

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual sering diketahui dengan *design graphic* pada tahun 60-an, keterampilan dari desain grafis yaitu mengangkat periklanan bagi keperluan publikasi *product* (Sriwitarai & Widnyana, 2014, hlm.1). Menurut Buku “5th Edition *Graphic Design Solution*” yang dirancang oleh Landa tertulis bahwa *design graphic* adalah tahap pengutaran pesan maupun informasi baru terhadap target *user* dengan cara representasi bentuk gambar.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014) mengutarakan bahwa elemen dari *design graphic* sebagai komponen terbentuknya sebuah visual. Elemen – elemen desain grafis juga sebagai komponen yang bermakna dan komunikasi suatu karya (Poulin, 2018).

2.1.1.1 Garis

Landa (2014) mengatakan bahwa garis merupakan petunjuk yang dipergunakan sebagai komponen penggambaran. Garis sebagai petunjuk arah kepada *audiens* dengan berbagai macam jenis garis yang berbeda beda. Komponen visualisasi dihasilkan dengan beberapa alat yang mampu memberikan petunjuk. Garis terbagi menjadi beberapa kategori:

- 1) *Implied Line* merupakan garis putus – putus yang dianggap sebagai garis berhubungan.
- 2) *Solid Line* merupakan petunjuk yang digambarkan sebuah area.
- 3) *Edges* adalah titik temu antara bentuk dan corak.
- 4) *Line of Vision* adalah perpindahan arah atau *line of movement*.



Gambar 2.1 Elemen Garis

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/4c/47/60/4c47607934b8d1673de8df10a4bcbf6e.jpg>

Garis memiliki berbagai macam bentuk pola, gambar, huruf yang menghasilkan sebuah pandangan baru dalam mengatur struktur visual dan area serta ekspresi di mata *audiens* (Landa, 2014, hlm.20). Menurut Poulin (2018) mengemukakan bahwa garis sebagai menjelaskan pembagian, penciptaan, rangkaian, dan hierarki. Peran – peran ini dapat mengubah nada dan pesan dalam menghasilkan garis. Garis lurus memberikan kesan dingin. Garis tipis mewariskan kesan lembut, dan garis tebal memberikan kesan komunikasi kekuatan dan tenaga.

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah perkumpulan garis – garis sama untuk menciptakan suatu objek (Landa,2014,hlm.20). Bentuk memiliki karakteristik dua dimensi dan bisa dihitung dari tinggi dan lebarnya. Berbagai jenis bentuk dimulai dari bentuk dasar yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Berdasarkan bentuk volumetris yang sesuai dari kubus, bola dan *pyramid*. Beragam bentuk dapat dikategorikan 5 jenis yaitu:

- 1) Bentuk Organik



Gambar 2.2 Bentuk Organik

Sumber : <https://i.pinimg.com/564x/23/8f/ca/238fca94514c5e8ff671dd99ea8ff8bb.jpg>

Dalam bentuk organik cenderung ingin menampilkan kesan natural, bentuk ini dipaparkan dengan bentuk dinamis maupun bebas. Bentuk ini sering dikenal bentuk *curvilinear* (Landa,2014, hlm.21).

2) Bentuk Geometris



Gambar 2.3 Bentuk Geometris

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/89/f5/c3/89f5c3d28deb9d2b6206fc658fad3c99.jpg>

Bentuk geometris ini dipergunakan sebagai elemen – elemen visual, sudut yang dihitung dari garis tepi. Bentuk geometris sering dikenal dengan bentuk kaku (Landa,2014, hlm.21).

3) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak ini dikenal dengan bentuk beragam tampilan yang merepresentasikan sebuah karya yang natural dimulai dari kompleks dalam tangka komunikasi (Landa, 2014, hlm.21).



Gambar 2.4 Bentuk Abstrak

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/94/fd/fc/94fdfcbc253ccb36bc07a89b619347d7.jpg>

g

4) Bentuk Nonobjektif

Bentuk murni dirancang dan bentuk ini tidak memiliki berkorelasi dengan objek maupun turunan visual maupun dialami, tidak menampilkan orang, tempat, atau benda (Landa,2014, hlm.21).



Gambar 2.5 Bentuk nonobjektif

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/54/d2/be/54d2be420eb86c9458b913a15c9c2463.jpg>

5) Bentuk Representasional



Gambar 2.6 Bentuk Representasional

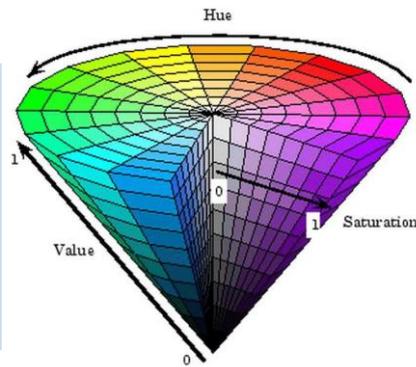
Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/a9/ea/e7/a9eae73dad7e13949be17e482e1e63e9.jpg>

Bentuk ini sering dipergunakan sebagai bentuk simbolis atau *figurative*. Bentuk ini juga mudah dikenal maupun diketahui *audiens* objek – objek yang berkaitan dengan alam (Landa,2014, hlm.21).

2.1.1.3 Warna

Warna adalah salah satu elemen desain yang memberikan makna yang sangat kuat dan acuan sebuah karya. Sebuah elemen desain yang sering ditemui disekitar lingkungan sebagai warna yang terpancarkan. Ketika warna pada suatu karya dapat memancarkan makna ada pun tidak. Warna sering dilihat adalah warna yang memiliki makna (Landa, 2014, hlm.23).

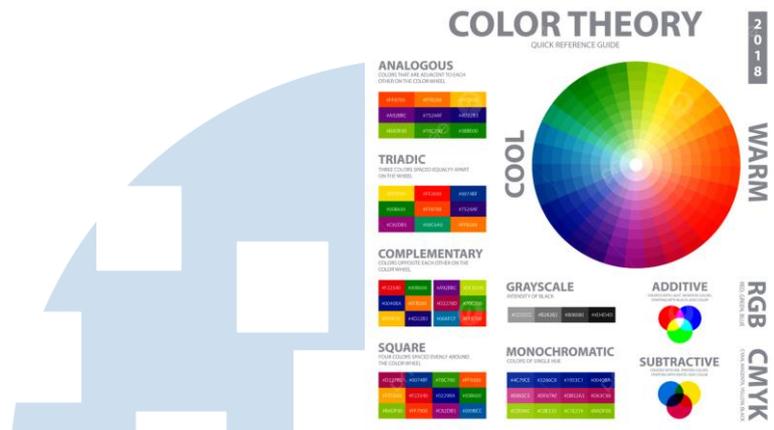


Gambar 2.7 Hue, Saturation, Value

Sumber : <https://www.researchgate.net/profile/Kemal-Erdogan/publication/284698928/figure/fig1/AS:614113810071566@1523427550628/HSV-color-space-Hue-saturation-value.png>

Warna yang terbagi menjadi tiga macam yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Warna pada hue diambil dari 3 warna dasar yang bisa campurkan menjadi warna primer, sekunder, dan tersier. Warna *hue* diidentifikasi melalui *colorwheel* (0 – 360 derajat) yang diawali dengan red, green, blue. *Value* adalah warna diidentifikasi melalui tingkat kecerahan menggunakan warna putih dan hitam. Sebuah *value* warna gelap terang melalui banyak intensitas warna yang digunakan dari putih dan hitamnya. *Saturation* adalah sebuah intensitas warna yang berdasarkan terang gelap dalam suatu warna. *Hue* dapat diidentifikasi melalui *temperature* warna. Dalam penentuan *temperature* warna dapat dipahami dengan dua kategori yaitu dingin dan panas. Warna yang tergolong warna panas seperti *orange*, *yellow*, *red*. Sedangkan warna dingin seperti *blue*, *green*, *purple* (Landa, 2014, hlm.23).

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 2.8 Jenis – jenis warna

Sumber ; https://png.pngtree.com/png-clipart/20220429/original/pngtree-color-theory-infographics-layout-with-multicolored-wheel-and-subtractive-complementary-triadic-png-image_7569213.png

Bukan hanya warna warna aditif dan subtraktif saja akan tetapi ada berbagai macam warna mulai dari warna primer yang sering digunakan dalam pembuatan pencampuran warna dengan warna dasar yang tidak bisa diganti yaitu *red, green, blue* (RGB). Warna primer sering dikenal dengan warna adaptif disebabkan saat pergabungan dari masing masing warna RGB akan menghasilkan sebuah cahaya putih (Landa, 2014, hlm.23).

Akan tetapi sebuah pigmen warna seperti cat minyak, warna primer dari warna RGB tidak dapat dipadukan dengan warna lain, sedangkan warna sekunder berasal dari penggabungan warna sekunder (Landa, 2014, hlm.24).

Dalam dunia percetakan, warna primer subtraktif sering di kenal dengan *four – color process* untuk membuat foto *full – color*, karya desain. Warna ini sering dimulai dari bentuk pola titik *CMYK* (Landa,2014, hlm.24).

2.1.2 Prinsip Desain

2.1.2.1 Format

Bentuk adalah area yang menjadi parameter sebuah karya yang memilih kearah suatu arah, format sering dipergunakan

desainer dalam jenis – jenis karya seperti *billboard*, *website*, *social media*, dan lain – lain. Berbagai bentuk dalam pembuatan karya dari segi format sangat penting bagi segi tampilan sebuah media yang dipilih maupun *banner website*.



Gambar 2.9 Format

Sumber :

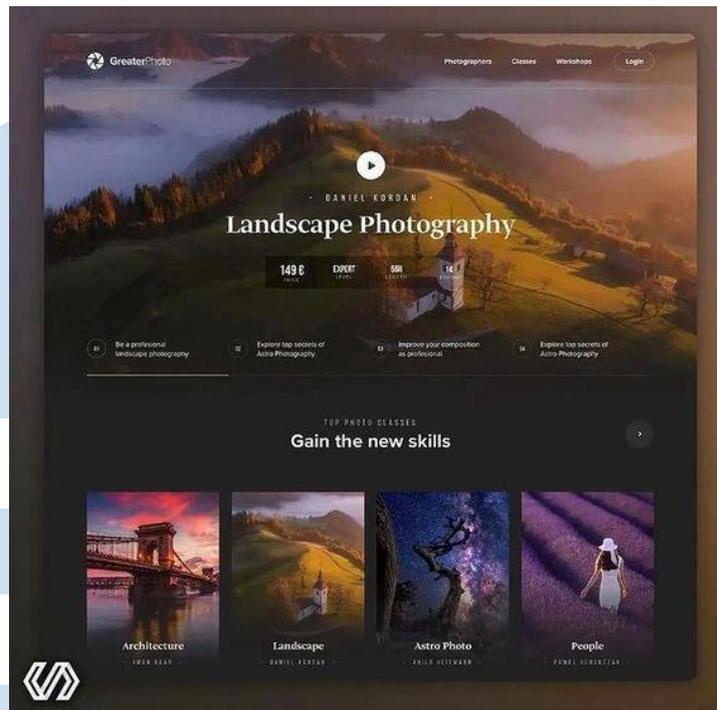
<https://99designs-blog.imgix.net/blog/wp-content/uploads/2022/07/XX-types-of-website-layouts.jpeg?auto=format&q=60&w=1860&h=1395&fit=crop&crop=fac>

es

2.1.2.2 Keseimbangan

Kestabilan merupakan kestabilan yang dirancang awalnya penyebaran bobot antar kedua sisi yang rata dalam sebuah poros dan penyebaran bobot antar suatu elemen dalam komposisi. Desain yang baik memiliki stabilitas, karena sebuah stabilitas dapat berpengaruh dalam desain untuk berkomunikasi.

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



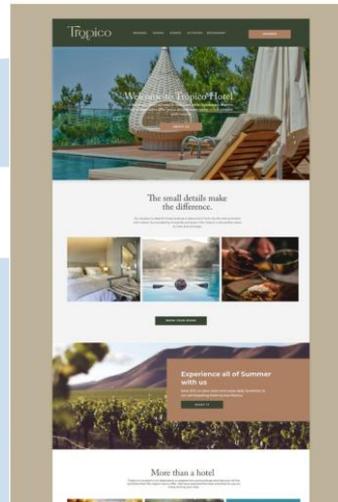
Gambar 2.10 *Design Symmetry*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/34/7f/31/347f3199d38e5384894f5f46138038d9.jpg>

Dengan adanya bobot desain dengan dua dimensi menjadi tidak berpatokan pada beban akibat gravitasi melainkan suatu bobot desain menentukan pada jumlah *relative* pada visual melalui pengutamakan elemen mutu komposisi. Bobot desain tergolong menjadi dua kategori seperti asimetri dan simetri.

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 2.11 *Design Asymmetric*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/bf/cc/2e/bfcc2e965f7c14f8f61f94a5dadf7fd0.jpg>

Simetri merupakan pengedaran sebuah bobot desain. Simetris ini sebagai penyampaian pesan secara harmoni dan stabilitas. Asimetri merupakan pengedaran sebuah bobot desain melalui seimbangan suatu elemen tanpa berlawanan dengan elemen lainnya. Dalam mendesain perlu adanya *balance* karena sangat berpengaruh pada desain agar memiliki estetika enak dipandang.



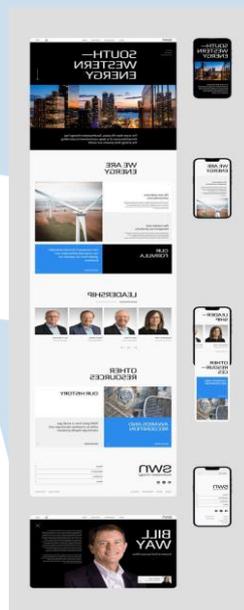
Gambar 2.12 *Balance*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/1d/3f/4e/1d3f4ec76adc27584b7b301b3635bdaa.jpg>

2.1.2.3 *Hierarchy*

Tujuan dari seorang desain grafis yaitu menginformasikan melalui prinsip utama dan membimbing *audiens* dengan mata sebuah desain dengan elemen berdasarkan bobot desain. Hierarki visual sangat berpengaruh kepada desainer dalam mempermudah pembaca dalam memahami informasi ingin di sampaikan. Dalam perancangan desain dengan adanya hierarki visual dan *emphasis* memilih elemen visual yang layak dipegunakan bagi pembaca (Landa, 2014, hlm.33).



Gambar 2.13 *Visual Hierarchy*

Sumber :

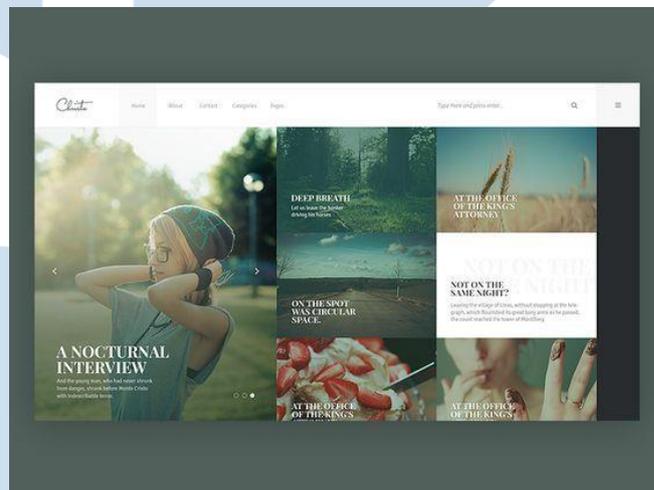
<https://i.pinimg.com/564x/97/00/20/970020b7991fb4f3f87ea994059f5027.jpg>

Emphasis dapat diperoleh melalui beberapa tahap yaitu *isolation*, tahap yang menghilangkan sebuah elemen akan

menghasilkan elemen yang fokus minat, pemasangan, meletakkan sebuah elemen di letak identifikasikan dalam sebuah struktur, contohnya bagian letak kanan kiri atas bawah satu halaman yang menjadi tempat pembaca memperhatikan, melalui objek yang kecil besar, maupun dari segi warna maupun kontras, dan lain – lain (Landa, 2014, hlm. 34-35).

2.1.2.4 Ritme

Tahap ini diperoleh dengan cara berulang maupun terstruktur, pola dirancang berawal dari sebuah elemen – elemen visual yang membentuk tempo. Tempo merupakan susunan dari sebuah elemen visual yang mengandung interval dengan *layout* seperti *multipage*. Contoh seperti *design website*, *design app*, dan *design magazine*. Beberapa factor yang menghasilkan pemberikan kontribusi dalam tempo yaitu *figure*, *emphasis*, kesimbangan, dan *color*.



Gambar 2.14 Repetisi

Sumber :

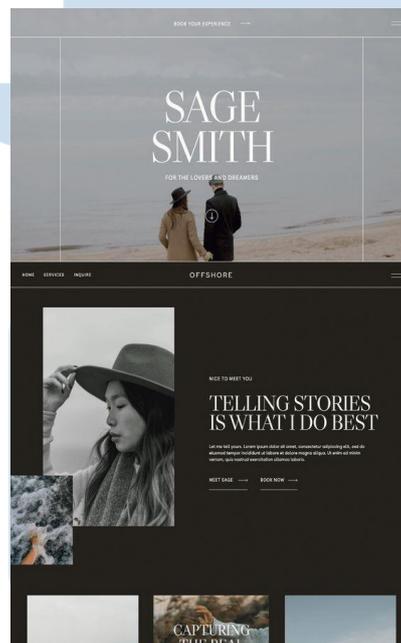
[https://i.pinimg.com/564x/de/1b/ff/de1bffa21df73a667b21d39c23fc.j](https://i.pinimg.com/564x/de/1b/ff/de1bffa21df73a667b21d39c23fc.jpg)
pg

Repetisi yang sedang berjalan Ketika beberapa elemen visual direpetisi secara berulang dengan harmonis. Model yang berjalan dengan transformasi pada pola dengan diperbarui sebuah elemen

diawali segi warna, bentuk, ukuran, jarak dan bobok desainnya. Model ini dapat dihasilkan minat visual kepada target *audiens* dan memasukkan elemen kejutan.

2.1.2.5 Kesatuan

Menurut (Landa,2014,hlm.36), mengatakan bahwa target *audiens* lebih mengerti dan menghafal terkait komposisi sebuah desain yang solid. Pola pikir manusia harus mencoba untuk menghasilkan kepatuhan, jaringan, serta keutuhan dengan mengkategorikan unit – unit desain dari segi tempat, orientasi, bentuk dan warna. Hukum *pragnanz* menjadi prinsip dasar bagi target *audiens* dalam rangka menyusun pengalaman *audiens* sesuai dengan keutuhan yang sederhana.



Gambar 2.15 Kesatuan

Summer :

<https://i.pinimg.com/736x/50/04/30/5004300297baf7503c544626d32e2009.jpg>

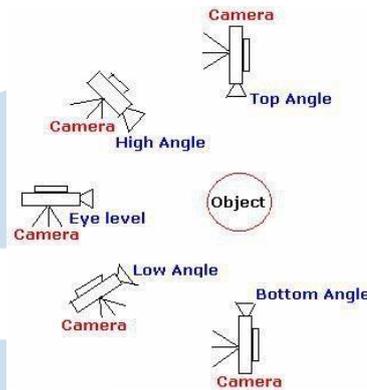
2.1.3 Fotografi

Berdasarkan Bull (2010) *photography* adalah sebuah perangkat akan dipergunakan untuk mempromosikan suatu product (hlm.62). Penggunaan fotografi dalam promosi memberikan kesan nyata yang sebenarnya adalah *scene* buatan (hlm.63). Menurut Setiadi (2017) mengemukakan bahwa sebuah camera analog dengan digital memiliki perbedaan. Kamera digital mengambil seluruh warna yang dipancarkan matahari dan kurang *sensitive*, sedangkan kamera analog lebih mampu untuk mengambil warna yang dipancarkan matahari dan lebih *sensitive* (hlm.19).

2.1.3.1 Sudut Pandang Fotografi

Menurut Freeman (2013), setelah pilih subjek yang akan difoto, *photographer* akan memastikan sudut pandang yang biasa disebut *camera angle* yang ingin digunakan (hlm.81). Di dalam foto majalah atau poster biasanya diterapkan sudut pandang *foursquare* atau *eye level* yang mengambil subjek sejajar dengan kamera dan frontal. Ini dikarenakan garis *horizontal* dan *vertikal* sejajar sehingga lebih mudah untuk memasukkan tipografi ke dalam foto itu. Akan lebih mudah dicapai kalau memakai lensa normal atau yang mempunyai vokal *length* panjang (hlm. 83).

Selain *four-square* ada juga sudut pandang *high* yang dicapai jika kamera mengambil subjek yang berada di bawahnya. Biasa itu cocok dipakai untuk menfoto bangunan tinggi dan pemandangan indah (hlm. 84). Ada juga sudut pandang *overhead*, dimana kamera tersebut berada tepat di atas objek yang akan di ambil (hlm. 87). Sudut pandang *low* yang dimana kamera tersebut berada di bagian bawah objek yang akan diambil dan bisa memberikan kesan yang dramatis (hlm. 88).



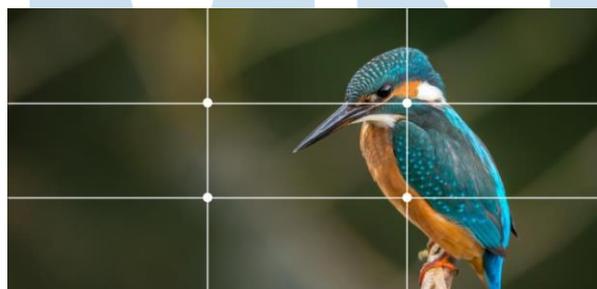
Gambar 2.16 *Angle Photography*

Sumber :

<https://gagastekno.com/wp-content/uploads/2019/06/jenis-jenis-angle-kamera.jpg>

2.1.3.2 Komposisi Foto

Menurut Djati dan Wibowo (2012), terdapat beberapa aturan dalam komposisi foto untuk membuat sebuah foto yang menarik (hlm. 19). Salah satu aturan komposisi foto adalah dengan memakai aturan *rule of third*. Didalam aturan tersebut sebuah foto dicerminkan dibagi menjadi sembilan bagian dan dipisahkan dengan 2 garis *horizontal* dan *vertikal* yang sama besar. Dengan adanya garis bentuk tersebut, *photographer* bisa memastikan letak elemen yang penting di setiap garis yang berpotongan (hlm. 20).



Gambar 2.17 *Rule of Third*

Sumber :

<https://bestdesigntrend.com/wp-content/uploads/2019/08/rule-of-thirds-example-1024x488.png>

Jika mata melihat foto, secara alamiah mata akan menyertai garis yang ada difoto. Dengan meletakkan garis yang menuju pada subjek utama foto, Garis sendiri terdapat banyak ragam yaitu garis lurus, diagonal, zig-zag, kurva, lengkung, dan lain sebagainya (hlm. 24).

2.1.3.3 Fungsi Fotografi

Fotografi digunakan sebagai media untuk memberitahu pesan dalam rupa visual. Salah satu tujuan dibuatnya suatu karya seni ialah untuk mendokumentasikan suatu kejadian nyata ke dalam rupa visual. Dengan adanya fotografi, fungsi karya seninya bisa dicapai dengan memakai media fotografi. Fotografi bisa merekam detail sampai ke bentuk, ukuran, dan juga hubungan dari suatu objek dengan objek lain. (London, et_al.,2017, hlm. 327 - 328).

2.1.4 Ilustrasi

Menurut Male (2017) mengatakan bahwa ilustrasi adalah proses pengutaran informasi kepada *audiens* dengan desain. Ilustrasi di manfaatkan dalam pendalaman ide.

2.1.4.1 Peran Ilustrasi

Berdasarkan Male (2017), sebuah ilustrasi mempunyai beberapa tugas yang dipergunakan untuk pertukaran pesan tertulis yaitu:

a) *Documentation*

Documentation berasal dari beberapa penggambaran untuk menjelaskan sebuah cerita yang ingin disampaikan dengan Sejarah yang ada di masa lalu. yaitu sebuah ilustrasi yang bertugas untuk menunjukkan sebuah tahapan dalam *action*.

b) *Comment*

Ilustrasi sebagai penghantar dalam kritikan yang ada misalnya sindiran untuk memberikan arti kepada *audiens* dengan cara memandang.

c) *Storytelling*

Ilustrasi yang efisien dimanfaatkan media yang ada dengan mengutarakan sebuah cerita dengan membawa imajinasi bagi memandang maupun mendengar. Ilustrasi bermanfaat sebagai pengganti teks dengan penggambaran.

d) *Persuasiune*

Ilustrasi dipergunakan menarik *audiens* dalam sebuah *action*. Yang bertugas sebagai pemasaran sebuah media yang ada.

e) *Identity*

Ilustrasi dipergunakan sebagai pusat bagi *audiens* terhadap suatu lembaga maupun sebuah perusahaan dengan ada arti diingat target *audiens* karena ilustrasi yang beraneka ragam.

2.1.5 Tipografi

Menurut Beaird (2014) mengemukakan bahwa dalam merancang *website* bertujuan untuk tipografi merupakan sebuah berkomunikasi. Tipografi yang memiliki bukan hanya keahlian dalam merangkai kata – kata, kalimat, dan *paragraph*. Akan tetapi *designer* harus mengenal bentuk dari *typeface* agar terpancar potensinya. Berbagai jenis *font* memiliki *character* masing- masing dan pemanfaatan yang berbeda – beda (hlm. 123 – 125). Tipografi juga menggunakan *type* sebagai tahap mendesain. *Type* dipergunakan untuk model huruf, alfabet, angka, dan tanda baca. Saat dimanfaatkan secara bersama sama menghasilkan sebuah kalimat dari berbagai huruf. *Typeface* merujuk pada *all design character* yang dipersatukan oleh berbagai elemen *design* yang sama (Poulin,2018).

2.1.5.1 Klarifikasi Type

Berdasarkan perkataan Landa (2014,hlm.47) terbagi beberapa macam *type* yaitu:

1) *Humanist*

Typeface Roman, menggunakan alat yang berfungsi membuat huruf lebih tegas dan dikenal dengan serif. Contohnya *humanist* yaitu *Garamonf*, *Caslom*, dan *Gill Sans*.



Gambar 2.18 *Garamond*

Sumber :

<https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.h1E0XfidphsDBMZ14gxm1AHaD1&id=Api&P=0&h=180>

2) *Transitional*

Typeface Roman, diawali dengan menjelaskan perubahan mulai dari tradisional ke arah gaya *modern*, yang *design* huruf tersebut memiliki 2 karakteristik. Contohnya *Transitional* yaitu *Century*, *Baskervillie*.



Gambar 2.19 *Baskerville*

Sumber :

<http://2.bp.blogspot.com/-dZBNZuJ6oQg/UT7Z86ttoQI/AAAAAAAAACs/PXBoNGcOId4/s1600/baskerville.jpg>

3) *Modern*

Typeface serif, dirancang pada akhir abad ke 18 dan dimulai dari abad ke 19, berbentuk geometris beda dengan gaya huruf

lama yang yang memiliki bentuk dengan pena bermata pahat. Mempunyai karakteristik kontras goresan tebal tipis dengan penekanan vertikal, paling simetris dibanding dengan *typeface* roman lainnya. Contoh: *Didot, Bodoni, Walbaum*.



Gambar 2.20 *Bodoni*

Sumber :

<https://dafontfamily.com/wp-content/uploads/2020/11/Bodoni-Font.jpg>

4) *Slab Serif*

Typeface serif, mempunyai karakteristik tebal dan berat, seperti lempengan tebal, di kenal pada awal abad ke - 19. Sub-kategorinya adalah *Egyptian* dan *Clarendon*. Contoh: *American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon*.

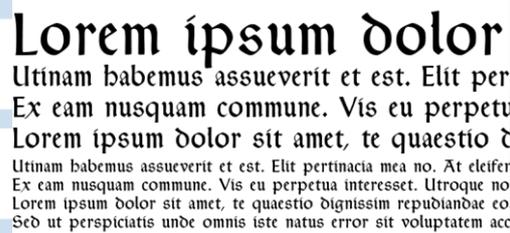


Gambar 2.21 *American Typewriter*

Sumber : https://s.yimg.com/fz/api/res/1.2/a92qtxWlzfyvH0QuOT_PPA--~C/YXBwaWQ9c3JjaGRkO2ZpPWZpdDtoPTI2MDtxPTgwO3c9MjY4/https://s.yimg.com/zb/imgv1/fdabfa4b-2433-3af6-98ad-e0bbab4d70be/t_500x300

5) *Blackletter*

Typeface ini memiliki dasar huruf pada bagian *manuscript* yang sering dikenal *gothic*. Memiliki ciri khas karakteristik yaitu goresan yang tebal dan huruf yang *condensed* dengan sedikit lengkungan. Contohnya *Schwabacher*, *Rotunda*.



Lorem ípsum dolor
Utinam habemus assueverit et est. Elit per
Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetu
Lorem ípsum dolor sit amet, te quaestio ð
Utinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia mea no. At cleifer
Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetua interesset. Utroque no
Lorem ípsum dolor sit amet, te quaestio dignissim repudiandae co
Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem acc

Gambar 2.22 *Rotunda*

Sumber : <https://media.fontsgeek.com/generated/t/y/typographer-rotunda-regular-sample.png>

6) *Display*

Typeface ini dirancang untuk implementasi berukuran besar yaitu utama, judul, dan akan susah untuk dibaca sebagai *text* baca. *Type* ini sering dikenal dengan bentuknya yang rumit, *detail*, dan memiliki *decoration*. Contohnya *Bright Melody*.



Gambar 2.23 *Bright Melody*

Sumber:

<https://unblast.com/wp-content/uploads/2022/07/Bright-Melody-Display-Typeface-1-1024x682.jpg>

7) Script

Typeface ini mencontohkan *handwritten*. Huruf - huruf pada typeface ini memiliki ciri khas miring dan bersambung. Type script dapat berbentuk seakan ditulis menggunakan pena bermata pahat, pena fleksibel, pena lancip, pensil, atau kuas. Contoh: *Brush Script, Shelley Allegro Script, Snell Roundhand Script.*

A sample of the Shelley Allegro Script font. The text is written in a highly decorative, cursive, and slanted script. The main line reads "Lorem ipsum dolor sit amet". Below it are several lines of smaller text, including "Utinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia mea.", "Ex eam nusquam commune. Vis eu perpelua interesset.", and "Lorem ipsum dolor sit amet, te quaestio dignissim repua".

Gambar 2.24 Allegro Script

Sumber :

<https://media.fontsgeek.com/generated/s/h/shelley-allegro-script-regular-sample.png>

8) Sans Serif

Memiliki karakteristik tidak adanya serif, dikenalkan di awal abad ke - 19, contohnya: *Futura, Helvetica, Univers*. Beberapa serif memiliki goresan yang tebal dan tipis seperti: *Grotesque, Franklin Gothic, Universal, Futura, Frutiger*. Sub-kategorinya adalah *Grotesque, Humanist, Geometric*, dan lain-lain.



Gambar 2.25 Franklin Gothic

Sumber :

<https://www.cufonfonts.com/images/thumb/14900/franklin-gothic-741x415-92b2c05296.jpg>

2.1.6 Grid

Menurut Landa (2014, hlm.174) *grid* adalah sebuah arah, bentuk komposisi yang terbentuk dari garis *vertical* dan *horizontal* sehingga membentuk kolom dan margin. *Grid* mendasari bentuk buku, majalah, *mobile apps*, dan lain – lain. Fungsi dari *grid* untuk membariskan teks dan gambar, dalam perstrukturasi sebuah halaman baik dicetak maupun digital.

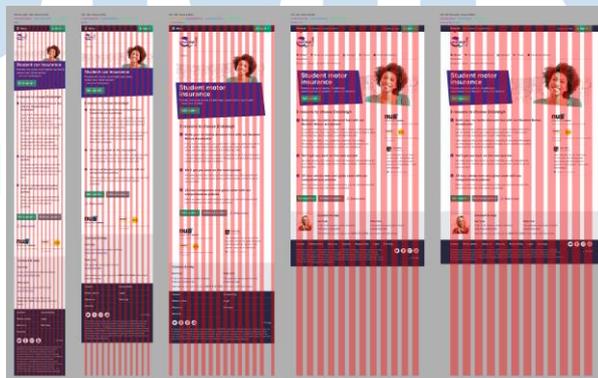
Selain itu juga, sebagai tujuan dari *marketing goals* dan *objectives*, *creative brief*, konten, dan konsep dari sebuah desain yang menjadi keputusan dipilih. *Grid* dipergunakan *smartphone* untuk menggabungkan keseluruhan *website*, memastikan bentuk anatomi sebuah media dan perancangan *layout* maupun gaya visual, mempermudah proses mengganti konten, menyederhanakan kerja *team design*, dan memberikan para *user* tata letak konten yang jelas.

2.1.6.1 Jenis Grid

Menurut Landa (2014), *grid* untuk media *mobile website* terdapat beberapa macam yaitu :

1) *Multicolumn Grid*

Grid ini dipergunakan untuk memperkokoh keseimbangan barisan, dengan adanya *grid* ini sebuah konten jadi rapih dan jelas.



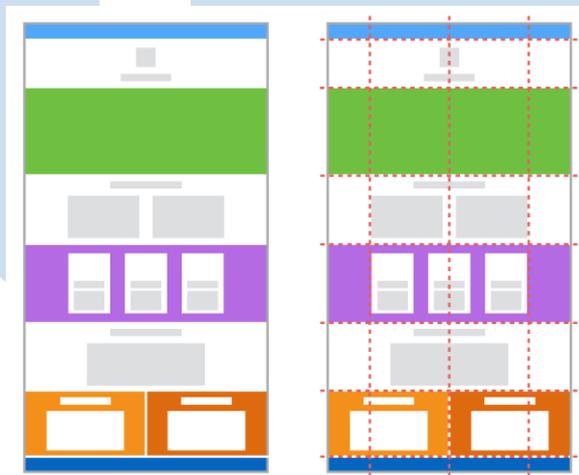
Gambar 2.26 *Multicolumn Grid*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/originals/af/c1/8c/afc18c49836a049d762d00d9764de759.png>

Tergantung dari format media yang ada dengan proposinya, memastikan keseluruhan kolom yang ada. Kolom adalah barisan *vertical* untuk membantu *text* dan *art*. Jarak dengan kolom yang sering disebut interval kolom. Pada umumnya *multicolumn grids* dengan ukuran *pixels* digunakan untuk layar *desktop*, *mobile apps*. Rata-rata pada sebuah layar dipergunakan untuk sebuah media *grid* dengan lebar 960 *pixel*.

2) Single-column Grid



Gambar 2.27 Single – column Grid

Sumber :

<https://cloud.netlifyusercontent.com/assets/344dbf88-fdf9-42bb-adb4-46f01eedd629/91bde744-f286-4f89-b3f7-63d26551a958/mrh-css-grid-fig-03-large-opt.png>

Single – column grid adalah tertata halaman yang paling sederhana. Satu kolom pada *conten* dikelilingi oleh *margins*. Terkait dengan penataan buku sering menggunakan *grid* ini juga maupun untuk layar ponsel.

2.2 Media Informasi

Menurut Jennings (2018) mengatakan bahwa sebuah media adalah alat komunikasi untuk mengedarkan sebuah informasi kepada *audiens*. Media informasi sering menjadi suatu hal yang dipandang, dituruti maupun sesuatu hal yang

dipergunakan oleh penulis maupun *audiens* berupa logo. Media dipakai dengan 3 manfaat berupa membagikan pesan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat, menyenangkan, maupun mengajak orang lain (hlm. 6). Media massa adalah alat komunikasi seseorang dengan panca Indera kita. Akan tetapi adanya media massa, masyarakat dapat suatu pesan tentang berbagai hal hal yaitu hal hal yang berkaitan dengan masyarakat, maupun suatu lokasi yang belum pernah dikunjungi *audiens* langsung, (Rakhmat,2005).

Menurut Siregar, S (2017), mengatakan bahwa sebuah media massa yang bertujuan untuk *reach out audiens* dengan beberapa cara seperti langsung maupun tidak langsung. Menurut Sobur (2017), mengemukakan pesan adalah sekumpulan informasi yang dijalankan hingga dapat berpengaruh bagi masyarakat dalam rangka menginformasikan dalam memungut keputusan di masa depan maupun hari itu. Sedangkan media informasi merupakan alat komunikasi dalam mengedarkan informasi ke khalayak luas, untuk memberikan suatu pesan yang berfungsi mengajarkan maupun menghibur orang dengan pesan yang ada.

2.2.1 Bentuk Informasi

Menurut Soetaminah (1991), terdapat beberapa macam – macam informasi yang dapat di pandang dengan beberapa sudut pandang, yaitu sudut pandang aktivitas seseorang. Berikut beberapa macam – macam informasi yang dimanfaatkan untuk akvitas seseorang :

1) Informasi untuk akvitas politik

Informasi yang dipakai untuk keperluan para politikus untuk melakukan kegiatan politiknya, contohnya seperti informasi yang didapatkan oleh para anggota partai politik yang dipergunakan untuk menyusun strategi sebagai untuk melawan partai politik lainnya.

2) Informasi untuk aktivitas negara

Informasi untuk kegiatan pemerintahan dipakai untuk menyusun rencana dan membuat keputusan maupun kebijakan. contohnya informasi yang diberikan oleh seorang Menteri tentang bencana alam kepada presiden, setelah mendapat informasi tersebut, presiden

memulai untuk Menyusun kebijakan dan juga solusi untuk menanggung bencana tersebut.

3) Informasi untuk aktivitas sosial

Informasi ini dipergunakan oleh pemerintah untuk membuat suatu kebijakan, keputusan dan juga program kerja, seperti Kesehatan, Pendidikan dan lainnya.

4) Informasi untuk dunia bisnis

Dalam tahap strategi promosi dibuat oleh agensi untuk menawarkan informasi ke *audiens* dalam rangka menjual ke *audiens*.

5) Informasi untuk aktivitas militer

Informasi yang dipakai oleh dunia usaha terdiri dari, investasi, lokasi pabrik, hal-hal yang berhubungan dengan hasil produksi, distribusi, kualitas dan kuantitas.

6) Informasi untuk penyelidikan

Dalam melakukan suatu penelitian, seseorang yang melakukan penelitian tersebut harus mengetahui tentang beberapa macam jenis penelitian yang sudah diteliti sebelumnya, dan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

7) Informasi untuk nasihat

Untuk berbagi pengetahuan kepada individu ataupun kelompok lain, para pengajar seperti guru atau dosen perlu melakukan suatu penambahan atau menambah pengetahuan mereka, contohnya membaca buku, majalah ataupun hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

8) Informasi untuk lapangan pekerjaan

Para pekerja tani dan juga Kesehatan itu butuh informasi yang mudah untuk dimengerti dan diidentifikasi, contohnya identifikasi tentang suatu hama pada tanaman padi atau petunjuk untuk menghilangkan jentik-jentik nyamuk.

9) Informasi untuk perorangan

Informasi ini dibutuhkan oleh individu yang sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, kegiatan dan Pendidikan, seperti seseorang yang

membutuhkan informasi tentang perdagangan seperti informasi tentang kurs dolar kerupiah, dan lain sebagainya.

10) Informasi untuk pelajar maupun mahasiswa

Seorang pelajar atau mahasiswa itu membutuhkan informasi demi mengembangkan pengetahuan. Informasi untuk pelajar dan mahasiswa bisa dicari melalui buku, internet dan penelitian (jurnal) dan lain.

2.2.2 Karakteristik Informasi

Menurut Wulandari (2007), memperoleh beberapa macam sifat informasi yaitu:

1) Luas Wilayah

Luas informasi mempunyai arti seberapa besar lingkup informasi tersebut.

2) Kepadatan Informasi

Kepadatan informasi artinya seberapa besar isi informasi dari yang diterima.

3) Frekuensi Informasi

Frekuensi informasi adalah tingkat keseringan atau rutinitas dimana informasi tersebut dibutuhkan oleh seseorang.

4) Waktu Informasi

Waktu informasi adalah informasi tentang situasi maupun kondisi yang sudah dilalui dan akan dialami oleh suatu organisasi Di masa yang akan datang.

5) Sumber Informasi

Sumber informasi adalah asal muasal informasi tersebut didapatkan, contohnya sumber internal dan sumber eksternal.

2.2.3 Tipe Media Informasi

Beberapa tipe media informasi yang di manfaatkan. Menurut Susanti dan Zulfiana (2018) mengatakan bahwa ada beberapa media digunakan yakni media audio visual, media visual, dan media audio.

1) Media Audio Visual

Menurut Harefa dan Hayati (2021) mengatakan media audio visual dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan melalui beberapa *media*. Beberapa media visual ini diutarakan secara lisan maupun tulisan.

2) Media Visual

Media visual adalah sebuah informasi memiliki pesan yang ingin diutarakan dengan pasca Indera melihat.

3) Media Audio

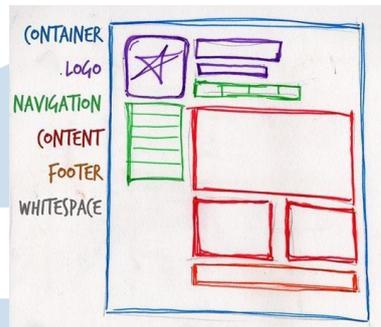
Media Audio mendefinisikan media ini dengan menggunakan indera pendengaran melalui apa yang didengar. Hanya media ini yang menggunakan indera pendengaran saja (Susanti dan Zulfana, 2018).

2.3 Website

Menurut Landa (2014), desain website membutuhkan sebuah strategi, kerja sama, creative, persiapan, desain, perancangan, dan penerapan. Menurut Lal (2013,52) mengemukakan. *website* adalah sebuah *online presence* dari sebuah perusahaan atau seorang individu. Terdiri dari halaman-halaman *web* yang terbentuk dari *text document* HTML pada sebuah *Internet browser*. Secara umumnya, sebuah halaman *web* mempunyai gambar, *file* media, skrip, dan informasi yang dimuat ke dalam bentuk *link*. Sedangkan *Mobile website* menyiapkan fungsionalitas pertama dari sebuah *website* dengan perangkat seluler. *Mobile website* menampilkan UI dan fungsionalitas berdasarkan fitur yang tersedia pada *browser* telepon (Lal, 2013, 131). Menurut Landa (2014, hlm. 333- 334), ada beberapa unsur penting dalam mengembangkan situs *web*, yaitu konten, *information architecture*, sistem navigasi, dan *home page*.

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

2.3.1 Unsur Website



Gambar 2.28 Unsur Website

Sumber :

<https://uploads.sitepoint.com/wp-content/uploads/2011/06/layout-anatomy.jpg>

Menurut Beard, George, dan Walker (2020), sebuah laman *web* terdiri dari beberapa komponen yang sering muncul dalam situs *web* pada umumnya.

1) *Container*

Adalah sebuah wadah untuk mengakomodasi isi konten situs *web* agar tertata dengan jelas. *Container* memiliki watak dengan penyesuaian dari layar *device* yang di pilih. Konten didalam *website* nya harus konsisten saat *website* diakses di berbagai *device*.

2) Logo

Sebagai identitas sebuah perusahaan atau organisasi yang umumnya diletakkan pada bagian atas tiap web. Selain logo, warna juga dapat memberikan identitas kepada *user* bahwa mereka sedang melihat bagian dari situs *web* yang satu.

3) Navigasi,

Penting sistem navigasi untuk mudah dicari dan digunakan. Pada umumnya *user* berekspektasi melihat navigasi di kanan atas laman.

4) Konten,

Terdapat atas teks, gambar, atau video. Konten utama sebuah situs *web* perlu menjadi titik fokus dari desain agar *user* bisa dengan cepat mencari data yang dibutuhkan.

5) *Footer*

Terdapat di paling bawah pada laman, pada dasarnya. Mengandung *copyright*, kontak, dan data legal. Salah satu fungsinya yaitu untuk mengindikasikan ke *user* kalau mereka sudah di bagian paling bawah kanan.

6) *Whitespace*

Area laman yang kosong tanpa teks dan juga ilustrasi. Kalau tidak memakai *Whitespace* dengan benar, sebuah desain bisa merasa sangat ramai. Sehingga memberikan waktu pada *user* untuk merehatkan mata.

2.3.2 Jenis *Website*

Anamisa, dkk (seperti pada kutipan Kurniawan, dkk. 2023) menjelaskan kalau jenis *website* dibagi menjadi 3 yaitu *website* statis, *website* dinamis, dan *website* interaktif

2.3.2.1 *Website Statis*

Sesuai namanya, *website* statis tidak mempunyai perubahan dalam konten *websitenya*. dengan kata lain, perubahan dalam *website* ini membutuhkan kerja sama dari *programmer*. hal itu dikarenakan interaktivitasnya tidak terlalu membutuhkan banyak input dan biasanya dipakai sebagai *website* portfolio dan *landing page*.

2.3.2.2 *Website Dinamis*

Website dinamis mempunyai interaktivitas sederhana di mana *user* berkesempatan mendapat timbal balik dengan *website* tersebut. misal *website* yang tergolong *website* dinamis adalah situs berita dan *e-commerce*.

2.3.2.3 Website Interaktif

Website interaktif memungkinkan *user*nya untuk mempunyai timbal balik langsung antara informasi dari *website* dan juga *user*nya. misal dari *website* interaktif adalah jaringan media sosial atau *game online*.

2.4 User Interface

Menurut Mckay (2013) mengemukakan bahwa *user interface* adalah komunikasi antar user untuk melakukan tugas dalam rangka mencapai tujuan *user*. Sebuah UI secara alamiah, ramah, dan ahli, mudah dipahami dan tepat berguna.

2.5 User Experience

Menurut Soegaard (2018) mengemukakan bahwa *user experience* mengenai pendapat *user* dimana jika target *audiens* memakai *product* dan fasilitas. *User Experience* digunakan untuk pendekatan dengan orang yang menjalankan proyeknya. Hal ini menyebabkan peningkatan kesempatan untuk kesuksesan perancangan jika alhasil akan memasukan ke pasar, disebabkan oleh tidak memiliki keyakinan *user* dalam menarik *product* hanya dikarenakan merek suatu produk yang ditunjukkan (hlm. 4-6).

2.5.1 Law of UX

Masyarakat sangat kaya akan keragaman dan *complex* jadi tidak ada patokan yang *valid* untuk menaksirkan gimana cara membuat *user experience* yang baik. Menurut Yablonski (2020) mengemukakan bahwa psikologi menyerahkan pengertian terkait pikiran *user*, bisa membantu mengitung perancangan desain *user experience* secara adil. Setiap individu memiliki alam bawah sadar terkait pandangan dunia sekitar, dan studi *psikology* bisa menolong dan menguraikan *blue print* ini (hlm. v -vii).

2.5.2 Jakob's Law

User menginginkan *web* berfungsi dengan cara yang sama seperti umumnya situs lain yang sudah terkenal karena mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka di situs *web* lain. Kunci utamanya adalah *familiarity*. Desainer bisa menggunakan pola yang umum terdapat pada

struktur halaman, alur kerja, navigasi, dan penyusunan elemen penting seperti "*search*". Dengan ini, pengguna akan lebih produktif dan tidak membutuhkan waktu lama untuk mempelajari struktur *website* dari awal lagi (Yablonski, 2020, hlm. 1-2, 5).

2.6 Interaktivitas

Menurut Domagk, Schwartz, dan Plass (2012) mengemukakan interaktivitas merupakan satu kegiatan timbal balik antar seorang pelajar dengan *system* pembelajaran multimedia dimana aksi dan reaksi pelajar yang bergantung pada aksi maupun reaksi *system*. Proses interaktivitas yang dinamis berdasarkan model pembelajaran *interact* dikontrol oleh berbagai konsep yaitu *learner control*, *guidance*, dan *feedback*. Interaktivitas dalam pembelajaran terbagi menjadi berbagai jenis yaitu pembelajaran berbasis permainan, dan lingkungan belajar yang berpusat pada narasi.

2.6.1 Jenis Interaktivitas

Menurut McMillan (yang diambil dari Putri, 2016) mengutarakan tiga macam interaktivitas yang memiliki interaktivitas dengan konsep yakni *Interaction User to System*, *Interaction User to User*, dan *Interaction User To Content*.

1) *Interaction User to System*

Dalam interaktivitas ini dimulai dari komunikasi satu arah dengan media maupun pengguna contoh pada tahap pengunduhan sebuah hal hal yang ada seperti surat surat pada *website* maupun *download* sebuah gambar.

2) *Interaction User to User*

Dalam interaktivitas ini dimulai dari komunikasi dua arah dengan *user* maupun pengelola media. Semua *user* dapat berhubungan dengan suatu alat komunikasi yang di unggah contohnya media sosial.

3) *Interaction User to Content*

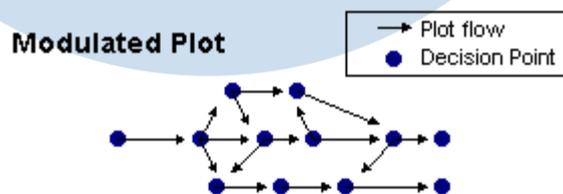
Dalam interaktivitas ini dimulai dari komunikasi dengan *user* kepada media dalam bentuk tanggapan. Tanggapan yang didapat bermanfaat bagi media kedepannya.

2.6.2 Pola Interaktivitas

Menurut Tomaszewski (2005) mendefinisikan bahwa pola interaksi berawal dari arah yang dipergunakan bagi penulis dalam merancang media interaktif. Pola Interaktivitas terbagi menjadi beberapa tiga macam alur yakni *modulated plot*, *open plot*, dan *nodal plot*.

1) *Modulated Plot*

Modulated plot dipergunakan untuk mencapai satu *purpose*. Tetapi dengan beberapa pilihan cara untuk menuntaskan peran yang sama. Melalui Tahap pengulangan maupun tahap alur yang berbeda.



Gambar 2.29 *Modulated Plot*

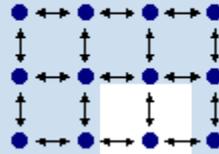
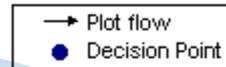
Sumber :

<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/modulated.gif>

2) *Open Plot*

Open Plot dipergunakan untuk menunjukkan beberapa pilihan kepada *user* melalui seberapa bebas alur yang dipergunakan dalam interaktivitas. Beberapa alur tidak dapat menyelesaikan peran tetapi bisa dilaksanakan secara ulang terus terusan dengan beberapa ruang sebagai pengguna.

Open Plot



Gambar 2.30 *Open Plot*

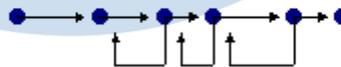
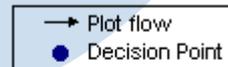
Sumber :

<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/open.gif>

3) *Nodal Plot*

Nodal Plot mendefinisikan bentuk yang dipunyai satu alur utama di dalamnya dengan bertujuan sebagai pengurus peran yang ada dalam rangka tahap berikutnya. Namun alurnya jika mengalami kegagalan akan kembali ke tahap awalnya.

Nodal Plot



Gambar 2.31 *Nodal Plot*

Sumber :

<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/nodal.gif>

2.7 Desa Wisata

Menurut (Muliawan,2008) desa wisata merupakan desa yang memiliki potensi dalam mengembangkan dikarenakan memiliki keunikan dan minat wisata yang ingin berkunjung kesana, dengan adanya beberapa karakter yang dipunyai desa mulai dari lingkungan alam dan kehidupan sosial budaya yang berhubungan dengan leluhur.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA