

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Desain

Menurut Suyanto (2004), desain grafis diartikan sebagai penerapan keterampilan artistik dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, dan penerapan ini meliputi periklanan, penjualan produk, institusi, produk, dan penciptaan identitas visual perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dll. Perkuat pesan publikasi Anda secara visual Menurut Sihombing (2015), terdapat unsur grafis Penandaan, simbol, tipografi, foto dan ilustrasi digunakan sebagai alat bantu visual dan sarana komunikasi. Oleh karena itu, desain grafis dapat diringkas sebagai seni komunikasi dengan menggunakan jenis, ruang, dan gambar. Desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi. Berdasarkan artikel yang dibuat oleh Budianto (2021) agar pesan dapat diterima secara efektif harus memperhatikan hal-hal berikut:

a) Komunikasi

Ada lima cara untuk membuat karya visual, komunikatif untuk kelompok sasaran:

1. Mendukung visualisasi dengan cara yang mudah diterima oleh kelompok sasaran.
2. Pertimbangkan baik-baik pesan yang anda sampaikan.
3. Pelajari kebiasaan-kebiasaan dan hal-hal yang diminati/disukai target anda yang berkaitan dengan hal-hal visual (simbol, gambar, elemen visual lainnya).
4. Mengolah pesan (verbal) menjadi pesan visual dengan menunjukkan tanda-tanda pemahaman, Sederhana, Mudah, Nyaman untuk dilihat/dijelajahi.
5. Tetap sederhana dan menarik.

b) Kreatif

Visualisasi diharapkan disajikan dengan cara yang unik dan tidak konvensional (sering digunakan) untuk menarik perhatian. Desain elemen desain grafis (objek, warna, karakter, layout) dibuat asli (original/baru). Penjelasan pesan disusun secara sistematis untuk memudahkan proses (lancar). Kemudahan informasi didukung oleh navigasi dengan susunan tata letak yang luwes tanpa meninggalkan kaidah komunikasi dan keindahan (fleksibel).

c) Sederhana

Visualisasi tidak rumit supaya kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat. Pengembangan yang kompleks dapat menimbulkan ciri yang khas terhadap suatu elemen visual. Hal itu akan lebih cepat menimbulkan kebosanan visual. Prinsip generalisasi diperlukan untuk menyederhanakan elemen visual menjadi elemen yang paling mendasar sehingga menimbulkan persepsi yang lebih luas dan lebih berumur panjang.

d) Kesatuan

Menggunakan gambar yang serasi, utuh, dan konsisten agar materi berita dipersepsikan secara utuh (komprehensif), terpadu, dan selaras dalam karya grafis. Hal ini merupakan upaya untuk membantu pengamat desain memahami nuansa visual suatu tema dan menyederhanakan proses pembentukan pemetaan hierarki informasi yang disampaikan.

e) Penggambaran objek dalam bentuk *image* yang presentative

Gambar dapat berupa foto atau gambar informasional berupa tabel/diagram atau video (animasi dan film). Gambar dapat dikategorikan menjadi gambar latar desain dan gambar objek yang memperjelas informasi.

f) Pemilihan warna yang sesuai

Untuk mencapai warna yang harmonis, gunakan warna berdasarkan teori warna Munsell. Kombinasi warna yang harmonis menciptakan corak yang berbeda meskipun menggunakan gambar yang sama.

g) Tata letak

Peletakan elemen visual harus terkontrol dengan baik untuk memastikan adanya hierarki/tingkat perhatian yang jelas terhadap seluruh elemen yang ditampilkan.

h) Tipografi

Tipografi digunakan secara kreatif, namun tidak berlebihan, bila diperlukan untuk memvisualisasikan bahasa dan mendukung isi pesan baik dari segi keterbacaan maupun fungsi psikologis.

i) Navigasi

Simbol navigasi berfungsi sebagai tanda untuk memandu ke arah atau tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, agar efektif, gunakan ikon navigasi yang familier dan konsisten. Ikon didesain sederhana, unik, dan menarik karena hanya dimaksudkan untuk memberikan panduan.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen dasar desain dua dimensi: garis, bentuk, warna, dan tekstur. Membuat gambar, pola, bentuk huruf, diagram, animasi, dan hubungan desain untuk mengomunikasikan konsep desain yang diinginkan secara visual (Landa, 2018). Berikut penjelasan dari elemen desain:

a. Garis

Titik merupakan satuan terkecil suatu garis dan biasa disebut lingkaran. Dalam gambar berbasis layar, titik adalah satu piksel cahaya yang berbentuk persegi, bukan lingkaran. Garis adalah suatu titik yang memanjang dan merupakan

lintasan suatu titik yang bergerak. Titik adalah tanda yang dibuat oleh alat visualisasi saat menggambar garis pada suatu permukaan.

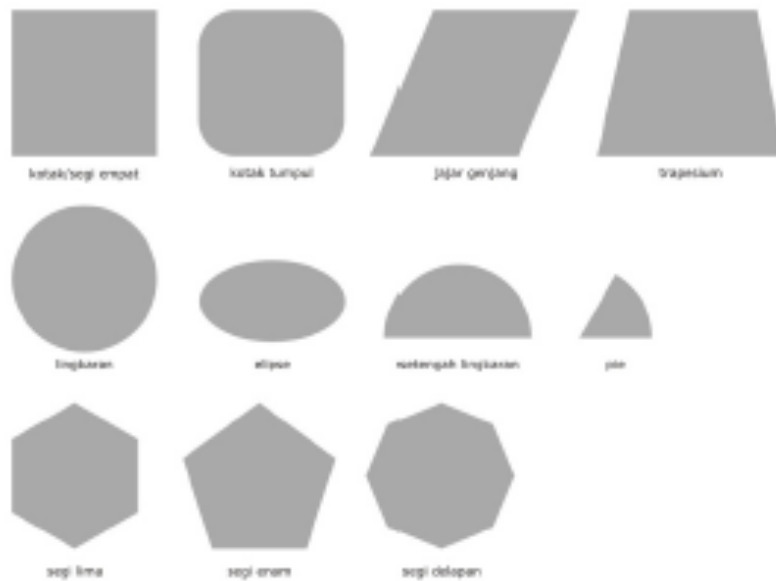


Gambar 2.1. Elemen Desain: Garis

Sumber: <https://www.filemagz.com/elemen-desain-yang-wajib-diketahui-desainer/>

b. Bentuk

Bentuk adalah area tertutup atau terstruktur pada permukaan dua dimensi yang sebagian atau seluruhnya dibuat oleh garis dan dapat diisi dengan warna, pola, atau tekstur. Pada gambar 2.2, terdapat bentuk paprika kuning, anjing hutan dan matanya, bintang, dan bentuk huruf semuanya ditentukan oleh warna. Dikarenakan bentuknya yang datar maka bersifat dua dimensi dan dapat diukur tinggi dan lebarnya. Ada tiga bentuk dasar: kotak, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing memiliki bentuk kubus, limas, dan bola.



Gambar 2.2. Elemen Desain: Bentuk
 Sumber: <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

Bentuk abstrak adalah penataan ulang, modifikasi, atau distorsi tampilan alami yang sederhana atau kompleks yang berfungsi untuk membedakan gaya dan tujuan komunikasi. Bentuk representasi dapat dikenali dan mengingatkan pada benda nyata di alam dan biasanya juga disebut sebagai *figurative shape*.



Gambar 2.3. Elemen Desain: Figurative Shape

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/838936236847217958/>

c. *Figure and ground*

Figure and ground mengharuskan pemirsa untuk mencari pervektif berbeda dari gambar untuk mengetahui maksud sebenarnya dari gambar tersebut.



Gambar 2.4. Elemen Desain: Figure and ground

Sumber: <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2017/06/01/figure-and-ground-gestalt-dan-makna-yang-tersembunyi/>

2.1.2 Desain Ikon

Ikon memainkan peran penting dalam media cetak, elemen grafis, dan di layar. Ikon memainkan peran penting di situs web, aplikasi, dan layar publik. Ikon telah berfungsi sebagai solusi desain dalam banyak aspek, termasuk aplikasi dan permainan. Kita perlu memikirkan kembali desain ikon agar menjadi solusi yang mandiri dan komprehensif. Media seluler sering kali memanfaatkan simbol seperti yang digunakan oleh Textons Company untuk mendistribusikan kupon melalui pesan telepon.

Ikon memainkan peran penting dalam media cetak, elemen grafis, dan di layar. Ikon memainkan peran penting di situs web, aplikasi, dan layar publik. Ikon telah berfungsi sebagai solusi desain dalam banyak aspek, termasuk aplikasi dan permainan. Kita perlu memikirkan kembali desain ikon agar menjadi solusi yang mandiri dan komprehensif. Media

seluler sering kali memanfaatkan simbol seperti yang digunakan oleh Textons Company untuk mendistribusikan kupon melalui pesan telepon.

Tips mendesain sebuah ikon:

- Secara akurat menggambarkan bentuk objek sehingga pengguna dapat mengidentifikasi simbol secara sekilas.
- Perhatikan bentuknya jangan membuatnya terlalu rumit. Semua detail dan informasi tambahan dapat membingungkan pengguna, terutama pada layar kecil.
- Menampilkan gambar dari sudut paling umum.
- Pilih gambar yang mudah dikenali dan dipahami oleh audiens Anda.
- Pilih warna dan nada untuk dampak, keterbacaan, makna, penceritaan, dan konteks.
- Perlakukan semua simbol dalam sistem secara konsisten dalam kaitannya dengan gaya visualisasi, perspektif, dan pandangan. Sebagai aturan umum, jika satu simbol terpotong, semua simbol juga harus terpotong.



Gambar 2.5. Desain Ikon

Sumber: <https://vocasia.id/blog/tutorial-cara-mendesain-ikon/>

2.1.3 *Aesthetics in Interactive Digital Media*

Menurut Griffey (2020) Media interaktif menjadi menarik tergantung pada siapa yang ditanya dan tidak ada jawaban yang jelas dan benar karena setiap orang memiliki minat dan preferensi yang berbeda. Jenis, warna, dan tata letak merupakan elemen penting karena alat utama dalam menciptakan desain dan mempengaruhi estetika keseluruhan karya.

a. *Typografi*

Beberapa bentuk media digital interaktif menyertakan jenis teks yang dapat menjadi elemen integral dan efektif dari keseluruhan desain. Dalam hal pencetakan, ada beberapa pilihan yang memengaruhi cara pandang terhadap cetakan dan memengaruhi kegunaan serta keterbacaannya.



Gambar 2.6. Aesthetics in Interactive Digital Media: Typografi
Sumber: <https://dmd.binus.ac.id/2012/05/tipografi-pada-website-binus-university/>

b. *Warna*

Warna memainkan peran yang sangat penting dalam media interaktif dan dapat memiliki makna dan pengaruh

penting terhadap emosi, kognisi, dan perilaku (Elliot & Maier, 2014). Warna memiliki beragam asosiasi budaya dan disukai lintas generasi dan gender.

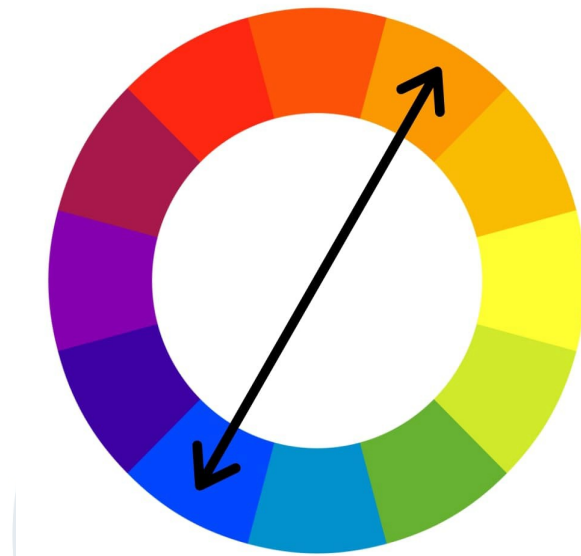
Orang-orang memiliki fisiologi yang berbeda terhadap warna berdasarkan *color wheel*. Warna dibagi menjadi dua kategori yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning, serta warna sejuk seperti biru, hijau, dan ungu. Metode pencampuran warna ada empat, yaitu:



Gambar 2.7. Aesthetics in Interactive Digital Media: Color Wheel
Sumber: <https://www.britannica.com/science/color-wheel>

- *Complementary Colors*

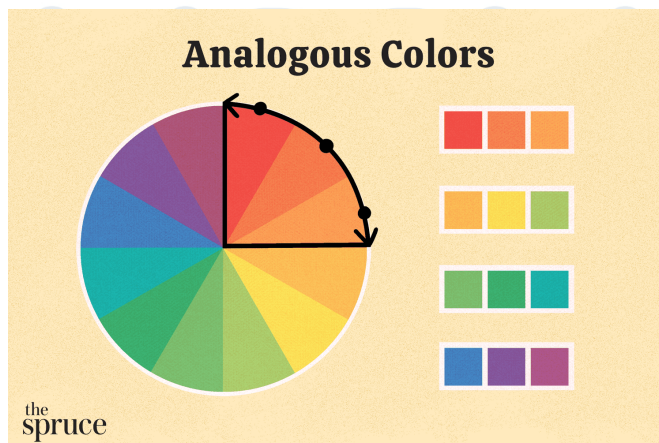
Warna analog adalah warna yang bersebelahan pada color wheel, misalnya biru dan hijau. Skema warna serupa cenderung terlihat lebih santai dan natural.



Gambar 2.8. *Aesthetics in Interactive Digital Media: Complementary Colors*
 Sumber: <https://phlearn.com/magazine/guide-to-complementary-colors-in-photography/>

- *Analogous Colors*

Warna analog adalah warna yang bersebelahan pada *color wheel*, misalnya biru dan hijau. Skema warna serupa cenderung terlihat lebih santai dan natural.



Gambar 2.9. *Aesthetics in Interactive Digital Media: Analogous Colors*
 Sumber: <https://www.thespruce.com/understanding-analogous-colors-1973820>

- *Triadic Colors*

Warna tiradik merupakan warna yang tersebar merata pada roda warna dan membentuk segitiga sama sisi.

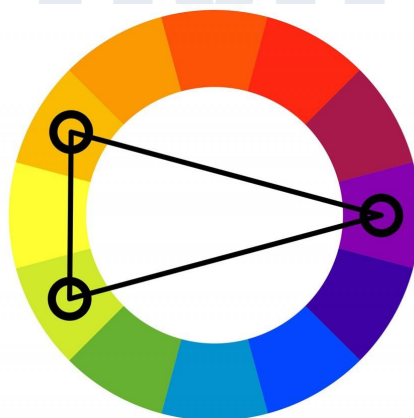
Kombinasi warna ini sangat cerah, jadi sebaiknya gunakan satu warna dari triadik sebagai warna utama, dan dua warna sisanya sebagai aksen.



Gambar 2.10. *Aesthetics in Interactive Digital Media: Triadic Colors*
Sumber: <https://www.color-meanings.com/triadic-colors/>

- *Split Complementary*

Warna komplementer terpisah adalah warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan warna tersebut pada posisi pada roda warna. Skema warna komplementer terpisah mirip dengan skema warna komplementer, dengan lebih banyak kontras visual namun lebih sedikit energi dan ketegangan.



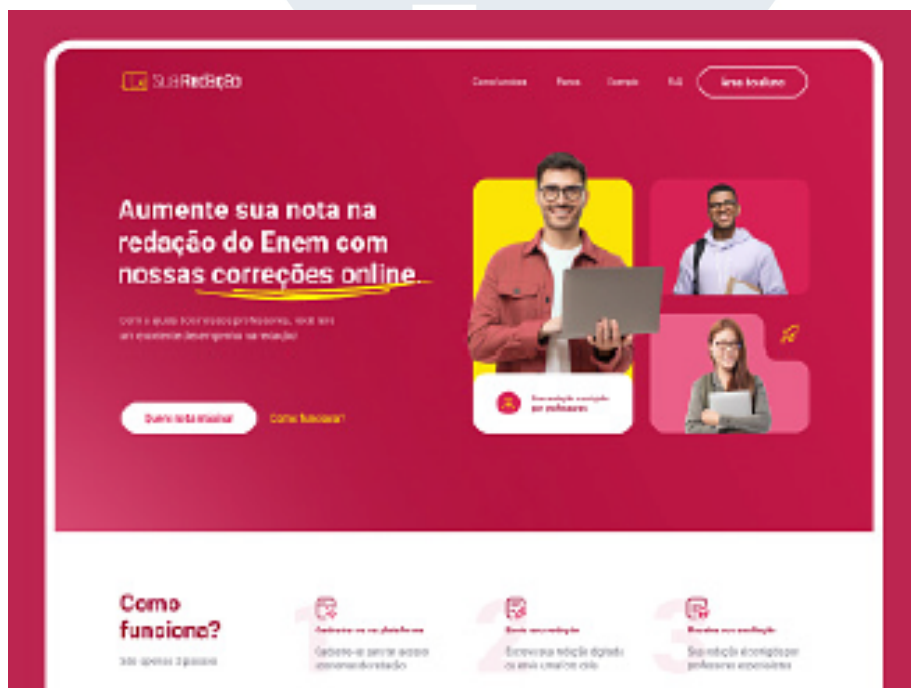
Gambar 2.11. *Aesthetics in Interactive Digital Media: Split Complementary*
Sumber: <https://www.color-meanings.com/split-complementary-colors/>

2.1.4 Psikologi Warna

Menurut (Hendratman, 2023) Warna juga merupakan bagian dari desain yang digunakan untuk mengekspresikan suasana hati dan pesan tertentu yang dapat mempengaruhi jiwa psikologi manusia. Berikut adalah psikologi berdasarkan warna:

1. Merah

- Warna merah mewakili warna darah, dan api.
- Positif: warna merah menggambarkan keinginan, usaha keras, semangat, emosi yang kuat, dan keberanian.
- Negatif: warna merah menggambarkan ancaman, panas, murka, hasrat, energetik, agresif, dan dominasi.



Gambar 2.12. Merah

Sumber: <https://dribbble.com/shots/22115732-Sua-reda-o-Landing-Page>

2. Biru Tua

- Warna biru tua mewakili warna langit di malam hari.

- Positif: warna biru tua menggambarkan fokus, disiplin, keselamatan, pintar, kooperatif, higienis, banyak teman, tenang, teknologi, integratif, dan bijaksana.
- Negatif: warna biru tua menggambarkan serius, keras hati, emosional, dan kaku.

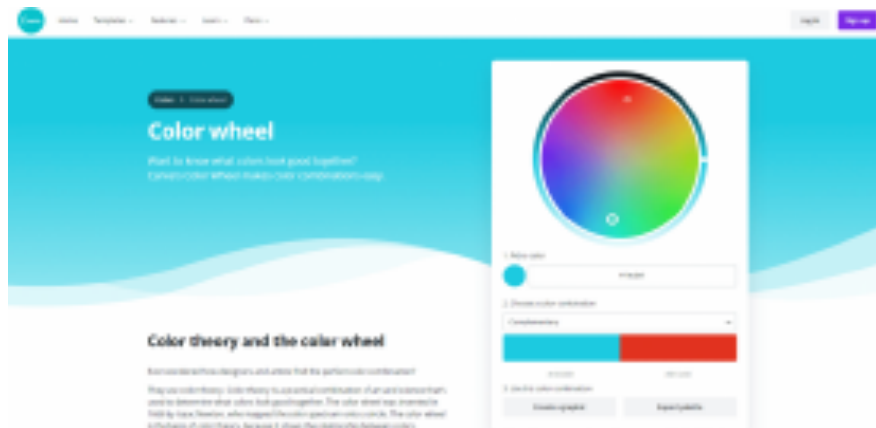


Gambar 2.13. Biru Tua

Sumber: <https://id.lovepik.com/image-465432432/dark-blue-background-email-service-website-design.html>

3. Biru Muda

- Warna biru muda mewakili warna lautan dan langit
- Positif: warna biru muda menggambarkan kedamaian, kepercayaan, ketentraman, rileks dan teduh.
- Negatif: warna biru muda menggambarkan tidak lezat, dan kesedihan.



Gambar 2.14. Biru Muda

Sumber: <https://niagaspacesgp1.digitaloceanspaces.com/blog/wp-content/uploads/2021/06/14131216/Canva-1024x500.png>

4. Hijau

- Warna hijau mewakili warna tanaman, dan pohon.
- Positif: warna hijau menggambarkan organik, kekuasaan, sehat, santai, subur, perkembangan, pengobatan, kekerasan hati, kebanggaan, keberuntungan, keinginan, inovasi, sukses, dan muda.
- Negatif: warna hijau menggambarkan tidak istimewa, biasa saja, kurang resmi, dan kurang serius.



Gambar 2.15. Hijau

Sumber: <https://nore.web.id/wp-content/uploads/2022/01/Screen-Shot-2022-01-04-at-10.44.09-e1641529946801.png>

5. Kuning

- Warna kuning mewakili warna sinar matahari, jeruk lemon, bunga, lebah.
- Positif: warna kuning menggambarkan mencolok, tidak terikat, kreatif, main-main, gembira, semangat, spontan, dan akrab
- Negatif: warna kuning menggambarkan tidak tegas, dan penakut.

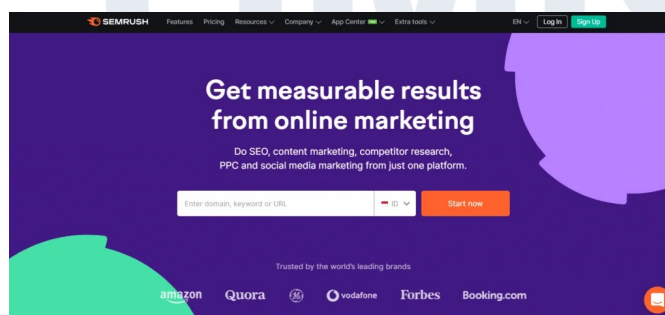


Gambar 2.16. Kuning

Sumber: <https://www.niagahoster.co.id/blog/warna-efektif-desain-website/>

6. Ungu/Jingga

- Warna ungu mewakili warna buah manggis, dan bunga angrek.
- Positif: warna ungu menggambarkan harapan, imajinasi, kebangsawanan, dan spritual
- Negatif: warna ungu menggambarkan tidak ramah, tidak logis, tidak membumi, ceroboh, sombong, kasar, dan misteri.



Gambar 2.17. Ungu/Jingga

Sumber: <https://marketingonline.id/wp-content/uploads/2021/10/image-3-1024x472.png.webp>

7. Oranye

- Warna oranye mewakili warna jeruk
- Positif: warna oranye menggambarkan kreatif, ramah, hangat, gembira, keselarasan, muda, kemajuan, segar, famboyan, semangat.
- Negatif: warna oranye menggambarkan feminim dan murah.



Gambar 2.18. Oranye

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/546413367302359455/>

8. Pink

- Warna pink mewakili warna bunga mawar
- Positif: warna pink menggambarkan aman, romantis, terjangkau, feminim, kasih sayang, cinta, lembut, dan perawatan.
- Negatif: warna pink sendiri tidak cocok dengan laki-laki.

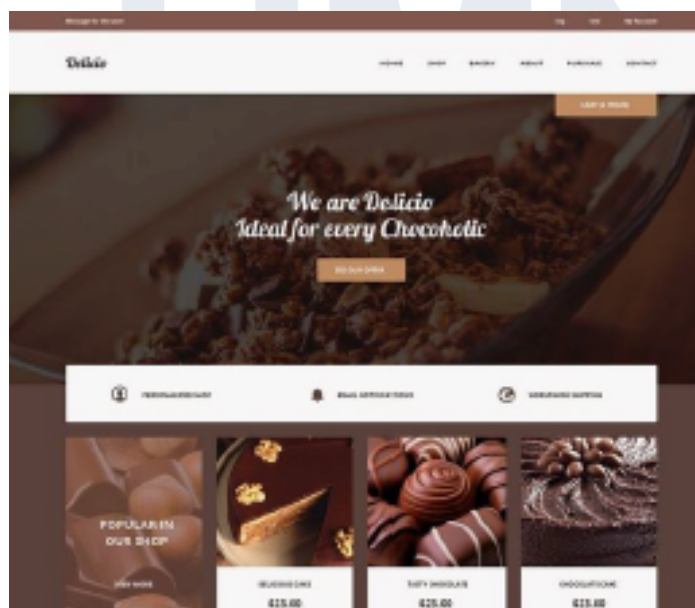


Gambar 2.19. Pink

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/522417625541638467/>

9. Coklat

- Warna coklat mewakili warna tanah, kayu, kopi.
- Positif: warna coklat menggambarkan handal, matang, rileks, sederhana, kenyamanan, ketahanan, klasik, kekuatan, dan solidaritas.
- Negatif: warna coklat menggambarkan pesimis, kurang teloran, lesu, tradisional, usang, kusam, dan kotor.

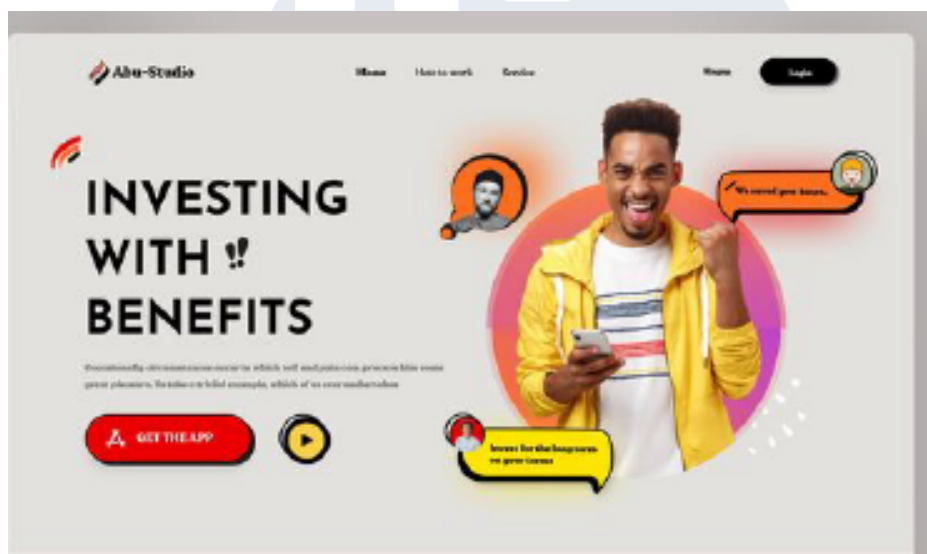


Gambar 2.20. Coklat

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/644296290470968771/>

10. Abu-abu

- Warna abu-abu mewakili warna pasir, batu, dan beton.
- Positif: warna abu-abu menggambarkan milenium, futuristik, netral, keselamatan, kehandalan, sederhana, kedewasaan.
- Negatif: warna abu-abu menggambarkan kesedihan, kurang cerdas, membosankan, kabur, kurang berternaga, meragukan, acuh, tidak merangsang.

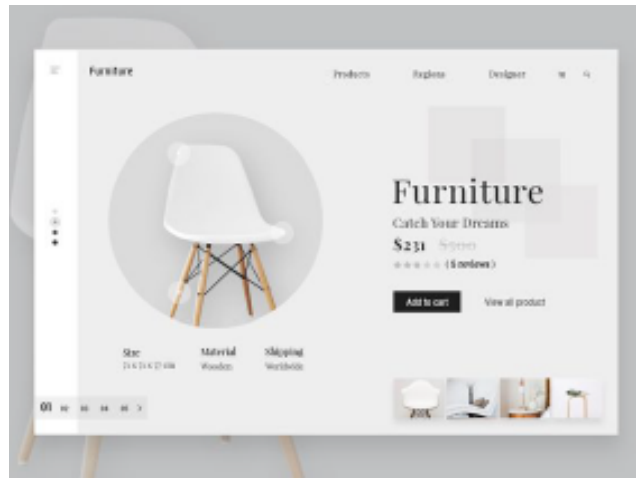


Gambar 2.21. Abu-abu

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/595460382004807657/>

11. Putih

- Warna putih mewakili warna salju, dan awan.
- Positif: warna putih menggambarkan minimalis, akurat, suci, steril, dan tidak bersalah.
- Negatif: warna putih menggambarkan malas, santai, hampa, tidak tegas, tanpa emosi.

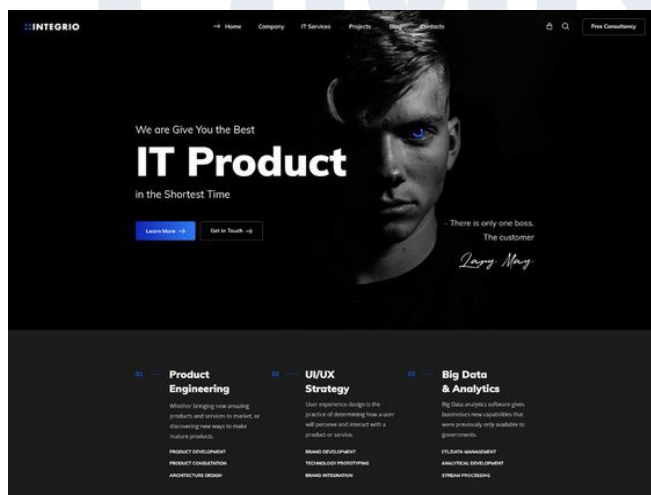


Gambar 2.22. Putih

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/774124925491855/>

12. Hitam

- Warna hitam mewakili warna minyak mentah, batu bara, dan arang.
- Positif: warna hitam menggambarkan berkelas, abadi, sederhana, elegan, kekuatan, kepatuhan, cangih, tidak bersalah, kepatuhan.
- Negatif: warna hitam menggambarkan berduka, ketakutan, supranatural, misteri, kematian, simbol kejahatan, dan alam gaib.

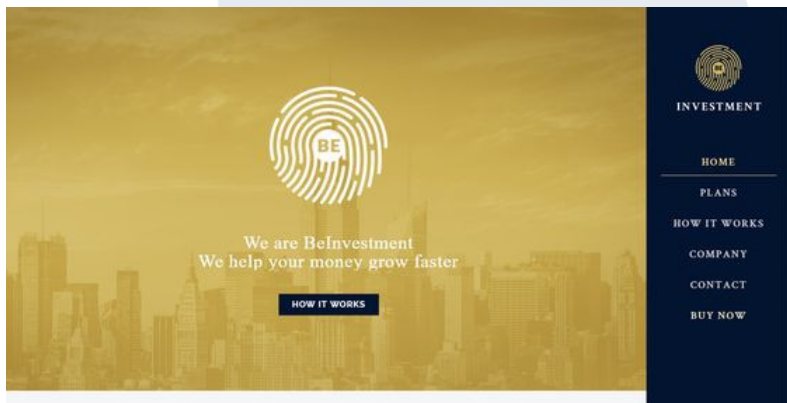


Gambar 2.23. Hitam

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/757589968580488737/>

13. Emas

- Warna emas mewakili warna madu, dan emas.
- Positif: warna emas menggambarkan fokus, kekaguman, khusus, berharga, kemenangan, kemegahan, cahaya, harta, dan menunjukkan kedudukan.
- Negatif: warna emas menggambarkan pemimpi, egois, dan tamak.

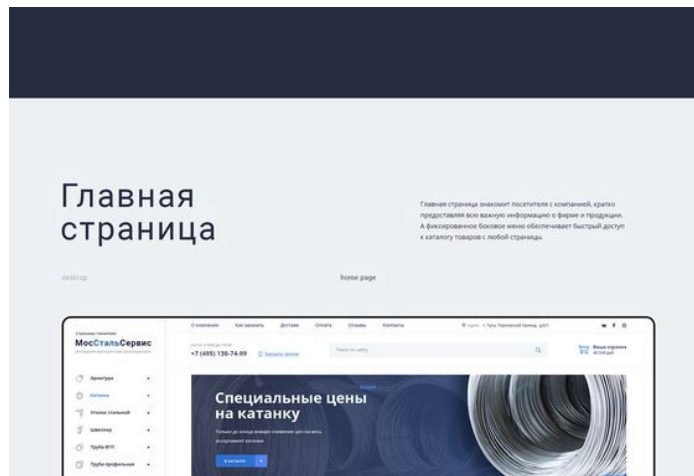


Gambar 2.24. Emas

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/216243219602043439/>

14. Perak

- Warna perak mewakili warna bulan dan perak.
- Positif: Warna perak menggambarkan fokus, kagum, terbatas, murni, mewah, modernis, canggih, megah, modern, menandakan status, berkilau, ketentraman, dan keseimbangan.
- Negatif: Warna perak menggambarkan keraguan, tegang, menipu, dan penyendiri

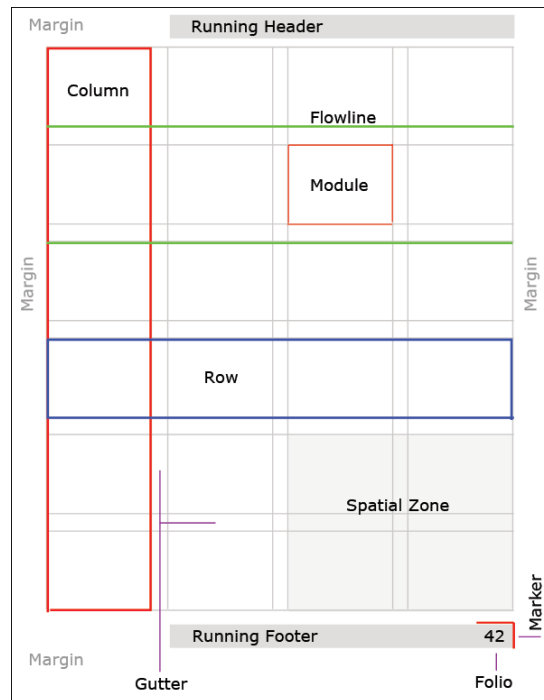


Gambar 2.25. Perak
Sumber: Hendratman (2023)

2.1.5 *Grid*

Menurut Robin Landa (2018), *grid* dalam suatu desain merupakan kerangka atau struktur dasar yang digunakan untuk menyusun dan mengatur elemen visual dalam sebuah karya desain. *Grid* digunakan untuk membantu desainer dalam menciptakan tata letak yang teratur, kohesif, dan mudah diikuti oleh pengguna atau pembaca. Dengan menggunakan *grid*, desainer dapat menentukan letak, proporsi, dan hubungan antara elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan ruang kosong, sehingga menciptakan tampilan visual yang seimbang dan efektif. *Grid* juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan konsistensi dalam desain, baik dalam skala, proporsi, maupun jarak antar elemen-elemen sehingga menciptakan kesan yang profesional.

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 2.26. *Anatomi Grid*

Sumber: <https://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2012/09/grid-anatomy.png>

Gambar diatas merupakan *anatomi grid* menurut Robin Landa (2018), yaitu:

1. *Margin*

Margin merupakan ruang kosong disekitar tepi luar sebuah elemen desain atau kumpulan elemen. *Margin* biasanya digunakan untuk memberikan jarak antara konten dengan tepi kertas atau batas area desain.

2. *Column*

Column merupakan bagian vertikal dari sebuah grid yang terdiri dari satu kolom tunggal atau sejumlah kolom paralel. Kolom digunakan untuk menata konten secara vertikal, baik berupa teks, gambar, atau elemen desain lainnya.

3. *Rows*

Rows merupakan bagian *horizontal* dari sebuah *grid* yang terdiri dari satu baris tunggal atau sejumlah baris paralel.

digunakan untuk menata konten secara *horizontal*, biasanya

4. *Flowline*

Flowline digunakan untuk menciptakan keselarasan di dalam kotak dan meningkatkan aliran visual. Penciptaan *flowline* secara berkala ini menghasilkan pembentukan serangkaian unit spasial beraturan yang disebut sebagai modul. *Flowline* dapat digambarkan secara berkala dan tidak teratur.

5. *Grid Module*

Grid Module merupakan bagian tunggal yang dibuat oleh perpotongan kolom vertikal dan garis horizontal. *Grid module* juga sebagai tempat meletakkan blok teks dan gambar. Penggunaan *grid module* memungkinkan kombinasi antar teks atau gambar menjadi satu atau lebih *module*.

6. *Spatial Zone*

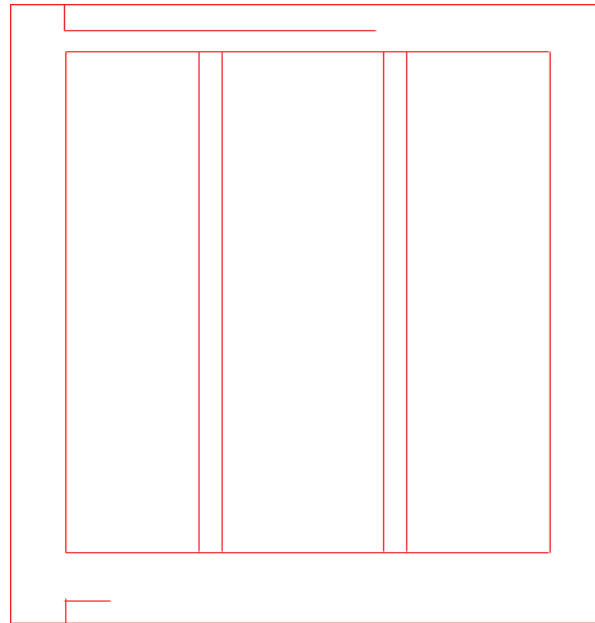
Pembentukan *spatial zone* melibatkan penggabungan beberapa *grid module* untuk mengatur penempatan berbagai elemen grafis. *Spatial zone* dapat ditujukan untuk teks atau gambar.

Menurut Robin Landa (2018), terdapat 3 macam struktur dasar dari suatu *grid*, yaitu:

1. *Single-Column Grid*

Single-Column Grid adalah struktur dasar yang terdiri dari satu kolom tunggal untuk menyusun konten. *Single-Column Grid* sering digunakan dalam desain grafis untuk menciptakan tata letak yang sederhana dan fokus pada konten utama. Penggunaan grid ini sering kali digunakan untuk proyek yang memerlukan representasi konten linier, seperti artikel, buku, surat kabar dan dokumen dengan teks panjang lainnya. Dengan hanya menggunakan *single-column grid*,

desainer dapat menerangkan kesederhanaan penyajian informasi dan membantu pembaca fokus pada konten tanpa terganggu oleh tata letak yang kompleks.



Gambar 2.27. *Single-Column Grid*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>

2. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid adalah struktur dasar yang terdiri dari beberapa kolom paralel yang digunakan untuk mengatur konten dalam desain grafis. Elemen desain dapat diatur lebih efektif menggunakan *multicolumn grid* yang memungkinkan desainer membuat konten yang kompleks dan bervariasi. Grid ini sering digunakan dalam desain majalah, buku, website, brosur, dan materi presentasi lainnya yang memerlukan tata letak yang lebih dinamis. Dengan membagi tata letak menjadi beberapa kolom, seorang desainer dapat membuat hierarki visual yang jelas dan memisahkan konten primer, sekunder, dan tersier dengan lebih jelas.

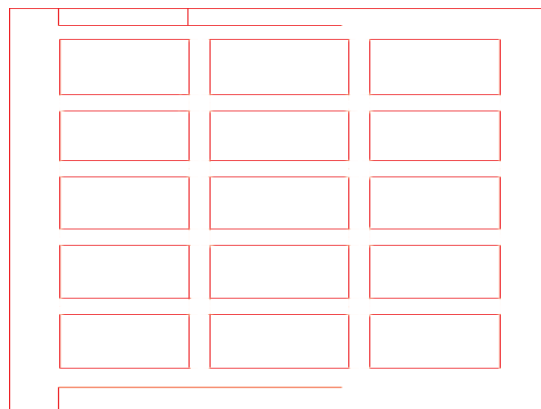


Gambar 2.28. Multicolumn Grid

Sumber <https://www.lexisprintingonline.com/resources/the-ideas-collection/understanding-grid-systems-in-design/>

3. Modular Grid

Modular Grid adalah struktur yang mengatur suatu konten ke dalam modul yang teratur dan dapat diulang. Ukuran dan posisi setiap modul konsisten, sehingga memungkinkan desainer membuat tata letak dengan tingkat konsistensi dan akurasi yang tinggi. *Modular grid* memungkinkan desainer dengan mudah mengatur elemen desain seperti teks, gambar, dan elemen grafis lainnya ke dalam tata letak yang kohesif dan terstruktur. Hal ini membuat *modular grid* menjadi pilihan populer untuk desain editorial tata letak buku, desain website responsif, dan proyek desain lainnya yang memerlukan tampilan yang terorganisir sehingga dapat mudah dipahami oleh pembaca.



Gambar 2.29. Multicolumn Grid

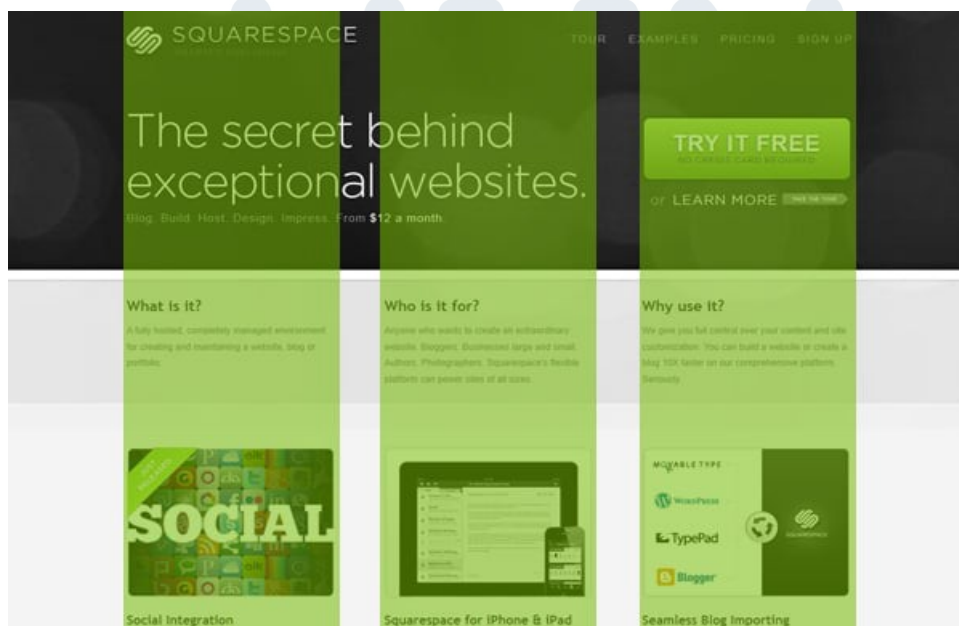
Sumber <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>

2.1.6 Prinsip Tata Letak

Setelah memilih tipografi dan warna, maka langkah selanjutnya perlu menerapkan dan memposisikan warna-warna tersebut di layar. Prinsip tata letak dengan media interaktif dapat membantu dalam membuat keputusan yang lebih strategis (Griffey, 2020).

1. *Unity*

Unity dalam desain interaktif dapat dicapai dengan membatasi gambar, ikon, warna teks, tipografi, tata letak, dan gaya di aplikasi. Oleh karena itu, menggunakan palet warna yang telah ditentukan sebelumnya dan dua atau tiga font akan membantu mempertahankan desain yang konsisten. Namun, keseragaman dapat ditingkatkan dengan menerapkan gaya yang sama pada elemen grafis lainnya. Misalnya, memotong semua foto anda menjadi persegi, menerapkan filter serupa, dan menggabungkan berbagai ikon dan gaya ilustrasi unik di seluruh aplikasi untuk menciptakan konsistensi.

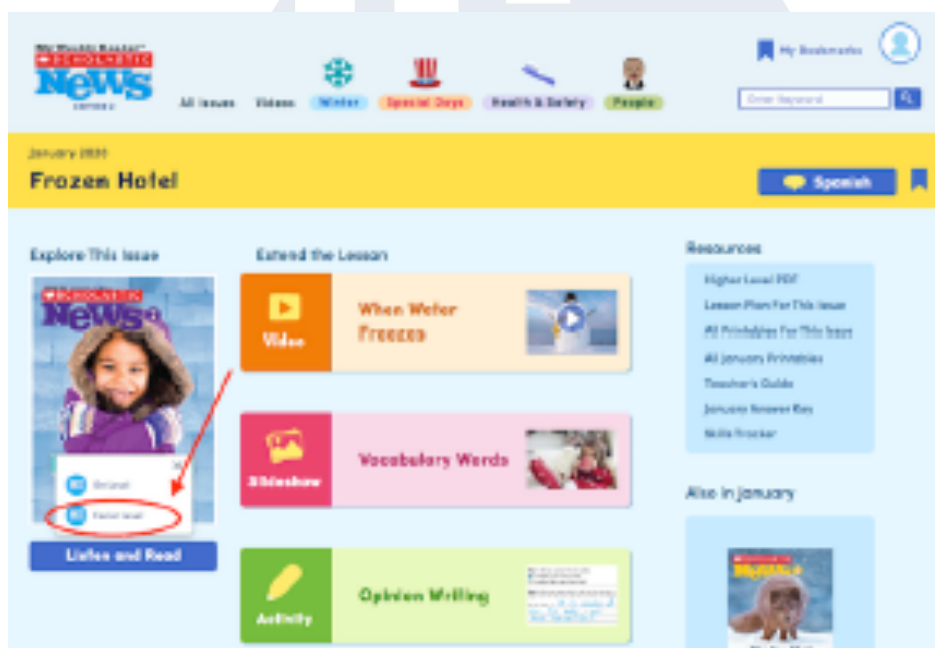


Gambar 2.30. *Unity*

Sumber: <https://webdesign.tutsplus.com/unity-in-web-design--webdesign-3373a>

2. *Diffrentiation*

Diffrentiation membuat elemen-elemen terlihat berbeda dan bertentangan dengan unity, namun *diffrentiation* dalam media interaktif justru merupakan variasi dalam satu kesatuan yang utuh.



Gambar 2.31. *Diffrentiation*

Sumber: <https://sn2.scholastic.com/pages/help-and-how-tos/teaching-support/differentiation.html>

3. *Emphasis*

Emphasis dimaksudkan untuk menekankan sesuatu agar audiens memahami apa yang ditonjolkan dan secara intuitif dapat mengetahui ke mana arahnya selanjutnya.



Gambar 2.32. *Emphasis*

Sumber: <https://tympanus.net/codrops/2011/10/08/25-examples-of-emphasis-applied-in-web-design/>

4. *Whitespace*

Whitespace adalah ruang kosong antara grafik, gambar, dan teks pada layar. *Whitespace* tidak selalu berwarna putih, namun bisa diisi dengan warna lain asalkan tidak ada elemen grafis, gambar, atau teks. Saat mendesain website, Gingiber memperhatikan penggunaan spasi untuk membantu pembeli. Penggunaan spasi tersebut memisahkan judul kategori, baris produk dengan nama dan harga. Situs website fashion menggunakan banyak ruang kosong untuk membantu pengunjung fokus pada produk. Dengan memanfaatkan ruang secara efektif dapat menciptakan kesan rapi dan elegan.



Gambar 2.33. *Whitespace*

Sumber: <https://uxplanet.org/10-examples-of-white-space-design-websites-youll-want-to-copy-33615d9267ce>

5. *Alignment*

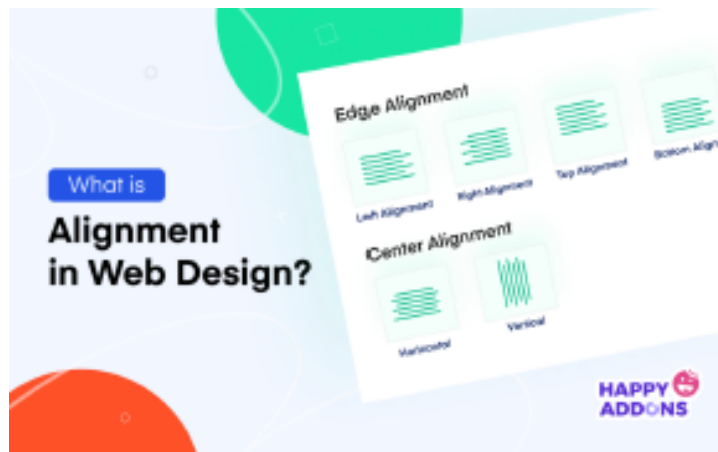
Fitur *Alignment* berfungsi untuk mengatur posisi teks atau objek agar sejajar dengan bagian atas, bawah, samping, atau tengah. Garis dalam elemen visual harus berjalan secara horizontal dan vertikal. Alignment memberikan tampilan garis horizontal dan vertikal yang terlihat kasat mata. Jika diletakan secara sembarangan dapat menyebabkan hasil yang tidak rapi. Penempatan yang benar akan meningkatkan kejelasan, terutama dalam formulir online.



Gambar 2.34. *Alignment*

Sumber: <https://happyaddons.com/alignment-in-web-design/#what-is-alignment-in-web-design>

Saat membuat media interaktif dapat menggunakan grid untuk menyelaraskan elemen lainnya agar lebih rapi. Saat mendesain, gunakan grid untuk membuat konten yang selaras.



Gambar 2.35. *Alignment*

Sumber: <https://happyaddons.com/alignment-in-web-design/#what-is-alignment-in-web-design>

2.2 Media Digital Interaktif

Media digital interaktif merupakan suatu pengalaman menggunakan komputer yang memfasilitasi interaksi antar perangkat dan pengguna. Pengguna memberikan aksi ke alat, dan kemudian perangkat memberikan respon balik. Dalam pengembangan aplikasi interaktif harus dapat memprediksi cara pengguna akan menggunakan aplikasi tersebut (Griffey, 2020).

2.2.1 Prinsip Tata Letak

Bentuk media digital sendiri telah berubah-ubah dikarenakan perubahan teknologi dan zaman, hal tersebut telah mempengaruhi orang-orang dalam berkomunikasi, belajar, belanja, dan hiburan. Salah satu media interaktif yang sering digunakan, yaitu: website (Griffey, 2020).

- **Website**

Situs web merupakan kombinasi dari halaman-halaman web yang terhubung di bawah satu domain yang dapat diakses dari *computer* dengan Internet. Pada awalnya situs web

merupakan brosur digital dengan halaman statis dan sederhana. Dengan adanya kemajuan teknologi situs web berubah menjadi lebih canggih. Tahun 1990-an situs *e-commerce* berkembang pesat, yang dimana di ikuti blog, dan platform media sosial. Situs web modern sendiri sudah lebih responsif, menyesuaikan tata letak, dan konten pada perangkat yang akan digunakan oleh pengguna, yang dimana hal ini telah menimbulkan tantangan terhadap perancang dan pengembang web (Griffey, 2020).



Gambar 2.36. Website

Sumber: <https://tinzi.com/web-design/mobile-web-design/>

2.2.2 User Interface

Perancangan *website* sendiri tidak akan dapat lepas dari *UI* untuk membantu pengguna dalam menjalankan fungsinya. *User Interface* merupakan sebuah representasi visual dari produk digital, seperti: aplikasi dan *website*, yang menghubungkan pengguna dan mesin. Adanya *UI* tersebut memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan mesin, yang dimana hal tersebut melalui: teks, bentuk, grafik, dan foto untuk memberikan sebuah pengalaman yang lancar dan alami (Malewicz, 2020).

Dalam perancangan user interface ada beberapa komponen khusus yang harus diperhatikan. Hal ini dikarenakan komponen-komponen itu

sendiri akan ditempatkan dan akan berfungsi di layar. Berikut komponen yang akan digunakan dalam UI (Malewicz, 2020):

1) *Screen*

Dalam melakukan desain *UI* tampilan merupakan segalanya. Hal tersebut dikarenakan berdasarkan sesuatu yang kita lihat. *Screen* pada setiap perangkat sendiri memiliki ukuran yang berbeda-beda. Ukuran *screen* yang sering digunakan di Iphone biasanya berukuran 375 x 812, sedangkan android dengan ukuran 360 x 640. Dalam peletakan sebuah elemen pada *screen* harus melakukan sebuah pertimbangan jangkauan jari pengguna pada setiap alat (Malewicz, 2020).



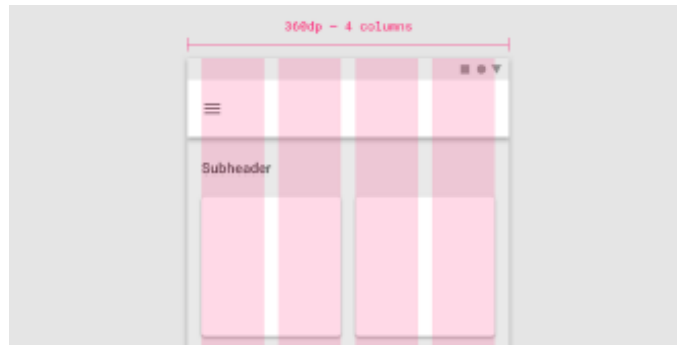
Gambar 2.37. *Screen*

Sumber: <https://philwijs.medium.com/mobile-app-design-keeping-the-thumb-zone-in-mind-\c1d4fafcd127>

2) *Layout & Grid*

Grid adalah struktur garis yang berfungsi untuk membantu menyatukan tata letak. *Grid* merupakan garis biru yang terstruktur dari setiap proyek untuk membantu menciptakan hirarki antar elemen dan memungkinkan menciptakan suatu pemahaman yang lebih baik. Membuat *grid* sejak awal proyek akan memungkinkan konsistensi yang lebih baik dan penerapan yang lebih cepat. *User interface* aplikasi seluler selalu menggunakan *grid* jenis *fluid grid*. *Fluid grid*

merupakan *grid* yang lebarnya bervariasi dengan menyesuaikan lebar kolom yang ada agar sesuai dengan layar. Hal ini menjadikan kolom-kolom tersebut memiliki lebar yang bervariasi dan selaras (Malewicz, 2020).



Gambar 2.38. *Layout & Grid*

Sumber: <https://m2.material.io/design/layout/responsive-layout-grid.html#columns-gutters-and-Margins>

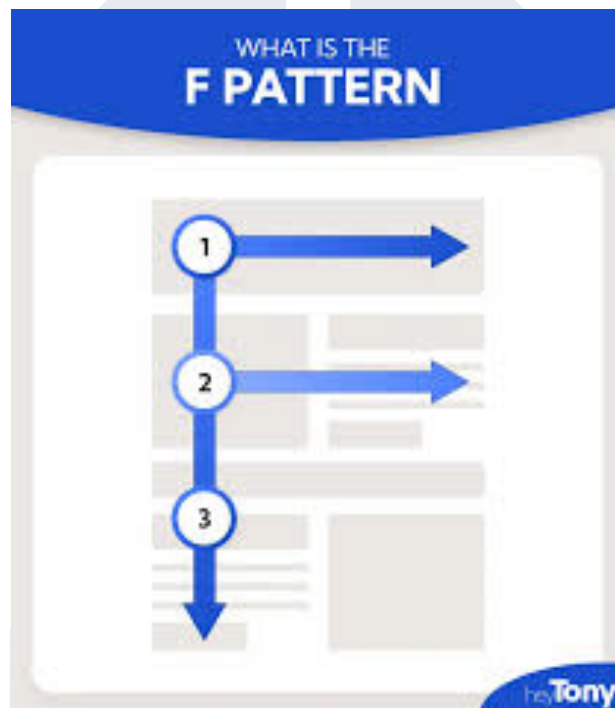
Metode *red square* merupakan bentuk kotak yang mudah diolah oleh semua orang, dan warna merah membuatnya menjadi penting. *Red square* sendiri sama seperti *grid* pada umumnya, hal yang harus dilakukan adalah memilih ukuran kotak yang memiliki sisi yang sama. Dalam penggunaan *red square* kita dapat dengan mudah untuk menentukan sebuah jarak antara objek (Malewicz, 2020).



Gambar 2.39. *Red Square*

Sumber: <https://dribbble.com/shots/18585943-Red-Square-method>

Terdapat *pattern* utama yang diikuti mata ketika melihat sebuah konten. *Pattern F* merupakan *pattern* yang paling populer di Eropa dan Amerika. *Pattern* ini menunjukkan bahwa mata kita mengikuti tepi kiri konten lalu melompat ke arah kanan untuk melihat foto dan judul saja (Malewicz, 2020).



Gambar 2.40. *Pattern F*

Sumber: <https://heytony.ca/how-to-use-the-f-pattern-in-website-design/>

3) *Typografi*

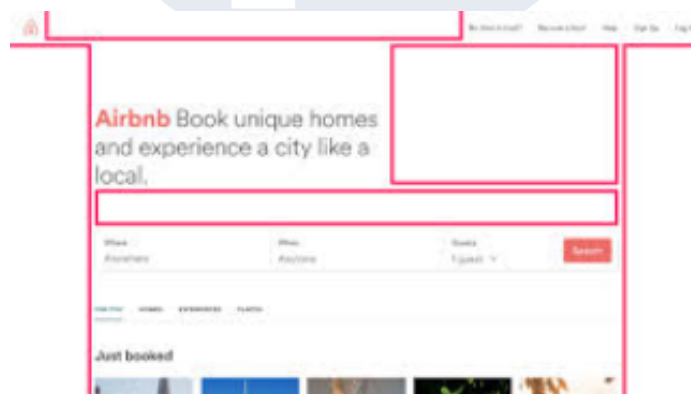
Typografi merupakan hal yang sangat penting dalam *UI*, hal ini dikarenakan dapat mempengaruhi tampilan, gaya, nuansa, dan pesan. Penggunaan sans serif merupakan tipe *font* yang terbaik dalam sebuah produk digital hal ini dikarenakan kesederhanaan dalam bentuk, dan masih terlihat bagus di layar yang memiliki kualitas rendah. Sans serif sendiri merupakan *font* dasar dalam penggunaan media digital interfaces (Malewicz, 2020).



Gambar 2.41. *Typografi*

Sumber: https://www.freepik.com/premium-vector/sans-serif-alphabet-font_19509073.htm

Whitespace merupakan jarak antara tempat kosong antara huruf, kata, baris teks, dan apapun yang kita lihat di layar. Jika spasi antar huruf atau kalimat terlalu kecil akan membawa efek buruk dalam hal keterbacaan, dan hieraki. Untuk membantu menentukan spasi kita dapat menggunakan *soft grid* dalam menentukan jaraknya (Malewicz, 2020).



Gambar 2.42. *Whitespace*

Sumber: <https://symply.io/blog/why-is-whitespace-in-web-design-so-powerful>

4) *Icons*

Icons adalah pictogram atau gambar kecil yang melambangkan suatu fungsi atau status. Kebanyakan ikon berasal dari penyederhanaan suatu objek atau bentuk sehari-hari. Arti sebuah ikon tidak selalu *universal*, bahkan bentuk yang paling jelas pun dapat salah diartikan oleh sebagian pengguna. Semakin sederhana bentuk ikon, semakin besar

juga peluang untuk memahaminya. Namun untuk beberapa kasus, ada baiknya juga disertai deskripsi teks. Terdapat beberapa *style* pada ikon, yaitu (Malewicz, 2020):



Gambar 2.43. *Icons*

Sumber: https://png.pngtree.com/png-vector/20190901/ourmid/pngtree-set-of-ecommerce-icons-for-online-shop-png-image_1718234.jpg

- *Icons Size*

Bentuk dari sebuah ikon dapat memiliki ukuran yang berbeda. Artinya suatu ikon dapat mengambil lebih banyak ruang meskipun tinggi atau lebar pixelnya sama dengan objek lainnya. Semua ikon yang digunakan harus diskalakan secara proposional. Namun, ikon dengan ukuran pixel yang sama tidak menjamin bahwa ikon memiliki ukuran yang sama. Beberapa kasus, perlu adanya penyesuaian bentuk secara manual agar lebih serasi (Malewicz, 2020).

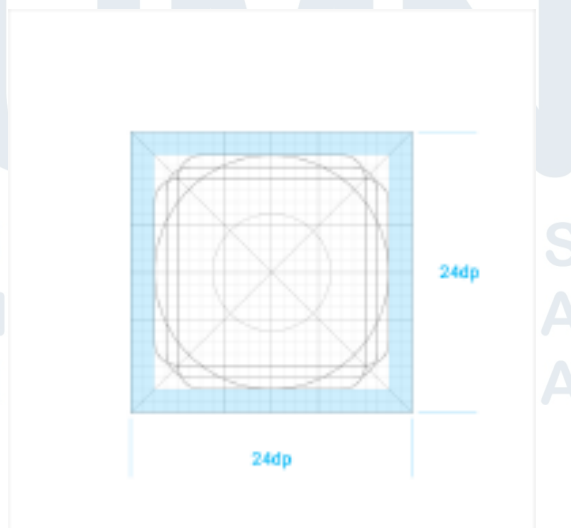


Gambar 2.44. *Icon Size*

Sumber: https://blog.icons8.com/wp-content/uploads/2023/12/bios_ipados_system_icons-1024x446.webp

- *Safe Area atau Bounding Box*

Bounding box merupakan area aman di sekitar ikon yang dapat digunakan untuk bentuk tidak beraturan yang dapat memakan lebih banyak ruang. Tujuannya untuk mempermudah menyesuaikan ukuran ikon. Caranya dengan membuat area aman berbentuk persegi di sekitar ikon, kemudian menggunakan bingkai yang sama untuk menyesuaikan bentuk ikon lainnya agar tepat dan sesuai (Malewicz, 2020).

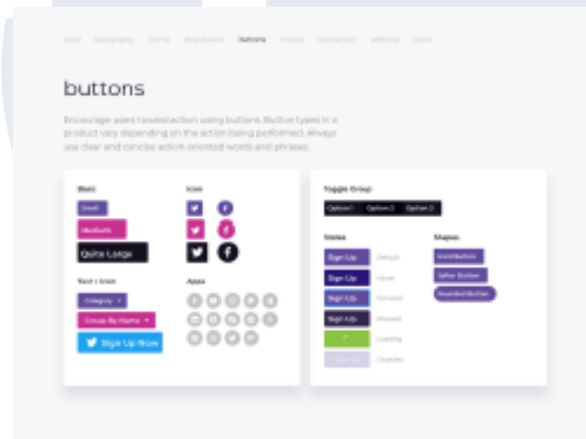


Gambar 2.45. *Save Area/Bounding Box*

Sumber: <https://m1.material.io/style/icons.html>

5) *Buttons*

Buttons merupakan elemen interaktif yang dapat menghasilkan suatu tindakan yang dijelaskan di dalamnya atau bisa disebut *CTA (call to action)*. Dalam membuat sebuah *buttons* haruslah cocok dengan produk tersebut tersebut dan harus dapat dimengerti oleh para pengguna. *Buttons* sendiri memiliki beberapa bentuk, seperti: persegi panjang dan persegi panjang bulat, *text link*, dan bentuk lainnya (bulat, segitiga, dan *organic*).

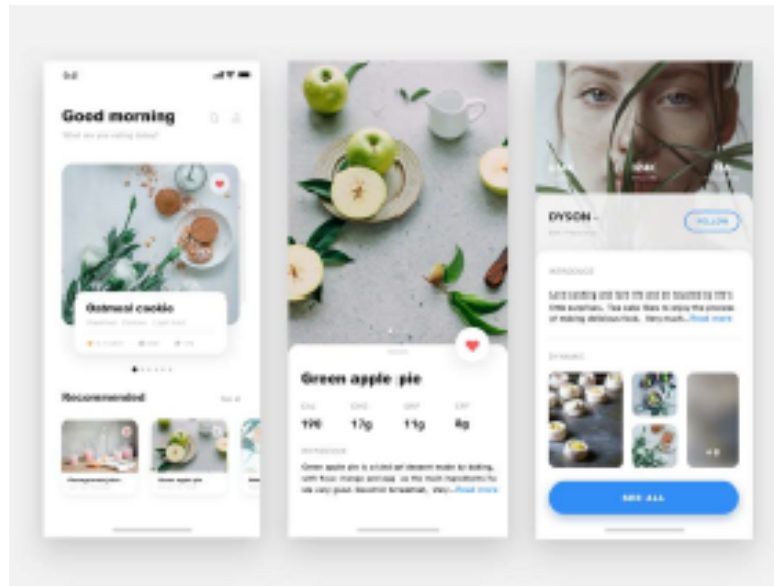


Gambar 2.46. *Buttons*

Sumber: <https://medium.com/@gemapratamaaditya/ui-design-guidelines-e349c855fa8e>

6) *Cards*

Cards biasa digunakan untuk menampilkan suatu kutipan atau konten dalam *user interface*. Setelah diketuk atau di klik, *cards* dapat berisi teks, tombol, ikon, dan foto untuk membantu pengguna memutuskan mana yang akan dipilih terlebih dahulu. Informasi yang ditampilkan pada *cards* harus ringkas dan langsung ditujukan pada pengguna. *Cards* yang baik hanya menampilkan satu tombol atau tiga baris teks. Terdapat beberapa cara untuk menampilkan *cards*, yaitu *horizontal*, *vertikal*, *stack*, *grid (masonry)* (Malewicz, 2020).

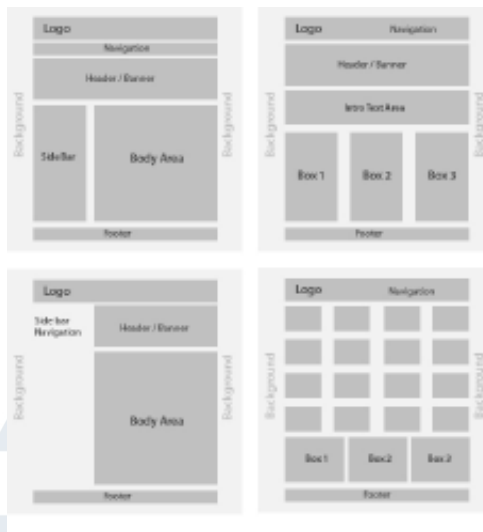


Gambar 2.47. Cards

Sumber: <https://d3h2k7ug3o5pb3.cloudfront.net/image/2020-12-04/57eabbb0-3610-11eb-bcbe-7daa1ab28fd4.jpg>

Layout dan hierarchy secara langsung mempengaruhi seberapa mudah dan cepatnya pengguna memahami tujuannya dan mengambil tindakan. Adanya identifikasi informasi dari yang paling penting seperti harga, informasi sekunder seperti nama produk, dan label seperti kategori. Identifikasi informasi ini perlu dirancang dengan cara yang jelas dan menunjukkan hierarkinya seperti menggunakan *font* yang lebih besar dan lebih tebal untuk informasi penting. Penggunaan *margin* dalam cards juga harus konsisten dan seragam (Malewicz, 2020).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

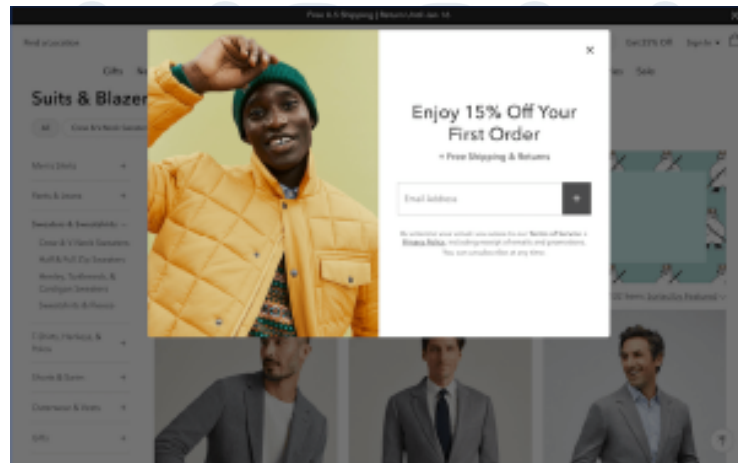


Gambar 2.48. *Layout dan Hierarchy*

Sumber: <https://www.exabytes.co.id/blog/apa-itu-layout-website/>

7) *Modals, Popups*

Terdapat beberapa modul yang muncul di atas *user interface* untuk menunjukkan tindakan atau informasi tambahan yang dapat muncul dengan sendirinya atau karena adanya tindakan tertentu. Jenis modul yang umum digunakan, yaitu *popup*, *overlay*, dan *action sheet* (Malewicz, 2020).

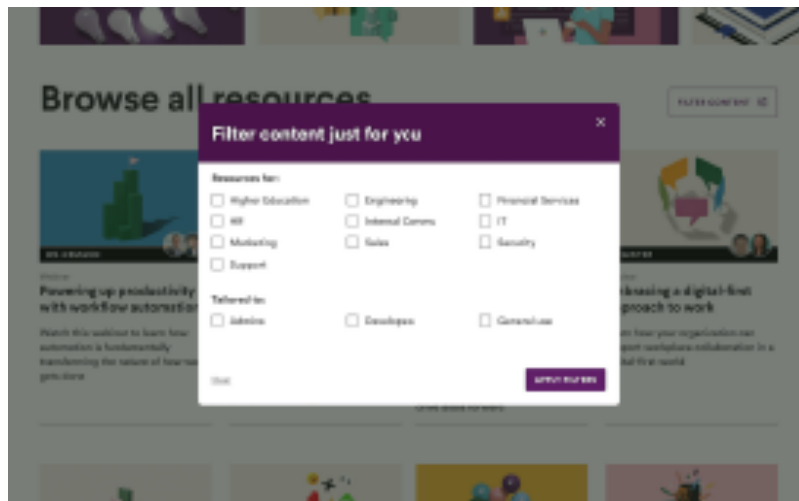


Gambar 2.49. *Modals, Popups*

Sumber: <https://www.convertflow.com/campaigns/popup-overlay-examples>

Overlay merupakan panel kecil yang terdapat di tepi layar dan biasanya berada di bagian bawah. Sama seperti *pop up*, pengguna dapat menutup *overlay* dengan mengklik X atau

salah satu tombol di atasnya. *Overlay* juga harus ditampilkan dengan jelas bahwa terletak di atas *UI* lainnya. Untuk tampilan desktop dan seluler, tombol dan spasi harus diperhatikan dengan tepat agar mudah dibaca (Malewicz, 2020).

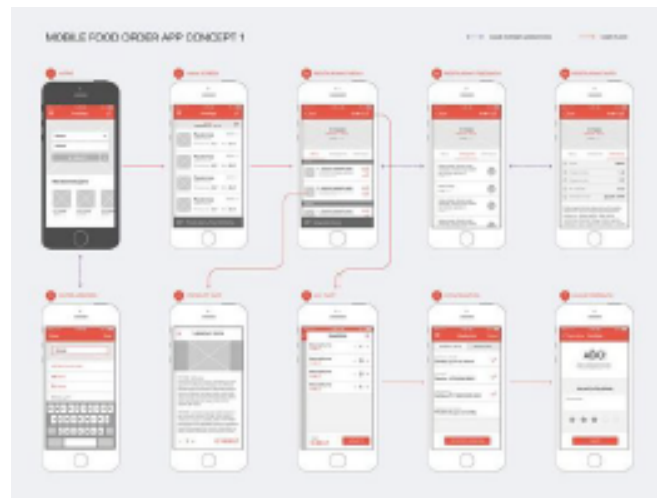


Gambar 2.50. *Overlay*

Sumber: <https://www.convertflow.com/call-to-action/slack-overlay-popup>

8) *Navigation*

Navigasi merupakan bagian paling penting dalam *user interface* sebagai struktur yang digunakan pengguna untuk menjelajah dan berpindah dari suatu fitur, halaman, atau konten yang berbeda. Ada tiga jenis navigasi, yaitu *visible*, *hidden*, dan *contextual*. Pola *visible* pada umumnya selalu ada di bawah layar dan dapat di *scroll* pada bagian bawahnya. Sedangkan pola *hidden* menggunakan menu tersembunyi yang tidak akan terlihat sebelum diaktifkan. Untuk pola *contextual* mengandung *link* atau *buttons* di dalam objek itu sendiri (Malewicz, 2020).

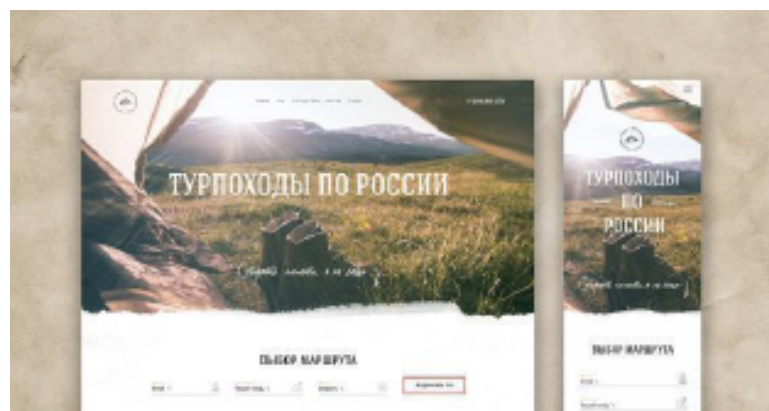


Gambar 2.51. *Navigation*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/809170258065116674/>

9) *Photos*

Foto memiliki banyak fungsi dalam desain produk modern. Penggunaan Foto yang baik dapat membuat layar produk terlihat lebih hidup karena dapat membawa tampilan *user interface* lebih manusiawi. Foto dengan kualitas yang bagus dapat membuat sebuah produk menjadi lebih hidup dan alami. Penggunaan foto dalam aplikasi ataupun situs web harus disesuaikan dengan teks yang digunakan agar dapat dibaca. Foto dengan kualitas yang bagus dapat membuat sebuah produk menjadi lebih hidup dan alami.



Gambar 2.52. *Photos*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/18718154689105230/>

2.2.3 *User Interface*

User Experience merupakan perasaan pengguna dalam menggunakan sebuah produk atau layanan yang diberikan, Hal ini biasanya sering terjadi pada aplikasi dan *website*. Desainer *UX* sendiri merupakan orang yang melakukan analisa bagaimana perasaan pengguna pada saat menggunakan produk atau layanan yang diberikan. Dengan berfokus terhadap *UX* desain hal tersebut dapat membuat fokus lebih ke pengguna. Berikut pertimbangan desain untuk *mobile website* (Soegaard ,2018):

- *Keep Navigation Simple*
- *Keep Content to a Minimum*

2.3 **Media Informasi**

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang memiliki arti perantara atau pengantar. Benny A (2017) berpendapat bahwa media merupakan perantara antara pengirim informasi dengan penerima informasi. Sedangkan informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang diproses dari fakta-fakta yang terkandung untuk kemudian diolah dalam bentuk yang bermanfaat bagi para penggunanya. Rhoni Rodin (2021) juga berpendapat bahwa, informasi yang telah dikumpulkan dapat dijelaskan sebagai konsekuensi dari suatu kejadian yang lebih signifikan

2.3.1 **Definisi Media Informasi**

Menurut buku yang berjudul “*An Introduction to Information Design*” karya Coates & Ellison (2014), media informasi dapat dimaknai dengan berbagai cara. Hal ini dipandang oleh sebagian orang sebagai sarana memvisualisasikan data dan mengkomunikasikan pesan kepada publik. Dengan menggunakan media informasi, pengguna dapat secara efektif mengkomunikasikan pesan yang diinginkan kepada orang lain. Masyarakat dapat mengetahui situasi dan informasi terkini melalui media informasi.

2.3.2 **Fungsi Media Informasi**

Media informasi memiliki beberapa fungsi penting dalam masyarakat modern. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Coates & Ellison (2014), peran media informasi dalam mendukung kebutuhan masyarakat sangat penting dalam memajukan kehidupan manusia. Media informasi berfungsi sebagai sarana penunjang komunikasi dan edukasi. Media informasi juga berfungsi sebagai fasilitas dalam memperoleh berita, fakta, dan analisis mengenai peristiwa-peristiwa terkini di seluruh dunia dengan praktis, cepat, dan mudah.

2.3.3 Jenis Media Informasi

Coates & Ellison (2014), dalam bukunya yang berjudul "Introduction to Information Design" mengklasifikasikan media informasi menjadi tiga kategori, yaitu *print-based*, *interactive*, dan *enviromental*. Setiap kategori memiliki pendekatan berbeda dalam menyajikan data

1) *Print-based Information Design*

Informasi berbasis cetak merupakan media informasi yang mengalami proses pencetakan. Penggunaan gambar dan teks merupakan hal yang umum dalam informasi cetak untuk mewakili konten yang kompleks. Gambar yang digunakan antara lain ilustrasi, fotografi, bagan, dan lain-lain. Konten informasi disajikan secara bersamaan dalam jenis ini, dengan keterlibatan pengguna hanya sebatas memahami gambar dan teks.



Gambar 2.53. Print-Based Information Design

Sumber: <https://www.peopleofprint.com/blog/top-10-print-based-tumblrs-you-should-all-follow/>

2) *Interactive Information Design*

Media informasi interaktif memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan. Desain informasi interaktif memungkinkan pengguna untuk memilih data dan informasi yang ingin mereka pahami, tidak seperti informasi cetak yang kontennya ditampilkan secara bersamaan. Oleh karena itu, navigasi konten sangatlah penting. Penting untuk memberikan langkah dan pilihan yang jelas bagi pengguna untuk mengakses konten yang mereka perlukan.

Menurut penjelasan Munir (2015), media interaktif merupakan sebuah multimedia yang perancangannya dilakukan agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi dan interaksi kepada para pengguna. Berdasarkan pemahaman beberapa ahli, media interaktif merupakan media berbasis komputer yang dapat digunakan secara efektif sebagai sarana pembelajaran dan penyampaian informasi lainnya, Konten yang disajikan juga beragam, baik melalui audio, teks, ilustrasi, fotografi, video, animasi dan grafik dalam satu kesatuan tampilan.

Media informasi interaktif dibagi menjadi dua jenis, yaitu media interaktif *online* dan media interaktif *offline*. Media interaktif *online* merupakan media interaktif yang penyampaian informasinya melalui saluran atau jaringan yang komunitas sasarannya luas dan mencakup masyarakat banyak, sebagai contoh *website*, *email*, dan lain sebagainya. Sedangkan media interaktif *offline* merupakan media interaktif yang penyampaian informasinya tidak melalui saluran atau jaringan sehingga komunitas sasarannya tidak terlalu luas dan hanya pada masyarakat di wilayah tertentu saja. Contohnya CD

interaktif, media pembelajaran, dan *company profile*.



Gambar 2.54. Interactive Information Design
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/BBC_News_Online

3) *Environmental Information Design*

Media informasi lingkungan adalah media informasi yang disajikan di lingkungan. Contoh dari media informasi lingkungan antara lain *wayfinding*, *signage*, instalasi berskala besar, dan pameran. Jenis informasi ini mewajibkan informasi yang disajikan disesuaikan dengan lingkungan dimana informasi tersebut ditampilkan.



Gambar 2.55. Environmental Information Design
Sumber: <http://dishub.hulusungaiselatankab.go.id/2021/06/mengenal-rambu-rambu-peringatan->

2.4 *Wisata Sejarah Batang Arau*

Berdasarkan laporan akhir yang berjudul “Penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (RIPPARDA) Kota Padang” yang dibuat oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Padang mengatakan bahwa kawasan pesisir tersebut telah menjadi tempat merantaunya orang minangkabau yang berasal dari dataran tinggi. Kawasan pinggiran selatan Batang Arau Padang yang sekarang disebut sebagai Seberang Padang adalah area pemukiman pertama para perantau.

2.4.1 *Timeline*

Berdasarkan data yang didapat dari laporan akhir yang berjudul “Penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (RIPPARDA) Kota Padang” mengatakan pada tahun 1649 pelaut inggris tiba di Kota Padang, tetapi tidak bertahan lama dikarenakan inggris tidak cukup pintar untuk mengambil hati masyarakat sekitar dan mengembangkan kawasan pesisir tersebut. Inggris juga tidak dapat dalam menyelesaikan sebagian besar konflik dan gagal dalam mendapatkan keuntungan. Inggris dan rivalnya tidak dapat bertahan lama dan kemudian gulung tikar. Pada tahun 1663 Kota Padang baru mulai berkembang pada saat dikuasai oleh Belanda melalui VOC. Belanda tidak hanya memperhatikan potensi kondisi fisik muaranya saja, tetapi juga sosial masyarakatnya dan kerajaan. Pada tahun 1667 VOC berhasil mendapatkan izin untuk menjadikan Batang Arau sebagai pelabuhan dan pusat perdagangan dari Orang Kayo Kaciak untuk membangun loji (tempat tinggal, kantor, gudang) pertama. Pada tahun 1668 VOC menyatakan telah berhasil mengusir Kesultanan Aceh dari Kota Padang. Belanda juga mendatangkan etnis Tionghoa yang ditempatkan khusus (Pecinan atau Kampung Cina maupun Pecinaan). Adanya perlawanan dari orang-orang Minang di Kota Padang yang dimana sampai puncaknya masyarakat Pauh dan Koto Tengah menggempur habis-habisan dominasi monopoli VOC

pada tahun 7 Agustus 1669. Penyerangan dilakukan terhadap loji Belanda yang ada di Batang Arau. Inggris sempat kembali ke Kota Padang, tetapi harus menyerahkan kembali daerah tersebut kepada Belanda dikarenakan adanya Perjanjian Paris di tahun 1784. Pada tahun 1793 ada peristiwa menarik ketika bajak laut asal Perancis, *Francois Thomas Le Meme* dan awaknya melakukan penjarahan dan menguasai Kota Padang. Pada tahun 1795 Inggris berhasil menduduki Kota Padang, tetapi tidak lama dari perang napoleon Belanda mengambil ahli Kota Padang melalui Traktat London tahun 1824. Pada tanggal 20 Mei 1784 Kota Padang ditetapkan sebagai pusat kedudukan dan perdagangan Hindia Belanda di Sumbar. Pada akhir abad ke-19, Kota Padang tumbuh menjadi salah satu kota paling pesat dan pelabuhan di Sumbar seiring dibukanya Pelabuhan Teluk Bayur. Kolonial Belanda berhasil meresmikan Kota Padang sebagai pusat residen pada tahun 1799. Pada tahun 1837 Belanda menetapkan sebagai usat pemerintahan wilayah Pesisir Selatan. Pada tanggal 1 Maret 1906 kedudukannya berubah menjadi daerah Cremente. Pada tanggal 17 Maret 1942 Jepang sempat masuk dan menguasai Kota Padang. Pada saat itu Belanda pergi begitu saja untuk berlindung dari bala tentara Jepang. Pada tahun 17 Agustus 1945 Proklamasi dikumandangkan, tetapi Belanda tidak langsung menyerahkan kekuasaan Kota Pada ke Indonesia. Sekutu tiba kembali ke Kota Padang selang beberapa bulan Soekarno mendeklarasikan kemerdekaan. Pada tanggal 10 Oktober 1945 Kota Padang sempat dikuasai kembali oleh Belanda, tetapi hanya bertahan sekitar 15 bulan.

2.4.2 Wisata Sejarah

Berdasarkan data “Ringkasan Pembangunan Kepariwisata Kota Padang” dari dinas pariwisata menurut (RIPARKO) Kawasan Pariwisata Sejarah:

- 1) Gunung Padang

Gunung Padang juga menjadi saksi bisu pendudukan militer Jepang. Hal ini dibuktikan dengan hadirnya beberapa

benteng, bunker pertahanan, dan meriam peninggalan masa penjajahan Jepang. Bunker tersebut terletak tepat di seberang toko warga dan digunakan sebagai gudang. Benteng pertama disebut Pilboks. Benteng ini memiliki ruangan yang sangat luas dan meriam besi yang besar, tipe benteng berbentuk empat poligon setengah lingkaran, dan dibangun antara tahun 1942 hingga 1945

2) Jembatan Sitinurbaya

Menurut sumber terpercaya, pembangunan Jembatan Siti Nurbaya dimulai pada tahun 1995 dan selesai serta dibuka untuk lalu lintas pada tahun 2002. Jembatan yang membentang di sungai Batang Arau ini memiliki panjang 156 meter. Jembatan ini menghubungkan kota tua Padang dengan tempat bernama Taman Kota Nurbaya di Gunung Padang.

3) Kota Tua

Padang merupakan ibu kota negara dan memiliki kota tua yang pernah menjadi pusat kegiatan perekonomian dan pemerintahan. Karena nilai sejarah yang tertanam pada bangunan-bangunan tua tersebut, nilai budaya dan sejarah yang tinggi di kawasan ini menjadi daya tarik tersendiri bagi pecinta cerita sejarah