/06/Alyssa-Monks.jpg>

*Hyperrealism* merupakan gaya yang digunakan untuk menghasilkan gambar yang tidak dapat dihasilkan oleh fotografi karena menggambarkan sebuah gambar yang sangat detail.

2. *Stylized Realism*



Gambar 2. 45 Lukisan *Stylized Realism*  
Sumber: <https://www.gustav-klimt.com/images/paintings/The-Kiss.jpg>

Pada *stylized realism*, sebuah gambar memiliki keunikan atau ciri khas karena objek yang digambar diberikan sentuhan-sentuhan tertentu.

### 3. Sequential Imagery



Gambar 2. 46 Sequential Imagery Art  
Sumber: <https://pin.it/4RF1ss4>

Pada gaya ini tujuan dari gambarnya adalah untuk menyampaikan beberapa kejadian atau peristiwa yang terjadi secara beruntun.

#### 2.2.2 Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran untuk menginformasikan, menjadi bahan acuan, dan mendokumentasikan. Oleh karena itu, elemen yang dibuat untuk ilustrasi harus dipertimbangkan terlebih dahulu dalam proses perancangannya. Secara garis besar, ilustrasi juga dapat diartikan sebagai alat atau media panduan yang ditampilkan dalam bentuk visual karena dapat membantu audiens lebih mudah untuk memahami informasi yang disampaikan.

#### 2.3 Media Informasi

Media menurut Joseph Turow pada bukunya *Media Today: Mass communication in a converging world* (2014) adalah alat atau wadah untuk menyampaikan pesan yang dikembangkan. Sedangkan informasi merupakan fakta yang menceritakan kepada dunia mengenai sesuatu yang berasal dari suatu

kesimpulan tentang satu tempat, kejadian, seseorang, maupun benda berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan. Kesimpulannya, media informasi adalah sebuah wadah untuk memberikan pesan faktual kepada penerima pesan dari pembuat pesan.

### **2.3.1 Tujuan Media Informasi**

Secara umum, menurut Joseph Turow (2014) penggunaan media oleh masyarakat memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Media sebagai hiburan

Media hiburan merupakan media yang dapat memunculkan kesenangan bagi audiensnya karena mempunyai karakteristik menghibur. Media ini menjadi kebutuhan mendasar bagi manusia.

2. Media sebagai sahabat

Media juga bertujuan sebagai sahabat karena dapat mengurangi rasa kesendirian atau kesepian bagi audiens yang sendirian.

3. Media sebagai pengawas

Media dapat menjadi pengawas untuk mengumpulkan data-data dan informasi-informasi mengenai suatu peristiwa yang sedang terjadi dan dapat melaporkannya.

4. Media sebagai penafsiran

Media sebagai penafsiran atau interpretative dapat berguna sebagai penentu langkah masyarakat dalam memberi reaksi atau menyikapi sesuatu yang sedang terjadi dengan cara menganalisis dan mempelajari informasi-informasi.

5. Media dengan banyak kegunaan

Media dengan banyak manfaat ini merupakan media yang memiliki gabungan beberapa tujuan media secara keseluruhan yang dapat diterima masyarakat.

### **2.3.2 Kategori Media Informasi**

Menurut Smaldino dalam bukunya *Instructional Technology and media for Learning*, media memiliki beberapa kategori dan setiap media ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyampaikan sebuah

informasi. Target audiens dan tujuan yang akan dicapai merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam pemilihan media. Berikut ini merupakan kategori media:

1. *Text*, berupa papan tulis; buku; dan poster.
2. *Audio*, berupa berita siaran langsung; *podcast*; dan CD.
3. *Visual*, berupa gambar ilustrasi atau foto yang terdapat pada koran dan juga buku.
4. *Video*, berupa film dokumenter; DVD; dan *streamed video*.
5. *Manipulative*, berupa media tiga dimensi yang dapat dirasakan dan diraba oleh masyarakat.
6. *People*, berupa orang tua; guru; rekan; ahli; dan instruktur.

## 2.4 Website Design

Desain pada berbagai media secara mendasar berarti rencana. Segala sesuatu yang disebut dirancang tidak dibuat tanpa sengaja. Dengan demikian, hal yang dilakukan dengan sengaja bertambah banyak, sebuah desain lebih optimal. Suatu perencanaan desain mengacu pada rantai keputusan yang dilakukan untuk membuat hasil karya final yang optimal.

Website menurut Lal (2013, 52) adalah sebuah eksistensi online sebuah instansi bisnis atau seorang Individu. Website terdiri dari laman web yang tercipta dari berkas teks HTML pada sebuah peramban Internet. Sebuah halaman web pada umumnya memiliki file, skrip, gambar, informasi, dan media yang diunggah ke dalam format tautan atau link. Web design menurut Landa (2014) membutuhkan kolaborasi, pendekatan strategis, berkreasi, perancangan, perencanaan, desain, dan realisasi.

### 2.4.1 Tujuan dan Aspek Web Design

Tujuan dari web design menurut Sfetcu (2014, 270) yaitu merancang sebuah website (Searngkaian dokumen digital dalam beberapa server web) yang menyuguhkan konten (mencakup fitur dan *user interface*) kepada user dalam format halaman web. Elemen-elemen seperti gambar bitmap, teks, dan bentuk (JPEG, PNG, GIF) dapat diposisikan pada halaman web dengan

memakai label XHTML, XML, atau HTML. Plug-in seperti QuickTime Java, Flash, dan sebagainya biasanya diperlukan untuk menampilkan media yang lebih rumit atau terperinci seperti vector, video, grafik, suara, dan animasi.

Pada proses perancangan web design terdapat beberapa aspek secara desain menurut Stefcu (2012, 270). Berikut merupakan aspek dasarnya:

1. Konten (*content*). Materi informasi pada sebuah web dengan web harus berkaitan dan memfokuskan kepada audiens yang menjadi target dirancangnya sebuah website.
2. Kegunaan (*usability*). Website yang dirancang harus bersahabat dengan pengguna (*user-friendly*), dengan *user interface* dan panduan yang praktis dan kredibel.
3. Penampilan (*appearance*). Teks dan grafik yang ada harus mempunyai mode tunggal yang sesuai untuk memperlihatkan kekosntanan. *Style* yang diterapkan harus kompeten, berhubungan, dan menarik, terhadap sasaran pengguna.
4. Visibilitas (*visibility*). Website mudah dan cepat untuk ditemukan melalui kanal periklanan dan mesin pencarian (SEO).

#### 2.4.2 Unsur Website

Terdapat beberapa komponen pada sebuah laman web yang sering muncul dalam situs web pada dasarnya menurut Beard, George, dan Walker (2020).

1. *Container*. Isi kosnten situs web yang difasilitasi oleh sebuah ruang agar tersusun rapi dengan jelas.
2. Logo. Logo merupakan identitas suatu organisasi atau instansi yang umumnya diposisikan di tiap laman web pada bagian paling atas. Tidak hanya logo, warna pun juga dapat memberikan citra atau identitas kepada pengguna bahwa pengguna sedang mengamati bagian dari laman web yang satu.
3. Navigasi. Sistem navigasi merupakan bagian yang penting karena dapat mempermudah pencarian dan penggunaan website. Pengguna

pada dasarnya memperkirakan melihat navigasi pada bagian kanan atas laman.

4. *Konten*. Konten terdiri dari video, teks atau gambar. Konten pokok suatu portal web harus menjadi fokus utama dari sebuah desain agar pengguna dapat dengan mudah dan cepat menelusuri informasi yang diperlukan.
5. *Footer*. Pada bagian paling bawah suatu laman biasanya *footer* terletak. Pada dasarnya *footer* berisi kontak, copyright, dan informasi legal. Salah satu fungsi dari *footer* adalah untuk menunjukkan pengguna bahwa mereka sudah tiba pada penghujung halaman.
6. *Whitespace*. Laman kosong tanpa ilustrasi maupun teks disebut sebagai *whitespace*. Suatu desain akan dinilai terlalu ramai dan tidak memberikan pengguna waktu untuk mengistirahatkan mata mereka adalah ketika penggunaan *whitespace* tidak digunakan dengan benar.

### **2.4.3 User Interface Design**

UI design kebanyakan merupakan terminologi digital. UI adalah hubungan kolaboratif antara pengguna dan software, produk, atau aplikasi untuk meningkatkan kepuasan pengguna, contohnya pada ponsel seperti touchpad. Mengenai aplikasi dan perangkat lunak, UI design memperhitungkan aspek detail, interaksi produk, dan tampilan. Ini juga mengenai memverifikasi bahwa UI dibuat secara langsung. Hal ini berarti peninjauan yang mendalam dari semua segi elemen visual dan interaktif yang dapat saja ditemui pengguna. Tema, warna, ikon, citra, spasi, dan tombol akan dipikirkan oleh seorang desainer UI.

#### **2.4.3.1 Elemen dan Prinsip User Interface Website**

Sebuah interface menurut Bank dan Cao (2015, hlm. 52-53) bukan hanya sekadar tombol atau layer yang terdapat di dalamnya. *User interface* juga merupakan kumpulan dari “pekerjaan” yang masing-masing memiliki penyelesaian dan titik awal berbeda. Sebuah *website* menganut prinsip dan memiliki kualitas artistic yang sama dengan bentuk dari seni tradisional yang

menjadikannya sebuah bentuk dari seni visual dengan cara yang unik. Berikut merupakan informasi mengenai elemen dan prinsip UI pada *website* oleh Bank dan Cao (2015, hlm. 52-70).

### 1. ***Input Controls***

Interface bergantung pada interaksi dan bukan hanya sekadar wajah statis. Interface ini juga seringkali difasilitasi dari kontrol input. Namun, terlalu banyak kontrol yang ditambahkan juga akan membuat layar kacau dan mempersulit pengalaman pengguna. Dengan menerapkan strategi yang menyembunyikan control hingga diperlukan, desainer dapat memberikan pilihan yang banyak dan sekaligus menghemat ruang layer, penggunaan *hover* atau *collapsed drop-down*.

### 2. ***Navigation***

Dalam desain UI, navigasi memainkan peran penting untuk menghambat terjadinya tersesat di situs karena berpengaruh pada pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, dalam perancangan navigasi sebuah *website*, seorang desainer harus memperhatikan kelengkapan isi konten terlebih dahulu sebelum membuat dan menempatkan navigasi yang dapat berupa vertikal atau horizontal

### 3. ***Animations***

Animasi mempunyai sebuah daya tarik dan juga dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dengan cara yang lebih halus. Animasi dapat meningkatkan kualitas dari pengguna karena dari mata pengguna tertarik akan pergerakan, membangun sebuah hubungan antar pengguna dan *website*, dan menggambarkan koneksi antara da tugas. Bentuk animasi yang dirancang dapat berupa *parallax*, *panache*, transisi, dan *parallax background scrolling*

#### **4. *Default Settings***

Pengguna biasa memakai pengaturan *default* meskipun penyesuaian tersedia. Oleh karena itu, sebagai desainer *website* atau UI, sangat penting untuk menyadari preferensi pengguna dari awal dan memakai setelan *default* secara strategi untuk menuntun tindakan yang diinginkan.

#### **5. *Guided Actions***

Pengguna menerima saran dan memberikan peluang untuk mendorong interaksi dan keterlibatan yang lebih dalam selama tindakan tidak terlalu membebani dan yang disarankan. *Guided action* dapat digunakan dengan control pada *website* dan menekankan fungsi tombol untuk mengarahkan pengguna dalam melakukan sebuah aksi.

#### **6. *Visual Clarity and Language Clarity***

Pengguna cenderung menghiraukan elemen yang tidak mereka pahami yang membuat hal tersebut menekankan pentingnya penjelasan yang komprehensif dan jelas. Ketepatan dapat dihasilkan dengan dipastikannya dan diperiksa kembali kalimat pada isi konten, penggunaan bahasa yang tepat, dan juga menggunakan *hover explanations*.

#### **7. *The “MAYA” Principle***

*Most Advanced Yet Acceptable* yang merupakan singkatan dari “MAYA” yang memfokuskan pada penolakan umum terhadap inovasi radikal, bahkan jika disediakan solusi yang unggul. Terdapat tiga kunci yang disertai saat memberikan solusi yang memiliki inovasi. Pertama yaitu menggunakan metafora visual seperti fungsi penggeseran atau pengguliran menyerupai membalikkan halaman. Kedua yaitu memberikan pilihan *fallback* tradisional di samping fitur yang menyediakan rasa aman dan nyaman kepada

pengguna dengan tingkatan yang berbeda. Ketiga yaitu mempertahankan skala yang sesuai dan memastikan penambahan yang tidak perlu dikatakakan sebagai baru agar tidak membuat pengguna menjafi frustrasi.

#### **2.4.4 User Experience Design**

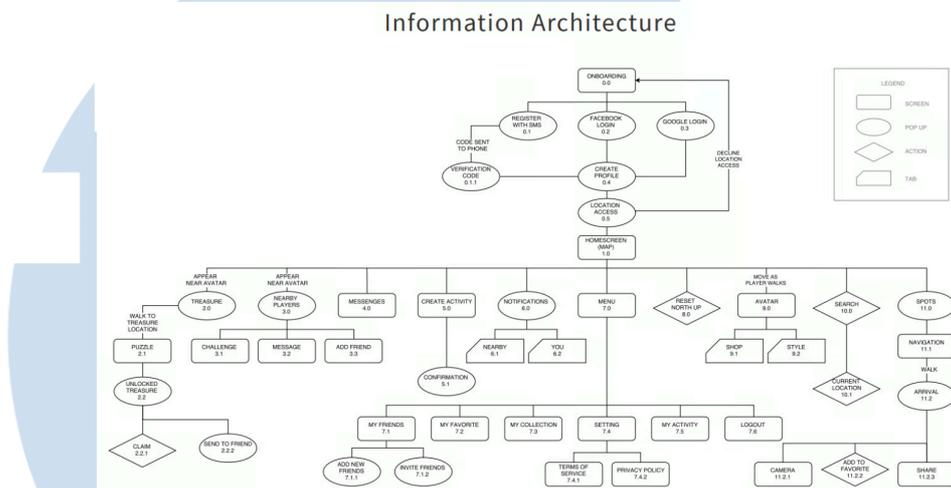
UX design adalah menciptakan produk dengan cara memberikan penyelesaian masalah terhadap masalah konsumen dengan tujuan mendapatkan kestiaan pelanggan untuk kemitraan yang berkelanjutan. UX juga merupakan proses perancangan layanan dan produk yang menyuguhkan pengalaman yang berkaitan dan berguna bagi pengguna. Ini mengikutsertakan penciptaan semua proses peraihan dan penyatuan produk termasuk desain, branding, dungsi, dan kegunaan. Selain itu, UX juga dapat diuraikan sebagai proses pembuatan produk yang sederhana, bermanfaat, dan menarik bagi pengguna akhir.

UX beroperasi untuk apa saja yang bisa dialami, bisa berupa aplikasi atau perangkat lunak, kunjungan ke apotek, atau sistem. "Pengalaman pengguna" berarti hubungan responsif antara pengguna dan produk institusi atau organisasi. Tujuan ppokok dari UX design adalah untuk merancang kemudahan akses, penggunaan yang efisien, kepuasan, dan peristiwa yang menyenangkan bagi pengguna akhir.

##### **2.4.4.1 Information Architecture**

Perancangan *information architecture* menurut Chestnut & Nichols (2014) dalam *user experience* yang baik dapat menyatukan komponen-komponen secara teratur. Tujuan dari *information architecture* ini adalah agar navigasi situs, penyusunan konten seperti penempatan, interaksi desain, dan prioritas elemen visual pada suatu halaman dapat digunakan dengan baik, penyusunan konten seperti penempatan, interaksi desain, dan prioritas elemen visual pada suatu halaman. IA dapat dihasilkan bersamaan dengan *wireframe*, biasanya menambahkan persyaratan fungsional dan

teknologi, yang akan membantu dalam menentukan bagaimana pengalaman berubah atau tidak pada saat berinteraksi dengannya.



Gambar 2. 47 Information Architecture

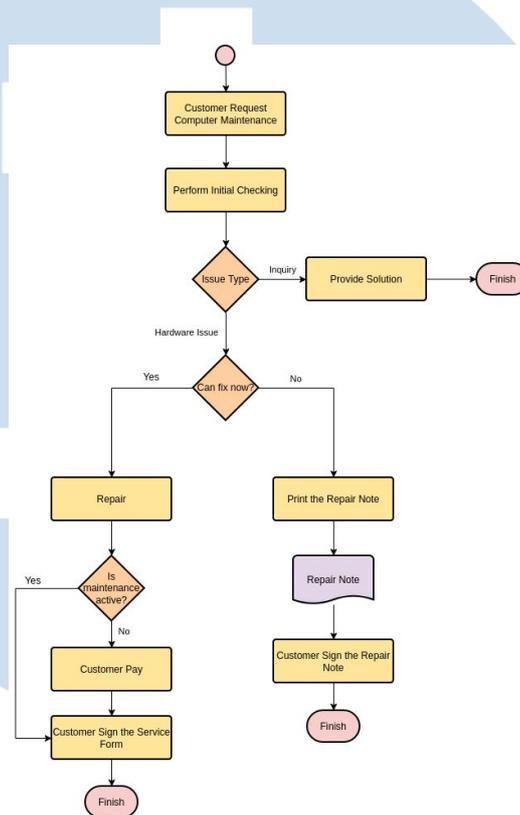
Sumber: <https://www.toptal.com/designers/ia/guide-to-information-architecture#:~:text=An%20information%20architecture%20is%20a,behaviors%20for%20the%20entire%20product.>

#### 2.4.4.2 Flowchart

Flowchart menurut Indrajani (2011:22) merupakan pemetaan visual secara grafik dari urutan dan langkah-langkah prosedur suatu program. Flowchart umumnya mempengaruhi dalam penyelesaian masalah yang khususnya penting untuk dievaluasi dan dipelajari lebih lanjut.

Flowchart dibedakan menjadi lima jenis yaitu *system flowchart*, *document flowchart*, *schematic flowchart*, *program flowchart*, dan *process flowchart*. *System flowchart* merupakan bagan yang menampilkan arus dari pekerjaan secara keseluruhan dari suatu sistem. *Document flowchart* merupakan sebuah bagan alir yang menampilkan arus dari formulir dan laporan termasuk tembusannya. *Schematic flowchart* merupakan bagan alir yang serupa dengan bagan alir sistem untuk memvisualisasikan prosedur dalam sistem. *Program flowchart* merupakan bagan yang menjelaskan secara detail proses dan langkah-langkah dari suatu

program. *Process flowchart* merupakan bagan alir yang banyak dipakai pada teknik industry dan berguna bagi analis sistem dalam menggambarkan proses dari suatu prosedur.



Gambar 2. 48 *Flowchart*  
 Sumber: <https://pin.it/61jP2gb>

#### 2.4.4.3 Feature Area

Petunjuk rancangan yang efektif untuk digunakan dengan struktur lapisan informasi. *Focal point* yang merupakan sebuah area dalam komposisi yang pertama kali dilihat dan memiliki fungsi sebagai pintu masuk menuju *layout* digunakan untuk mencapainya. Dalam *web design* hal tersebut merupakan fitur utama atau *feature area*. Area tersebut biasanya mengambil banyak porsi dari *homepage*, memiliki tipografi dan warna yang mencolok, dan menunjukkan suatu animasi atau Gerakan.

#### 2.4.4.4 User Persona

*User persona* merupakan salah satu alat yang digunakan dalam membantu komunikasi dari temuan UX dan pengetahuan mengenai pengguna, serta membantu dalam menuntun proses perancangan dengan memastikan bahwa pengguna menjadi fokus utama untuk mengambil keputusan.

Kekuatan dari *user persona* terletak pada kemampuan dalam menyaring pengetahuan kelompok pengguna target menjadi sebuah karakter yang mudah untuk diempati dan diingat (Harley, 2015). Hal tersebut dalam membantu dalam mengatasi masalah umum yang terjadi di antara tim desain produk.

#### 2.4.4.5 User Journey

Salah satu alat yang digunakan dalam proses pengembangan dan peningkatan produk adalah *user journey*. *User journey* dapat memberikan representasi grafis dari pertemuan yang terjadi antara pengguna dengan layanan, sistem, atau produk. *User journey* biasa menampilkan tindakan, tahapan perjalanan, dan emosi pengguna pada lokasi dan waktu tertentu (Stickdorn dan Schneider, 2010).

*User journey* umumnya menampilkan titik kontak dengan sistem, menggambarkan menggambarkan respons afektif pengguna selama interaksi. *User journey* juga biasanya digunakan dalam proses perancangan suatu teknologi baru, di mana desainer memetakan titik kontak yang bermasalah dan menentukan dimana inovasi dapat memperburuk atau meningkatkan kepuasan pengguna.

#### 2.4.5 Prinsip Web Design

Prinsip merupakan arahan atau panduan untuk membuat jawaban atau penyelesaian yang sesuai dan baik dalam situasi khusus. Prinsip yang ada pada desain dapat menjadi sebuah panduan untuk membimbing dalam menentukan cara terbaik untuk mengilustrasikan dan mengatur informasi serta fitur-fiturnya yang bertujuan agar pengguna dapat mengambil langkah

yang efektif dengan waktu dan upaya terkecil (Goodwin, 2009, 571). Dengan mengkonsentrasikan kebutuhan pengguna dan keperluan dari konten yang ingin dikomunikasikan dari penyusunan rencana website yang *user friendly* dan cepat untuk diunggah dan digunakan merupakan prinsip dasar dalam web design yang dapat diterapkan secara luas (Sklar, 2009, 31).

Terdapat delapan prinsip berdasarkan Shneiderman & Plaisant (2010, 62) yang disebut dengan “*The Eight Golden Rules of Interface Design*” yang dapat diimplementasikan dalam suatu sistem interaktif. Untuk setiap lingkungan prinsip dasar ini harus disempurnakan, diartikan, dan diperluas. Fokus utama dalam peningkatan produktivitas pengguna merupakan prinsip-prinsip yang disajikan dengan menyediakan tata cara memasukkan data yang praktis, tampilan yang jelas dimengerti, dan masukan informatif untuk meningkatkan kualitas *user experience*. Delapan prinsip yang dicetuskan oleh Shneiderman & Plaisant adalah sebagai berikut:

1. *Strive for consistency.*

Dalam situasi yang serupa, alur tindakan yang konsisten diperlukan. Istilah teknis yang serupa harus dipakai dalam petunjuk, layer bantuan, dan menu. Dalam keseluruhan website pun, konsistensi warna, font, kapitalisasi, layout, dan sebagainya harus diaplikasikan. Tidak termasuk, seperti keharusan konfirmasi atas komando hapus atau adanya iterasi kata sandi, harus dapat dimengerti dan kuantitasnya dibatasi.

2. *Seek universal usability.*

Pahami kebutuhan bervariasi pengguna dan desain untuk plastisitas, yang memfasilitasi perubahan konten. Perbedaan rentang usia, pemula hingga ahli, variasi internasional, disabilitas, dan kediersitan teknologi masing-masing meningkatkan skala persyaratan yang mengarahkan desain. Menambahkan fitur untuk awam, seperti keterangan atau rincian, dan fitur untuk pakar, seperti

jalan pintas dan frekuensi yang lebih cepat, meningkatkan kualitas yang dirasakan dan memperkaya desain antarmuka.

3. *Offer informative feedback.*

Untuk setiap perbuatan pengguna, harus ada tanggapan balik interface. tanggapan bisa simple dan sederhana untuk perbuatan yang sering dan kecil, sedangkan untuk perbuatan yang jarang dan besar, rtanggapannya harus lebih besar. Pemaparan visual dari objek yang disukai memfasilitasi kawasan yang nyaman untuk menunjukkan transformasi yang nyata.

4. *Design dialogs to yield closure.*

Susunan tindakan harus disusun dan dikelompok dengan awal, tengah, dan akhir. Tanggapan yang informatif pada resolusi sekelompok perbuatan memberi pengguna kenbahagiaan atas sinyal, pencapaian, dan rasa lega untuk menyingkirkan strategi kirisik atau darurat dari pikiran mereka, dan penunjuk untuk menyusun kelompok tindakan selanjutnya. Misalnya, pengguna dipindahkan oleh situs web e-niaga dari menyeleksi produk ke kasir, diselesaikan dengan halaman verifikasi jelas yang menyelesaikan pembayaran atau transaksi.

5. *Prevent errors.*

Seoptimal mungkin, desain interface dengan cara yang sesuai sehingga pengguna tidak dapat melakukan kesalahan besar; misalnya, elemen menu berwarna abu-abu yang tidak tepat dan melarang karakter alfabet dalam area masukan kuantitatif. Jika pengguna lalai atau melakukan kesalahan, interface harus menawarkan petunjuk pemulihan yang konstruktif, praktis, dan eksplisit. Misalnya, jika mereka memasukkan kode pos yang tidak akurat, pengguna tidak perlu mengetik ulang keseluruhan formulir alamat nama, melainkan harus diarahkan untuk memperbarui bagian yang rusak saja. Status *interface* tidak berubah jika melakukan

Tindakan yang salah atau mengenai pemulihan status harus diberikan instruksi oleh *interface*.

6. *Permit easy reversal of actions.*

Tindakan yang dilakukan oleh pengguna seoptimal mungkin harus dapat *reversible*. Komponen ini menurunkan kecemasan karena pengguna tahu bahwa kesalahan bisa diatasi, dan mendorong eksplorasi pilihan yang tidak umum. Unit yang dapat diputar dapat berupa langkah individu, tugas pengisian data, atau sekelompok tindakan lengkap, seperti pengisian blok nama-alamat.

7. *Support internal locus of control.*

Pengguna terlatih dan kompeten sangat mendambakan sentimen bahwa mereka berkomitmen atas interface dan interface menanggapi tindakan mereka. Mereka tidak mengharapkan hal tidak terduga atau transformasi dalam tingkah laku yang umumnya mereka lakukan, dan mereka terusik oleh susunan pengisian data yang monoton, Memiliki kendala dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, dan keterbatasan untuk menyajikan hasil yang diharapkan.

8. *Reduce short-term memory load.*

Manusia memiliki kemampuan yang terbatas untuk mengolah informasi dalam memori jangka pendek yang menekankan website untuk menyingkirkan desain yang dapat membuat pengguna harus mengingat informasi dari satu layar lalu mengoperasikan informasi itu di layar lain. Misalnya, laman website harus tetap terbuka, pada ponsel tidak diperlukannya pendataan ulang nomor telepon, tampilan multiple-page harus dikompilasi, dan pengguna dalam melakukan

Tindakan yang sulit harus disediakan durasi yang memadai.

## 2.5 Psikologi Remaja

Masa remaja menurut Ali dan Asrori adalah masa dimana remaja mengalami peralihan dari anak-anak ke dewasa. Ketika akan menuju dewasa, remaja menghadapi berbagai macam perubahan yang ditandai dengan fisik yang

mengalami perubahan. Selain itu, remaja juga menghadapi perubahan perkembangan psikososial dan kognitif (Rendra Zola et al., 2021a).

Pada tahap remaja akhir, perubahan-perubahan kognisi, sosioemosional, dan biologis yang terjadi pada remaja memengaruhi kesehatan mentalnya (Sawyer et al., 2018). Keadaan tersebut dirasakan oleh remaja yang sedang melanjutkan studi terutama melanjutkan studi di perguruan tinggi sebagai mahasiswa. Remaja akhir yang juga berperan sebagai mahasiswa, masalah mengenai akademik dan tekanan perkuliahan yang beragam dihadapkan kepada mereka, sehingga seringkali hal tersebut mendorong munculnya stres (Chiang et al., 2019).

Dampak dari perubahan yang terjadi pada masa transisi ini dapat mempengaruhi emosi dimana emosi pada remaja dapat meningkat. Artinya, jika perubahan pada remaja semakin banyak dan meledak atau tidak dapat terkendali, maka emosi pada remaja semakin tinggi pula (Pieter & Namora Lumongga Lubis, 2010). Kondisi dimana remaja tidak bisa mengendalikan dan menguasai emosinya akan mengakibatkan remaja mengalami yang namanya stress (Hastuti & Baiti, 2019).

### **2.5.1 Stres**

Stres merupakan keadaan merasa tertekan dimana seseorang tidak dapat menanggung suatu masalah. Menurut Nasir dan Munith (2011) stres merupakan reaksi dari tubuh terhadap lingkungan yang dapat melindungi diri dan juga merupakan salah satu sistem pengawasan yang membuat individu tetap bertahan atau hidup. Menurut Priyoto pada bukunya yang berjudul Konsep Manajemen Stres (2014), stres merupakan pengalaman individual yang bertumpu pada pandangan seseorang terhadap situasi yang sedang dihadapi. Stres berkaitan dengan realita yang tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan atau kondisi yang menekan. Situasi ini menimbulkan marah, frustrasi, dan cemas.

Di Indonesia, salah satu kota yang masuk dalam daftar 10 kota dengan tingkat stres tertinggi di dunia dan menempati urutan ke sembilan adalah kota Jakarta yang merupakan ibu kota negara yang menjadi pusat

dari segala kegiatan masyarakat (Pusparisa, 2021). Stres yang terjadi terlalu berat, lama, dan tidak segera diatasi akan dapat berakibat buruk bagi ketahanan hidup manusia. Dampak buruk dari stress yang terlalu berat dapat mengalami gejala berupa sakit punggung, kepala, susah tidur, dan sakit perut, bahkan imun seseorang dapat turun. Stres ini dapat menyebabkan seseorang menjadi mudah marah, tegang, dan gelisah (Cahyono et al., 2019).

### **2.5.2 Stres pada Mahasiswa**

Remaja merupakan masa-masa perkembangan yang masih sangat rentang terhadap dampak negatif dari stres. Stres psikososial merupakan salah satu stress yang dialami oleh remaja. Menurut Chayani (2016), stress psikososial merupakan stres yang terjadi disebabkan oleh hubungan dengan orang lain yang ada disekitarnya dan situasi sosial lainnya (Rendra Zola et al., 2021b). Menurut Priyoto, stres yang terjadi pada remaja dapat membuat remaja mengalami gangguan dalam fokus, perubahan emosi, akademis menurun, dan terjadi perilaku negatif yang tidak dapat ditoleransi oleh masyarakat (Hastuti & Baiti, 2019).

Pada mahasiswa, stres telah menjadi bagian dari proses kehidupannya (Aji, 2020). Di Indonesia, tingkat mahasiswa yang mengalami stres sebesar 36,7%-71,6% (Ambarwati et al., 2019). Menurut data dari Riskesdas, dari seluruh total remaja yang ada di Indonesia, sebanyak 9,8% remaja mengalami gangguan mental seperti depresi, stres, dan kecemasan (Khasanah & Mamnuah, 2021). Dari data riset Ruang Empati bersama FK UNJANI, dari 3.901 mahasiswa, yang mengalami stres ringan terdapat 45% (1.766), stres sedang 22% (861), dan stres berat 7% (267) (Wamad, 2022).

Stres yang berkelanjutan akan menyebabkan transformasi perilaku, biokimia yang akan berdampak pada pengeluaran atau produksi hormon kortisol dan katekolamin, psikologis, dan hubungan sosial. Bahkan, stres yang berkelanjutan ini dapat berefek pada penurunan kualitas hidup

mahasiswa dan kesejahteraan mahasiswa akibat dari perbuatan psikologis dan perilaku (Haryono & Kurniasari, 2018).

## **2.6 Mindfulness**

*Mindfulness* adalah bentuk dari meditasi yang ampuh dan dapat dipraktikkan di setiap aspek kehidupan manusia. Dalam melakukan dan menikmati *mindfulness*, tidak harus berada atau berbaring di ruangan yang tenang. *Mindfulness* akan tetap berguna sepanjang hari selama berbagai aktivitas. Tujuan dari *mindfulness* ini adalah untuk hadir sepenuhnya dalam setiap momen/ Menjadi mindful berarti mengakui apa yang ada saat ini (Protection, 2019)

Menurut Alison Seponara dalam bukunya yang berjudul *The Anxiety Healer's Guide*, *mindfulness* adalah kondisi mental yang dicapai dengan memfokuskan kesadaran seseorang pada momen saat ini dengan memberikan perhatian, dengan tujuan dan tanpa menghakimi. Ini adalah tindakan mengakui dan menerima perasaan, pikiran, dan sensasi tubuh seseorang di sini, saat ini. Perhatian penuh sangat penting dalam penyembuhan kecemasan, karena dalam keadaan kecemasan yang meningkat, audiens mungkin mengalami sesuatu yang disebut derealisasi atau depersonalisasi.

Latihan *mindfulness* terbukti ampuh atau berdampak dalam mengurangi depresi, stress, dan kecemasan pada beragam populasi untuk memberikan generasi muda paya dalam mengatasi stress dan tekanan serta meningkatkan kesejahteraan mental (Bukhori et al., 2023). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Prameswari dan Yudiarso, uji statistik meta-analisis dari analisis individu terbukti menunjukkan terapi kognitif yang berbasis kesadaran ampuh atau efektif dalam mengurangi tingkat depresi dan kecemasan (Prameswari & Yudiarso, 2021).

### **2.6.1 Mindful Shower**

*Mindful shower* yaitu mandi secara sadar merupakan salah satu bentuk latihan kecil dari *mindfulness* yang akan membantu membawa kesadaran pikiran-tubuh ke dalam aktivitas biasa seperti mandi. Kamar mandi sering kali menjadi satu-satunya tempat yang benar-benar bebas gangguan. Di kamar mandi inilah dapat membantu memproses hari,

membayangkan percakapan masa lalu dan masa depan, dan menghasilkan ide-ide terbaik individu (Snow, 2020). Aktifitas mandi dipilih menjadi salah satu latihan mindfulness dikarenakan mandi itu adalah metafora untuk berpindah dari satu hal ke hal lain, untuk membersihkan diri dari satu peran dan mempersiapkan diri untuk peran berikutnya (McCallister, Dianne E & Ted Hamilton, 2019).

Pada saat mandi, adakalanya untuk memperhatikan pikiran apakah sedang berpikir merencanakan sesuatu, atau kegiatan lainnya. Ketika menyadari apa yang dipikirkan maka kembalikan pikiran tersebut dan fokus untuk merasakan saat ini. Menurut sebuah penelitian, mandi dengan air dingin dapat menurunkan menurunkan hormon kortisol, yang biasanya bekerja ketika stres dan kecemasan mengambil alih. Penelitian telah menunjukkan bahwa paparan dingin yang akut juga dapat membantu menstimulasi saraf vagus. Hidroterapi dengan berendam di air dingin juga dapat menurunkan detak jantung hingga 15 persen dan meningkatkan endorfin, hormon perasaan senang di otak. Contoh berendam di air dingin mungkin secara signifikan menurunkan suhu air di kamar mandi selama tiga puluh detik sebelum keluar atau mengalirkan air dingin ke tangan selama dua menit. Ini dapat bertindak sebagai latihan kesadaran, yang akan membantu tetap pada saat ini alih-alih mengkhawatirkan pemicu di masa depan yang membuat merasa tidak terkendali (Seponara, 2022).

Berikut merupakan latihan dari *mindful shower* yang dapat dipraktikkan sebelum tidur (Snow, 2020)

1. Luangkan waktu sejenak untuk mengumpulkan apa pun yang diperlukan untuk mandi, seperti handuk, piyama, atau pelembab.
2. Sebelum menyalakan air, luangkan waktu sejenak untuk memeriksa diri sendiri.
  - a) Bagaimana perasaan saya saat ini?
  - b) Berapa tingkat stres saya sebelum mandi: rendah, sedang, atau tinggi?

3. Perhatikan suara dan suhu air saat menyalakannya. Saksikanlah pengalaman sensorik yang menyenangkan seolah-olah seorang anak kecil yang pertama kali mandi.
  4. Saat mandi, ingatlah apa yang membuat diri stres sepanjang hari dan bayangkan air membuang penyebab stres tersebut, menciptakan rasa ringan di dalam dan di sekitar tubuh.
  5. Jika sudah siap, matikan pancuran dan perhatikan suara air menghilang dan hening.
  6. Rasakan tekstur dan suhu handuk saat mengeringkannya, lalu rasakan pakaian tersebut pada kulit yang baru dicuci.
- Sebelum meninggalkan kamar mandi, luangkan waktu sejenak untuk memeriksa diri sendiri.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA