

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

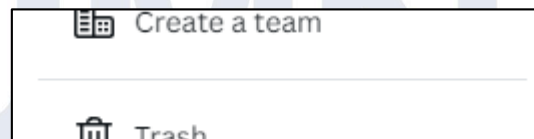
Robin Landa (2018) dalam buku *Graphic Design Solution 6th Edition* menjelaskan bahwa desain grafis didefinisikan sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens, untuk membuat konten editorial dapat dibaca dan diakses, atau untuk mempengaruhi orang. Dalam desain grafis, sebuah konsep adalah dasar untuk pembuatan, pemilihan, dan organisasi elemen grafis (Landa, 2018, hal. 1).

2.1.1 Elemen Desain

Desain grafis dibagi ke dalam beberapa elemen dasar yang digunakan dalam visualisasi, yaitu elemen desain (Landa, 2018). Elemen dasar tersebut terdiri dari garis, bentuk, warna, tekstur, dan pola.

2.1.3.1 Garis

Garis merupakan kumpulan titik yang tersusun sehingga menyabung membentuk garis, lengkungan, atau sudut.



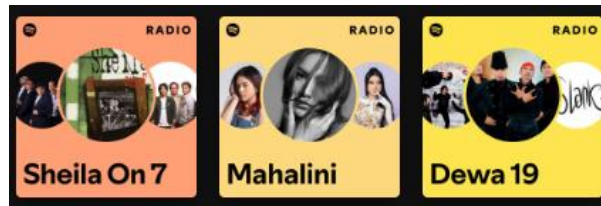
Gambar 2.1 Garis

Sumber: www.canva.com

Garis merupakan dasar dalam pembentukan gambar maupun tulisan serta membantu pembatasan komposisi dan menciptakan urutan desain yang jelas. Garis sendiri bisa dibuat melalui berbagai alat, baik traditional maupun digital.

2.1.3.2 Bentuk

Bentuk merupakan suatu area, ruangan, atau jalur yang tersusun dari kumpulan garis yang menciptakan panjang dan lebar.



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://open.spotify.com>

Bentuk dapat dibuat melalui garis, warna, dan juga tekstur. Salah satu bentuk dasar adalah persegi, segitiga, dan lingkaran.

2.1.3.3 Warna

Warna merupakan cahaya yang dipantulkan oleh suatu objek. Warna berperan penting dalam desain karena sifatnya membantu manusia dalam membedakan permukaan objek dan mempengaruhi informasi yang ingin disampaikan oleh desainer. Landa (2018) menjelaskan dalam *color nomenclature* bahwa terdapat 3 elemen dasar warna, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

1) Hue

Hue menggambarkan nama yang diberikan kepada berbagai warna. Melalui warna, seseorang dapat merasakan perbedaan efek yang dihasilkan.



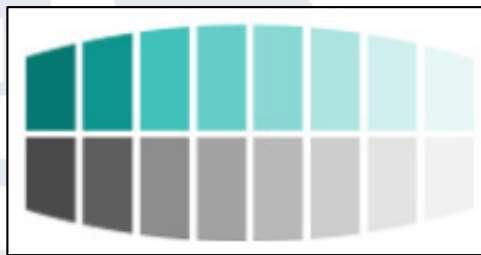
Gambar 2.3 Hue

Sumber: <https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2262893&seqNum=2>

Salah satu contohnya adalah suhu warna, yang dibagi menjadi warna hangat seperti merah dan oranye, serta warna dingin seperti biru dan ungu.

2) *Value*

Value adalah ukuran luminositas atau tingkat kecerahan dan kegelapan pada warna yang didasarkan pada warna netral hitam dan putih.



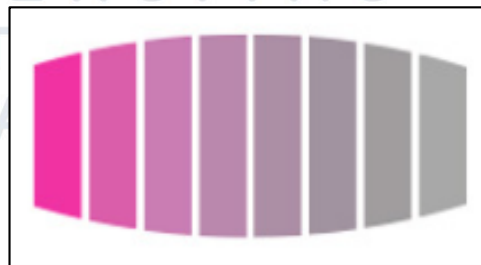
Gambar 2.4 *Value*

Sumber: <https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2262893&seqNum=2>

Value dibagi menjadi tiga aspek yaitu *shade*, *tint*, dan *tone*. Kontras *value* berfungsi untuk membedakan bentuk objek satu dengan yang lain, sehingga menciptakan variasi yang menarik dan harmonis

3) *Saturation*

Saturasi adalah tingkat intensitas warna yang mencakup kejernihan dan kecerahan warna. Kedua aspek ini merupakan hasil dari campuran warna.



Gambar 2.5 *Saturation*

Sumber: <https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2262893&seqNum=2>

Warna yang kurang jernih merupakan hasil dari campuran hue dengan warna abu-abu, sementara warna yang lebih jernih adalah hasil dari campuran *hue* dengan warna putih. Warna dengan saturasi yang tinggi cenderung lebih mudah dikenali oleh mata manusia.

2.1.3.4 Tekstur

Tekstur menciptakan suatu permukaan yang seolah-olah dapat dirasakan atau memberikan kesan tertentu melalui penglihatan manusia. Tekstur sendiri dikategorikan menjadi tekstur nyata yang dapat dirasakan secara langsung maupun tekstur visual yang sebatas tiruan tekstur nyata berbasis dua dimensi untuk memberikan kesan tekstur tertentu.

2.1.3.5 Pola

Pola adalah pengulangan elemen visual yang diciptakan secara konsisten. Pola tersebut didasarkan pada titik, garis, dan juga grid untuk menciptakan pengulangan yang rapi dan jelas. Dalam proses penerapan, pola dapat menciptakan bentuk non-organik maupun organik sesuai dengan konsep desain yang dibutuhkan.

2.1.2 Tipografi

Typeface merupakan kelompok karakter atau huruf yang memiliki properti visual konsisten yang karakteristik visualnya yang membedakan dengan karakteristik huruf satu dengan lainnya (Landa, 2018, hlm. 35). Tipografi sendiri biasanya berbentuk karya desain yang menggunakan typeface di dalamnya. Font sering diartikan sebagai bentuk digital dari kumpulan typeface yang tersedia dalam berbagai tipe baik secara ukuran dan juga bentuk.

2.2.3.1 Klasifikasi *Type*

Berdasarkan sejarahnya, Landa (2018) mengklasifikasikan tipografi ke dalam beberapa kategori, antara lain:

1) *Old Style*

Jenis typeface roman yang dikenalkan pada akhir abad ke-15. Tipografi ini memiliki karakteristik tulisan bersambung dengan serif yang melengkung dan memiliki perbedaan tekanan garis pada beberapa bagian huruf. Contoh *typeface* yang sering digunakan adalah Garamond dan Times New Roman.



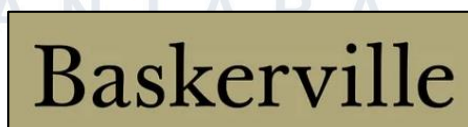
Gambar 2.6 *Old Style*

Sumber: <https://www.stimulusadvertising.com/our-blog/265-garamond-font-pairing>

Desain ini memberikan tampilan yang elegan dan klasik, menggabungkan keterbacaan dengan keindahan estetis. *Typeface* ini telah bertahan selama berabad-abad, mencerminkan warisan tipografi yang kaya dan berkelanjutan dalam dunia desain grafis.

2) *Transitional*

Typeface ini merupakan perpaduan dari old style dengan modern yang memiliki karakteristik kedua tipe typeface tersebut. Contoh typeface yang masuk kedalam kategori ini adalah Baskerville dan Century.



Gambar 2.7 *Transitional*

Sumber: <https://ahnair.medium.com/baskerville-2b081d553f9b>

Dengan menggabungkan kualitas terbaik dari gaya *old style* dan modern, *typeface* seperti Baskerville menawarkan pilihan yang elegan, serbaguna, dan sangat fungsional untuk berbagai kebutuhan desain.

3) *Modern*

Jenis tipografi serif ini memiliki ciri khas yang lebih simetris dan geometris dibandingkan dengan tipe tipografi lainnya. Desainnya menampilkan keseimbangan yang sangat teratur dan proporsional, dengan garis-garis yang lurus dan sudut-sudut yang tajam. Contoh *typeface* yang masuk ke dalam kategori ini adalah Bodoni.



Gambar 2.8 *Modern*

Sumber: <https://medium.com/@desireehana.louis/bodoni-the-age-of-elegance-25029544a4c7>

Salah satu karakteristik utama dari jenis tipografi ini adalah kontras yang sangat jelas antara garis-garis tebal dan tipis, lebih menonjol dibandingkan dengan tipografi roman lainnya. Typeface ini terkenal dengan kesederhanaan dan keanggunannya, menggabungkan elemen simetri dan geometri dengan kontras ketebalan garis yang mencolok

4) *Slab serif*

Jenis *typeface serif* dengan karakteristik tebal pada ujung *serif* dan seringkali berbentuk seperti lempengan. Salah satu contoh *typeface* adalah Rockwell.



Gambar 2.9 *Slab serif*

Sumber: <https://rgluo.medium.com/experiment-2-hierarchy-with-rockwell-and-some-info-f1ec228bf401>

Desain ini memberikan tampilan yang kokoh dan kuat, menambah kejelasan dan keterbacaan pada teks. *Typeface* ini sering digunakan untuk menciptakan kesan yang kuat dan solid, memberikan tampilan yang berani dan mudah dikenali.

5) *Sans serif*

Merupakan langkah awal dalam pengembangan *typeface* tanpa *serif* pada huruf. Ciri ini menjadi asal mula bagi perkembangan jenis huruf modern yang sering digunakan pada berbagai platform desain. Salah satu contoh *typeface* tanpa *serif* yang ikonik adalah Helvetica.



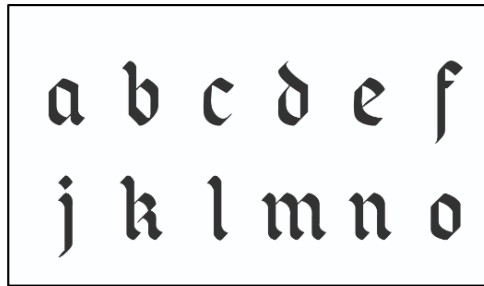
Gambar 2.10 *Sans serif*

Sumber: <https://www.designandpaper.com/the-story-of-the-worlds-most-famous-font-helvetica/>

Helvetica terkenal dengan desainnya yang bersih dan minimalis, membuatnya menjadi pilihan utama dalam berbagai aplikasi desain. Kejelasan dan keterbacaan yang dimiliki Helvetica menjadikannya salah satu *typeface* yang paling banyak digunakan di dunia desain grafis.

6) *Blackletter*

Typeface ini juga dikenal sebagai gothic typeface ini didasarkan atas manuskrip pada masa gothic dengan ciri khas garis yang tebal dan juga hurufnya yang lebih condensed. Contoh typeface adalah Fraktur dan Rotunda.



Gambar 2.11 *Blackletter*

Sumber: <https://www.raphaelbek.eu/project/fraktur2050>

Fraktur dikenal dengan bentuk hurufnya yang tajam dan sudut yang menonjol. *Typeface* ini sering digunakan dalam desain yang ingin mengekspresikan nuansa historis atau tradisional, serta dalam konteks di mana keunikan dan keindahan visual menjadi fokus utama.

7) *Script*

Script merupakan typeface yang menyerupai tulisan tangan sambung. Sering kali dibuat seakan-akan dituliskan dengan pena maupun pensil.



Gambar 2.12 *Script*

Sumber: <https://online-fonts.com/fonts/amazone-bt>

Gaya *script* memberikan kesan yang elegan dan personal, setiap huruf diukir dengan hati-hati oleh tangan manusia. *Typefaces script* sering digunakan dalam desain yang membutuhkan sentuhan artistik, seperti undangan, kartu ucapan, logo, dan berbagai proyek kreatif lainnya.

8) *Display*

Display typeface adalah jenis huruf yang sangat cocok digunakan dalam ukuran besar, terutama untuk tujuan menarik perhatian, seperti pada posisi headline atau judul. Jenis *typeface* ini

dirancang secara khusus untuk menciptakan efek visual yang kuat dan menarik perhatian pembaca.



Gambar 2.13 *Display*

Sumber: <https://dribbble.com/shots/22001142-Allbine-Experimental-Display-Font>

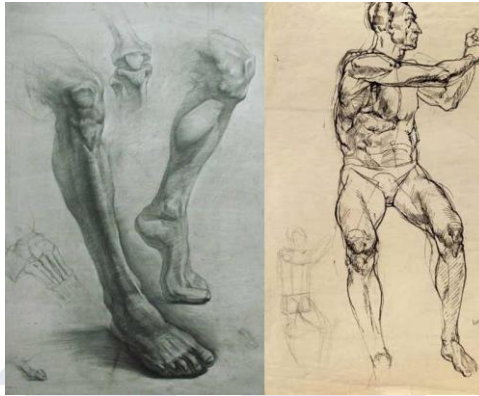
Oleh karena itu, *display typeface* sering kali memiliki desain yang unik dan dekoratif, sehingga memberikan kesan artistik dan menonjol. Namun, karena sifatnya yang dekoratif dan kompleks, *display typeface* tidak cocok digunakan sebagai *body text*, di mana keterbacaan dan kejelasan menjadi prioritas utama. Penggunaan *display typeface* terbatas pada elemen desain yang membutuhkan daya tarik visual yang kuat, seperti poster, spanduk, iklan, dan sampul buku.

2.1.3 Ilustrasi

Cambridge Dictionary mengatakan ilustrasi adalah gambar buku, majalah, atau gambar objek. Ilustrasi harus berfungsi sebagai bahasa visual dan menyampaikan pesan kepada audiens. Didasarkan pada bentuk dan polanya, ilustrasi dapat dikategorikan menjadi jenis-jenis berikut:

1) *Anatomical illustration*

Menurut Wigan (2009), gaya ilustrasi anatomi merupakan sebuah representasi dari manusia, Digambar dengan realistis ataupun dengan suatu bentuk modifikasi, gaya ilustrasi ini dapat dicapai dengan menganalisa dan mendemonstrasi pengetahuan tentang anatomi manusia.



Gambar 2.14 *Anatomical Illustration*

Sumber: https://urbalovesm.best/product_details/20899122.html

2) Kartun

Fungsi dari gaya ilustrasi kartun adalah untuk merangsang sensasi humor atau menggambarkan sebuah kejadian. Gaya kartun biasanya ditemukan di media majalah ataupun koran.



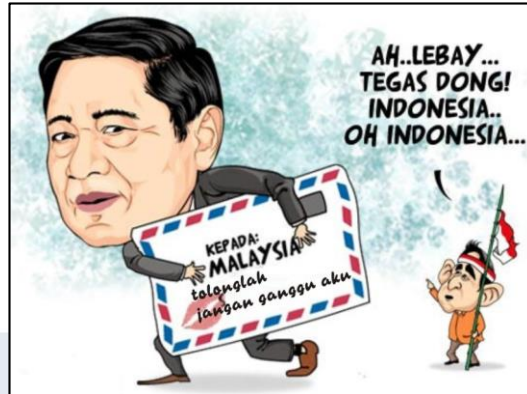
Gambar 2.15 Kartun

Sumber: <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/MEMBUAT-GAMBAR-ILUSTRASI/>

3) Karikatur

Menurut Wigan (2009), kata '*Caricature*' adalah kata yang berdasar dari kata '*Caricore*' yang berasal dari Bahasa Italia. Gaya karikatur adalah gaya yang merepresentasi sebuah objek yang di distorsi. Gaya ilustrasi ini biasanya melebih-lebihkan fitur proporsi anatomi manusia, misalnya: dengan gaya ilustrasi ini proporsi ukuran kepala suatu tokoh

biasanya lebih besar dari ukuran badannya dengan gaya gambaran yang tidak selayaknya menggambarkan proporsi manusia secara umumnya.



Gambar 2.16 Karikatur

Sumber: <https://thegorbalsla.com>

4) Komik

Menurut Wigan (2009), kata 'comic' adalah kata yang berdasar dari kata 'komikos' yang berasal dari Bahasa Yunani, kata tersebut biasanya di asosiasi dengan komedi. Gaya komik adalah karya grafis yang mempunyai sebuah ilustrasi dan kata – kata yang disusun untuk membuat sebuah ide atau cerita.

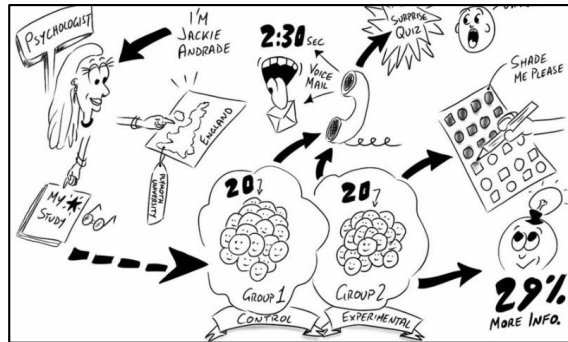


Gambar 2.17 Komik

Sumber: komikape

5) Doodle

Doodle merupakan sebuah coretan yang tidak disengaja yang biasanya tidak direncanai dan tidak mempunyai fungsi. *Doodle* biasanya dibuat untuk mengisi waktu kosong.



Gambar 2.18 Doodle

Sumber: <https://school.iqdoodle.com/doodle-studies>

6) *Historical illustration*

Menurut Wigan (2009), ilustrasi historis merupakan suatu bentuk penyampaian informasi yang mempunyai suatu fungsi, yaitu untuk memberi ilustrasi tentang kejadian yang telah terjadi di masa lalu.



Gambar 2.19 Historical Illustration

Sumber: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/late-19th-century>

2.2 Desain Interaktif

Desain interaksi merupakan desain yang dibuat untuk menunjang dan membantu proses interaksi dan komunikasi manusia setiap harinya menurut Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2018). Perancangan interaksi mencakup beberapa aspek seperti *desain interface*, *user experience*, *software design*, *user-centered design*, *product design*, *web design*, dan *interactive system design*.

2.2.1 Prinsip Desain Interaktif

Prinsip-prinsip desain interaktif digunakan sebagai acuan bagi desain dalam mendesain produk interaktif agar hubungan timbal balik antar pengguna dengan produk mampu mencapai tujuan desain Sharp, H., Rogers,

Y., & Preece, J. (2018). Adapun beberapa prinsip desain interaktif sebagai berikut:

a) *Visibility*

Visibility merujuk pada aspek visual yang dilihat oleh pengguna. Desain yang baik akan memiliki desain yang mudah digunakan dan terbaca oleh pengguna.

b) *Feedback*

Feedback adalah hubungan timbal balik antara pengguna dengan produk. *Feedback* yang baik akan memberikan pengguna informasi dengan jelas dan menandakan pengguna bahwa proses terjadi dengan baik.

c) *Constraint*

Constraint mengacu pada batasan-batasan terhadap aksi yang bisa diambil oleh pengguna pada saat-saat tertentu.

d) *Consistency*

Consistency mengacu pada *user interface* yang tertata dan jelas dari satu bagian dengan bagian lainnya. Penataan dan fungsionalitas serta layout desain tidak menunjukkan kejanggalan.

e) *Affordance*

Affordance merujuk pada sebuah produk yang memberikan cara atau arahan kepada penggunaannya.

2.2.2 Media Interaktif

Media interaktif merupakan pengalaman interaksi timbal balik antara pengguna dengan perangkat yang difasilitasi oleh suatu media yang berbentuk website, aplikasi, gim, dsb. Sekalipun memiliki perbedaan media dari satu dengan yang lainnya semuanya memiliki kesamaan dalam memberikan feedback dari interaksi dua arah.

Media interaktif memungkinkan desainer untuk menciptakan pengalaman dan interaksi yang berbeda-beda. Media interaksi mampu

mempengaruhi proses komunikasi, belanja, belajar, dan juga rekreasi. Menurut Griffey (2020), berikut adalah beberapa bentuk dari media interaktif:

a) *Website*

Website merupakan kombinasi halaman web yang dihubungkan dalam suatu domain tertentu yang dapat diakses melalui browser ataupun komputer dengan koneksi internet. Namun sekarang internet sudah bisa diakses melalui berbagai perangkat sehingga layout harus menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan oleh pengguna.

b) *Aplikasi Mobile*

Aplikasi mobile atau dikenal dengan *apps* merupakan bentuk perkembangan dari munculnya *smartphone*. *Aplikasi* memiliki fungsi yang sejenis dengan *website* namun di desain dengan tujuan untuk membantu proses suatu aktivitas keseharian manusia. *Aplikasi* ini sifatnya lebih mudah diakses dan hanya bisa dibuka melalui perangkat tertentu.

2.2.3 *User Interface (UI)*

Berdasarkan *Interaction Design Foundation (n.d)*, *user interface (UI)* merupakan tampilan desain antarmuka suatu produk digital yang memfokuskan pada estetika dan juga fungsionalitas suatu produk. Dalam *user interface* terdapat elemen interaktif seperti tombol, layout dan juga berbagai animasi penunjang.

2.2.4 *User Experience (UX)*

User Experience merupakan pengalaman yang dirasakan pengguna pada saat menggunakan desain yang ada (*Interaction Design Foundation, n.d.*). Desain *UX* merancang pengalaman pengguna yang baik dengan menyelesaikan titik-titik masalah pengguna. Kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menjalankan suatu aplikasi atau *UI* adalah fokus utama dalam *UX*. Dalam proses perancangannya, dibutuhkan *user research*, *user*

persona, wireframe, prototype, dan melakukan *user testing*. Berikut adalah tahapan perancangan UX:

1) *User Research*

User research digunakan untuk mencari tahu mengenai kebutuhan pengguna. Perlu data melalui pengumpulan data terstruktur seperti pendekatan kualitatif maupun kuantitatif.

2) *User Persona*

User Persona merupakan hasil dari data *user research* yang telah dilakukan. *User persona* sendiri merupakan representasi fiktif pengguna berdasarkan riset yang telah dilakukan guna membantu proses pembuatan UX. Adapun dalam *user persona* dibutuhkan tiga komponen penting, yaitu *user persona* meliputi siapa pengguna, sikap, motivasi. Lalu adalah skenario, merupakan representasi situasi yang dihadapi oleh pengguna sehingga membuat pengguna perlu menggunakan produk. *Goal* adalah komponen terakhir yang menjelaskan tujuan pengguna dan juga garis finish bagi skenario.

3) *Wireframe*

Wireframe merupakan konsep dasar perancangan desain. Tujuan *wireframe* adalah untuk menciptakan suatu gambaran struktur serta membantu penataan alur solusi desain dari permasalahan pengguna. Dengan adanya *wireframe*, proses pembuatan *prototype* akan jauh lebih mudah.

4) *Prototyping*

Prototyping merupakan proses perancangan *wireframe* menjadi produk sebenarnya. *Prototype* perancangan akan lebih disempurnakan dan bersifat *temporary* karena masih akan mengalami perubahan berdasarkan *user test* yang akan dilakukan dan akan terus di *update* kedepannya untuk mencapai desain terbaik.

5) *User Test*

User test adalah tahap pengujian *prototype* secara objektif dan juga subjektif. Acuan penilaian biasanya terdiri dari tingkat kemudahan

dan juga efisiensi suatu produk dalam menyelesaikan permasalahan target audiens. *User test* melibatkan pengamatan terhadap pengguna pada saat mereka melakukan pengujian. Melalui data yang di dapatkan maka dapat melakukan penyesuaian kembali terhadap desain *prototype* agar lebih sesuai dengan target pasar.

2.2.5 Karakteristik Desain Interaksi

Karakteristik desain interaksi menurut Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2018) memiliki empat desain interaksi sebagai berikut:

a) *Accessibility*

Aksesibilitas mengacu pada tingkat kemudahan dan juga aksesibilitas suatu desain produk terhadap masyarakat secara umum. Hal ini dapat dilihat pada salah satu operating system *Android* yang membantu proses penyandang disabilitas. Hal ini mudah di akses karena sifatnya umum dan mudah ditemukan dalam *smartphone* umum.

b) *Inclusiveness*

Inklusif merupakan pendekatan dimana desainer membuat produk dengan fokus untuk mengakomodasi masyarakat secara luas dan tidak mengeluarkan golongan tertentu dari pertimbangan desain.

c) *Usability*

Usability merupakan karakteristik kemudahan desain interaktif untuk dipelajari, dan tingkat efektifitas nya dalam proses penggunaannya. Adapun *usability* memiliki tujuan berikut:

1. *Effectiveness*
2. *Efficiency*
3. *Safety*
4. *Utility*
5. *Learnability*
6. *Memorability*

d) *User Experience Goal*

User experience goal mencakup emosi dan perasaan yang dialami oleh pengguna selama menggunakan produk desain. Desain *interface* berperan penting dalam pengalaman pengguna

2.3 Website

Menurut Griffey (2020), *website* merupakan kombinasi halaman web yang dihubungkan dalam suatu domain tertentu yang dapat diakses melalui *browser* maupun komputer yang terhubung pada koneksi internet. Aspek terpenting dari *website* menurut Jason (2020) adalah desain sebagai sarana komunikasi dimana *website* harus dibuat dengan seimbang antara informasi dan juga visual yang baik. *Website* yang penuh dengan informasi dengan visual yang kurang menarik membuat user tidak ingin menggunakan *website* tersebut, begitu juga dengan *website* yang memiliki desain menarik tetapi tidak memperhatikan fungsionalitasnya maka *website* tersebut tidak akan dapat digunakan oleh *user*. Menurut Jason (2020) ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam membuat desain *website* yang baik:

- 1) Desain tidak bisa menjadi halangan bagi user untuk mencapai konten atau informasi utama yang berada dalam *website* tetapi desain harus menjadi perantara informasi dengan user pada *website*.
- 2) Navigasi harus jelas dan mudah diakses oleh *user* dan setiap koneksi antara bagian harus jelas disebutkan baik dengan penjelasan atau katakata. Navigasi harus memberikan keterangan halaman yang aktif dan yang tidak agar user bisa mengidentifikasi lokasi mereka dalam *website*.
- 3) *User* harus bisa mengidentifikasi bahwa suatu halaman *website* adalah suatu bagian dari website secara keseluruhan. Perlu adanya kesamaan tema dan konsep dari satu halaman ke halaman lainnya untuk menciptakan suatu kesatuan.

2.3.1 Elemen Website

Konten teori Jason (2020) menjelaskan bahwa setiap *website* bisa memiliki struktur dan penataan desain yang berbeda-beda tetapi secara umum

setiap website memiliki komponen yang sejenis. Berikut adalah komponen-komponen penting yang harus dimiliki oleh setiap *website*:

1) *Container*

Konten *website* berada didalam kontainer besar. Kontainer ini sendiri merupakan bagian dari program *website* seperti *section*. Tanpa adanya kontainer *website* tidak akan bisa disimpan. Komponen ini bukan merupakan komponen desain tetapi tetap menjadi komponen keseluruhan dari *website*.

2) *Logo*

Identitas menjadi hal penting dalam *website*, terutama dalam memasarkan konten *website*. Identitas dalam *website* bisa berupa warna dan visual, tetapi secara umum logo perusahaan atau *website* harus selalu ada dalam *website* dan terletak di paling atas *website* untuk meningkatkan pengenalan *brand* pada *user*.

3) *Navigation*

Navigasi merupakan aspek penting dari website dan sifatnya wajib ada. Sistem navigasi harus mudah ditemukan dan mudah digunakan oleh *user*. Penempatannya harus selalu berada di paling atas halaman baik dalam bentuk menu vertikal maupun horizontal. Apabila navigasi tidak bisa diletakan pada bagian paling atas *website*, paling tidak perlu adanya navigasi pada bagian teratas *website*.

4) *Content*

Konten adalah hal utama pada website. Konten berisikan tulisan, teks atau video. User akan membuka website dan bisa saja meninggalkan website dengan sekejap apabila user tidak bisa menemukan konten yang dibutuhkan. Penting bagi desainer untuk menjaga konten utama website pada bagian awal sebagai point of interest pada *website*.

5) *Footer*

Footer merupakan bagian akhir atau bagian terbawah dari *website*. *Footer* berisikan informasi mengenai *website* seperti informasi legalitas *website* serta tombol *link* kepada bagian utama *website*. Dengan adanya *footer*, *user* bisa mengidentifikasi bagian akhir dari suatu halaman.

6) *Whitespace*

Whitespace merupakan bagian kosong pada *website* untuk memberikan nafas pada desain yang dibuat. Apabila desain *website* dibuat dengan prinsip memenuhi *website* maka konten akan terasa terlalu penuh dan mengganggu keseimbangan desain *website*. Keberadaan *whitespace* juga dapat membantu mengarahkan *user* dalam menggunakan *website*.

2.4 *Virtual Reality (VR)*

Menurut LaValle (2020) teknologi *VR* berkembang dengan cepat, sehingga tidak diinginkan untuk mendefinisikan *VR* dalam istilah perangkat tertentu yang mungkin keluar dari tren dalam satu atau dua tahun. Dalam buku ini, ia peduli pada prinsip-prinsip dasar yang kurang sensitif terhadap teknologi tertentu dan oleh karena itu bertahan menghadapi ujian waktu. Tantangan pertama kami adalah mempertimbangkan apa sebenarnya arti *VR*, dengan cara yang menangkap aspek paling penting meskipun teknologi berubah dengan cepat. Konsep tersebut juga harus cukup umum untuk mencakup apa yang saat ini dianggap sebagai *VR* dan apa yang akan dibayangkan untuk masa depannya. (LaValle, 2020)

Menurut Sivan (2022) *VR* adalah pengalaman simulasi yang memanfaatkan pelacakan pose dan tampilan 3D dekat mata untuk memberikan sensasi mendalam dari dunia virtual. Sistem standar realitas virtual menggunakan headset *VR* untuk menciptakan gambar realistis, suara, dan sensasi lainnya yang mensimulasikan kehadiran pengguna dalam lingkungan virtual. Peralatan *VR* memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dunia buatan, bergerak di dalamnya, dan berinteraksi dengan objek virtual. (Sivan, 2022)

2.4.1 Kategori VR

Berikut ada berbagai jenis kategori VR menurut Sivan (2022):

a) *Fully immersive*

Sistem imersif VR adalah yang paling dekat dengan lingkungan virtual dengan memberikan pengalaman tingkat imersi tertinggi. Sistem tersebut memberikan perasaan terdekat dengan berada di dunia virtual. Sistem VR ini terdiri dari tiga elemen yang membuat dunia virtual menjadi masuk akal dan memiliki detail yang rinci untuk dieksplorasi, dan dapat mendeteksi di mana seorang akan pergi dan menyesuaikan pengalamannya yang sebenarnya, *hardware* yang terhubung ke komputer sepenuhnya membenamkan seorang dalam dunia virtual agar dapat menjelajah di sekitarnya.

b) *Non-immersive*

Sebuah sistem VR desktop karena perangkat yang digunakan terbatas pada kacamata dan monitor tampilan. Seorang arsitek mungkin membangun model 3D yang detail dari bangunan baru untuk menunjukkan kepada klien yang dapat menjelajahnya di desktop dengan menggerakkan mouse. Skenario ini dapat dianggap sebagai VR yang tidak imersif.

c) *Semi-immersive*

Memberikan tingkat imersi yang tinggi tetapi alat dan perangkat yang digunakan tidak begitu canggih dan mahal.

d) *Collaborative*

Ide berbagi pengalaman dalam dunia virtual dengan orang lain sering mirip dengan berinteraksi dengan orang secara *real-time*. Kolaborasi dan berbagi adalah aplikasi penting dari VR di masa depan. Salah satu game bernama “Minecraft” adalah contoh yang paling cocok untuk hal tersebut.

e) *Web-based*

VR dapat diakses melalui web menggunakan teknologi yang disebut *Virtual Reality Markup Language (VRML)*. *VRML* menyediakan cara baru untuk mengakses dan menerbitkan informasi konten nyata dan virtual serta untuk mengalami dan berkolaborasi dengan orang lain. Dengan minat yang semakin meningkat dari “Facebook” dalam teknologi ini, masa depan *VR* kemungkinan besar akan menjadi kolaboratif dan berbasis web.

2.5 Desain Karakter

Dalam buku *The Character Designer: Learn from The Pros* yang di publikasikan oleh 21Draw (2019) menjelaskan bahwa karakter merupakan salah satu metode penyampaian pesan yang dapat digunakan oleh desainer seperti cerita maupun pesan informasi. Mengkomunikasikan sesuatu ide maupun pesan terkadang menjadi sulit dan membutuhkan upaya lebih oleh karena itu karakter dapat digunakan karena familiaritas dan penguasaan bahasa akan mempermudah proses tersebut. (21Draw, 2019)

2.5.1 Bentuk Karakter

Dalam pembuatan karakter, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, termasuk warna dan bentuk dasar karakter. Setiap aspek dari karakter dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens (21Draw, 2019). Berikut adalah beberapa bentuk dasar dalam karakter yang bisa digunakan:

1. Segitiga

Bentuk segitiga tidak memberikan kesan feminim ataupun maskulin. Bentuk ini merupakan bentuk dari ketajaman dan penuh gerakan.



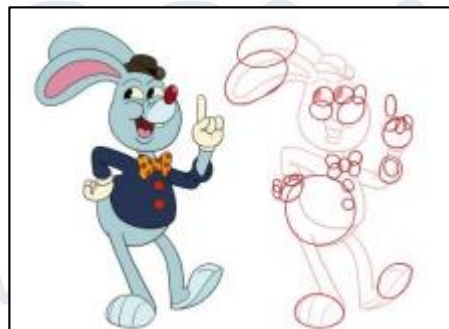
Gambar 2.20 Penggunaan bentuk segitiga

Sumber: The Character Designer (2019)

Semakin ekstrim suatu bentuk karakter maka akan memberikan efek yang lebih pada penyampaian pesan. Seringkali digunakan untuk menggambarkan karakter jahat atau antagonis dalam suatu cerita. Karakter dengan bentuk dasar segitiga akan lebih terkesan tidak stabil, berbahaya, dan berbobot (21Draw, 2019).

2. Lingkaran

Bentuk lingkaran sebagai dasar bentuk karakter dapat memberikan kesan kedamaian dan kebaikan, keamanan dan kelembutan. Seringkali di asiosasikan dengan hal feminim.



Gambar 2.21 Penggunaan bentuk lingkaran

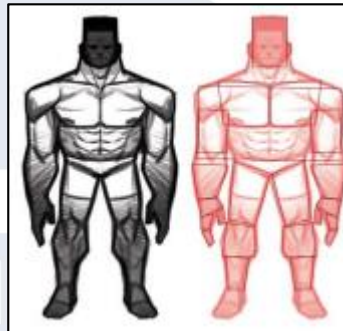
Sumber: The Character Designer (2019)

Selain itu bentuk karakter dengan dasar lingkaran dapat digunakan untuk merepresentasikan kekosongan, hal-hal magis, dan juga dapat memberikan kesan misterius terhadap karakter. Dalam karakter laki-laki, bentuk lingkaran dapat digunakan untuk

memberikan kesan halus, senang, baik, atau bahkan lemah (21Draw, 2019).

3. Persegi

Bentuk persegi merepresentasikan kondisi fisik yang tegas sehingga karakter seringkali digambarkan sebagai karakter yang stabil, bisa diandalkan, disiplin, serta kuat.



Gambar 2.22 Penggunaan bentuk persegi

Sumber: The Character Designer (2019)

Bentuk ini jauh lebih maskulin apabila dibandingkan dengan bentuk lingkaran tetapi bisa juga menggambarkan karakter yang bosan, kurang cerdas dan standar, umum, atau stasioner. Hal ini juga bisa digunakan dalam karakter perempuan untuk memberikan karakter yang tegas, kuat dan independen (21Draw, 2019).

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA