

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

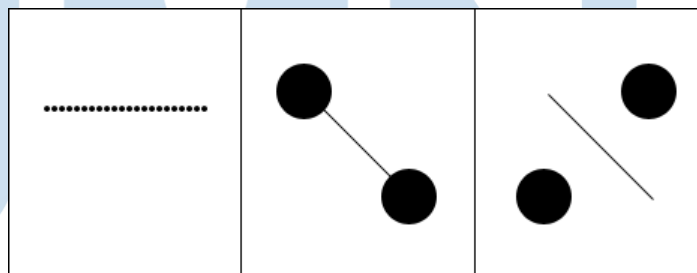
Desain Komunikasi Visual (DKV) termasuk ke dalam bentuk dan bagian dari komunikasi yang didampingi unsur kreatif. Seni dan teknologi dipadukan dalam DKV sebagai cara untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Para desainer mewujudkan dan menyampaikan sebuah ide kepada klien maupun target audiens menggunakan media yang beragam dari tradisional sampai teknologi yang bersifat digital (Angraini dan Nathalia, 2021).

##### 2.1.1 Elemen Desain

Angraini dan Nathalia (2021) mengatakan bahwa unsur-unsur dasar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari menjadi komponen untuk membuat sebuah desain grafis. Pada sebuah desain terdapat setidaknya satu dari unsur-unsur yang ada di bawah ini:

##### 1. Garis (*Line*)

Garis merupakan unsur desain penghubung satu titik poin dengan titik lainnya.



Gambar 2.1 Titik dan garis

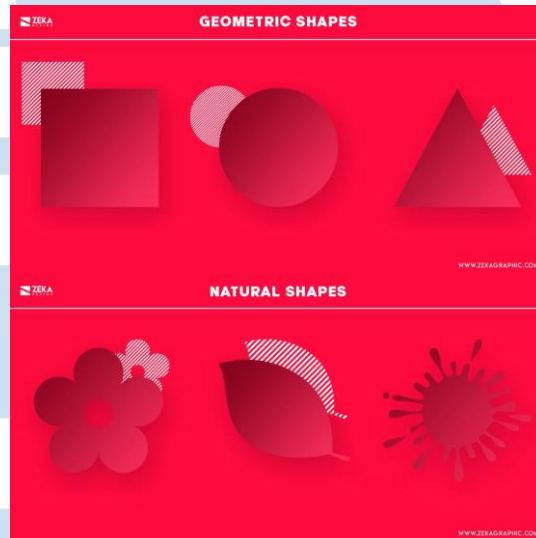
Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/points-dots-lines/>

Garis yang dimilikinya bisa berupa *curve* atau garis lekuk dan juga *straight* atau lurus. Bentuk-bentuk tersebut mampu dipadukan dalam berbagai macam kombinasi, misalnya garis

lurus, melekok, putus-putus, *zig-zag*, meliuk-liuk, ataupun tidak rapi dan tidak beraturan.

## 2. **Bentuk (*Shape*)**

Segala sesuatu yang memiliki tinggi, lebar, dan diameter dapat dikategorikan sebagai sebuah bentuk.



Gambar 2.2 Bentuk Geometris dan Natural/Organis

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/shape-psychology-in-graphic-design/>

Kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan bentuk-bentuk lainnya adalah contoh dari bentuk secara umum. Bentuk dikategorikan sebagai dua sifat yaitu geometrik dan natural. Geometris adalah bentuk yang ciri dan sifatnya dapat diukur dan biasanya bersifat kaku. Sedangkan bentuk natural adalah bentuk-bentuk yang umum dijumpai pada lingkungan alam, dan sifatnya fleksibel atau tidak dapat diukur dengan pasti (Anggraini dan Nathalia, 2021).

## 3. **Tekstur (*Texture*)**

Tekstur merupakan sebuah unsur dari sebuah desain yang dapat kita rasakan dengan indra peraba dan penglihatan.



Gambar 2.3 Tekstur dalam desain grafis

Sumber: [https://www.freepik.com/free-vector/monochrome-grunge-diagonal-lines-texture\\_29312231.htm#query=texture%20design&position=31&from\\_view=keyword&track=ais\\_user&uuiid=a55a4e41-c658-4f09-a6ee-c24c198c37c7](https://www.freepik.com/free-vector/monochrome-grunge-diagonal-lines-texture_29312231.htm#query=texture%20design&position=31&from_view=keyword&track=ais_user&uuiid=a55a4e41-c658-4f09-a6ee-c24c198c37c7)

Umumnya, tekstur dikaitkan dengan permukaan benda seperti permukaan handuk, kulit kayu, kanvas, dan barang lainnya. Tidak semua tekstur dalam desain grafis memakai tekstur nyata atau semu, masih banyak tipe tekstur lain yang digunakan seperti fotografi atau implementasi fitur sebagai elemen grafis (Anggraini dan Nathalia, 2021).

#### 4. Gelap Terang / Kontras

Anggraini dan Nathalia (2021) mengutip, “Kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Apabila tidak berwarna, dapat pula berupa perbedaan antara gelap dan terang.” (hlm. 35).

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 2.4 Gelap Terang / Kontras

Sumber: <https://kreasipresentasi.com/unsur-unsur-desain-grafis/>

Gelap Terang mampu menimbulkan pesan atau informasi serta memperbanyak kesan dramatis agar fokus sebuah desain dapat langsung terlihat (Anggraini dan Nathalia, 2021).

## 5. Ukuran (*Size*)



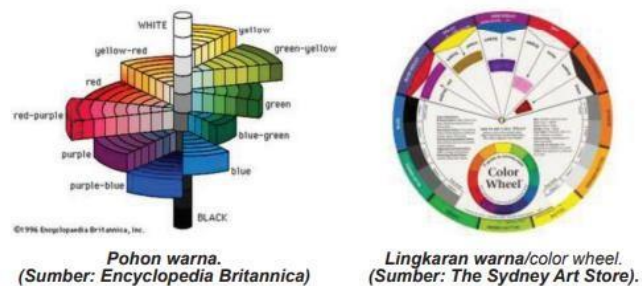
Gambar 2.5 Ukuran / *Size*

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/how-to-use-contrast-in-graphic-design/>

Besar kecil sebuah elemen berperan sangat penting dalam pembuatan desain. Penggunaan elemen ini dapat menciptakan kontras dan penekanan atau *emphasis* pada objek desain yang sedang dibuat. (Anggraini dan Nathalia, 2021).

## 6. Warna (*Color*)

Anggraini dan Nathalia (2021) mengatakan bahwa warna adalah unsur esensial dalam sebuah objek desain. Warna juga dapat memberikan ciri khas atau identitas tersendiri yang dapat melekat dalam desain serta pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan jelas.



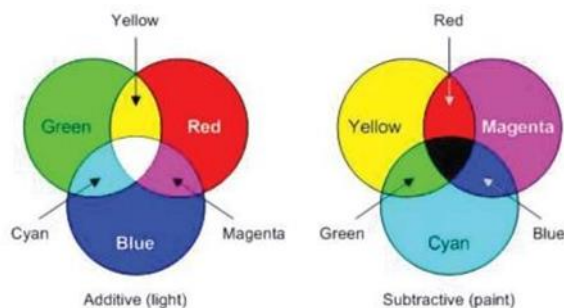
Pohon warna.  
(Sumber: Encyclopedia Britannica)

Lingkaran warna/color wheel.  
(Sumber: The Sydney Art Store).

Gambar 2.6 Warna

Sumber: Encyclopedia Britannica dan The Sydney Art Store

Warna dapat memberikan banyak kesan seperti memberi fokus, menarik perhatian, memberikan *mood* tertentu, menggambarkan citra perusahaan, dan lain-lain. Tetapi, pemilihan warna juga harus benar dan sesuai dengan teorinya. Warna dapat menjadi sebuah elemen yang menghancurkan desain apabila kombinasinya buruk (Anggraini dan Nathalia, 2021).



Gambar 2.7 Warna Dasar

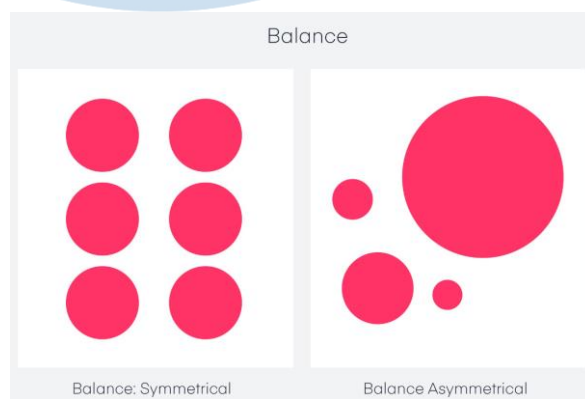
Sumber: Leonardo Adi D. W. dan Andreas James D. (2016)

Warna Terbagi menjadi primer, sekunder, dan tersier. Warna primer menjadi warna dasar yang tidak berasal dari hasil campuran warna apapun, yang termasuk dalam kategori ini adalah merah, kuning, dan biru. Warna Sekunder muncul dari campuran antara warna-warna primer, contohnya jingga dari campuran merah dan kuning, kuning dan biru menghasilkan warna hijau, lalu ungu adalah gabungan merah dan biru. Warna tersier terbentuk dari campuran primer dan sekunder, contohnya jingga kekuningan dari kuning dan jingga, lalu coklat berasal dari campuran 3 warna primer (Anggraini dan Nathalia, 2021).

### 2.1.2 Prinsip Desain

Selain elemen desain, Anggraini dan Nathalia (2021) mengatakan sebuah desain akan menjadi sebuah karya yang baik apabila kita selalu menerapkan prinsip-prinsip desain yang dapat dibagi menjadi:

#### 1. Keseimbangan



Gambar 2.8 Keseimbangan simetris dan asimetris

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design>

Keseimbangan bisa diartikan sebagai pemecahan berat yang sama, entah dalam visual maupun optik. Desain akan terlihat seimbang apabila objek pada semua sisinya terkesan atau terlihat sama berat dan nyaman untuk dilihat serta tidak membuat gelisah.

Keseimbangan ada dua macam, yaitu simetris dan asimetris. Simetris adalah penataan objek yang setara berat masa atau penempatannya. Sedangkan asimetris adalah keseimbangan yang tercipta saat masa atau penempatan objek tidak sama, tetapi masih nyaman untuk dilihat.

## 2. Irama (*Rhythm*)



Gambar 2.9 Irama

Sumber: Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2021)

Irama terjadi apabila adanya gerakan atau susunan bentuk yang berulang. Irama dalam desain juga bisa berupa repetisi atau variasi. Repetisi tercipta dari elemen yang dibuat secara berkali-kali. Sedangkan variasi tercipta dari elemen visual yang diulang yang disertakan oleh perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

## 3. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan sering dikatakan sebagai *center of Interest*, *Focal Point*, dan *Eye Catcher*. Prinsip ini ada agar sebuah desain tidak terlihat terlalu padat dan dapat mempercepat proses penyampaian pesan atau informasi. Penekanan dapat terbentuk oleh kontras, isolasi objek, dan penempatan objek. Selain itu ruang kosong atau *white space* juga dapat digunakan untuk *emphasis*.

#### 4. Kesatuan

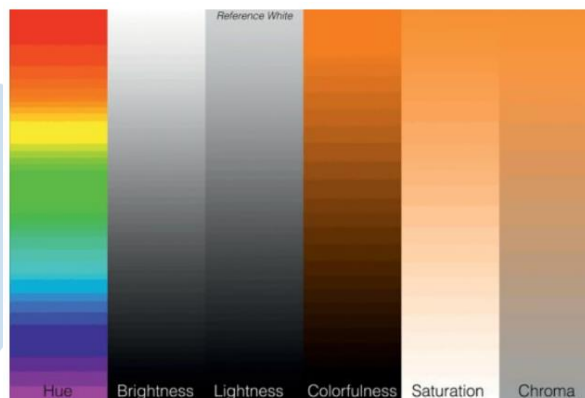
Kesatuan menjadi prinsip desain agar sebuah karya tidak terlihat tercerai berai dan kacau balau. Menurut Anggraini dan Nathalia (2021), “Prinsip sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai.”

##### 2.1.3 Warna

Fairchild dan Franklin (2016) dalam buku *Color Psychology* warna yang dilihat oleh indra penglihatan (*percieved*) diartikan sebagai karakteristik dari sebuah visual yang dapat dideskripsikan dengan ukuran *hue, brightness, dan saturation (chroma)*.

##### 1. *Six Attributes of Appearance*

Warna memiliki enam sifat atau atribut. Setiap atribut memiliki skala tersendiri. Sebuah skala juga dapat berubah secara relatif dengan satu sama lain (Fairchild dan Franklin, 2016, hlm. 59).



Gambar 2.10 Visualisasi Six Attributes of Appearance

Sumber: Mark D. Fairchild & Anna Franklin (2016)

##### a. *Hue*

Atribut dari sebuah persepsi visual yang menyatakan bahwa sebuah area terlihat mirip dengan salah satu warna merah, kuning, hijau, dan biru, atau kombinasi



antara warna-warna tersebut yang berdekatan. Dalam skala ini dapat terlihat warna yang sudah disebutkan sebelumnya seperti warna primer, sekunder, dan tersier.

b. *Brightness*

Menyatakan bahwa sebuah area tampak memancarkan atau memantulkan lebih banyak atau lebih sedikit cahaya.

c. *Lightness*

Kecerahan suatu area yang dilihat dari *brightness*. Seberapa cerah area yang disinari tampak putih.

d. *Colorfulness*

Skala untuk warna yang tampak lebih atau kurang berwarna. Semakin tinggi semakin terlihat warna, semakin rendah semakin menghitam atau tidak berwarna.

e. *Saturation*

Warna-warni / *colorfulness* sebuah area yang dilihat secara proposional dengan kecerahannya (*brightness*). Semakin tinggi semakin terlihat warnanya, semakin rendah semakin pudar dan menjadi warna putih.

f. *Chroma*

Warna-warni / *colorfulness* yang dinilai sebagai proporsi dari kecerahan area yang diterangi dengan cara yang sama dan tampak putih atau sangat mentransmisikan.

2. *Color Scheme*

Seperti yang telah disebutkan pada bagian elemen desain, warna terbagi menjadi warna primer, sekunder, dan tersier.

Berdasarkan penjelasan dari Interaction Design Foundation, warna dalam *screen design* yang dipilih oleh desainer

menggunakan warna aditif, dimana merah, hijau, dan biru adalah warna primer. Dalam proses desain, perpaduan warna atau *color scheme* yang dapat meningkatkan optimisasi UX adalah sebagai berikut:

a. *Monochromatic*

Sebuah perpaduan warna monokrom bukan berarti warna tersebut harus hitam putih.

**Monochromatic**



Interaction Design Foundation  
interaction-design.org

Gambar 2.11 Monokromatik

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

Interaction Design Foundation memberi penjelasan bahwa warna monokrom bisa didapat dengan mengambil sebuah warna atau *hue* dan aplikasikan *hue* tersebut dalam elemen-elemen dengan *shade* dan *tint* yang berbeda.

b. *Analogous*

*Analogous* adalah tiga warna yang bersebelahan di dalam sebuah *color wheel*.

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

## Analogous



Interaction Design Foundation  
interaction-design.org

Gambar 2.12 Analogous

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

Contoh dari warna *analogous* adalah *orange*, *yellow-orange* dan *yellow* untuk menunjukkan cahaya matahari. Sebuah variasi adalah percampuran antara ketiga warna tersebut untuk membentuk sebuah “*high-key*” *analogous color scheme*, contohnya warna api.

### c. Complementary

Warna komplementer menggunakan warna pasangan yang berlawanan.

## Complementary



Interaction Design Foundation  
interaction-design.org

Gambar 2.13 Komplementer

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

Misal, biru dan kuning untuk meningkatkan kontras. ada satu jenis lain bernama *split complementary* atau *compound harmony*.

## Split-Complementary



Interaction Design Foundation  
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)

Gambar 2.14 Split-Complementary

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

### d. *Triadic*

Seperti namanya, *triadic* mengambil tiga warna yang sama jauhnya di dalam sebuah *color wheel*.

## Triadic



Interaction Design Foundation  
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)

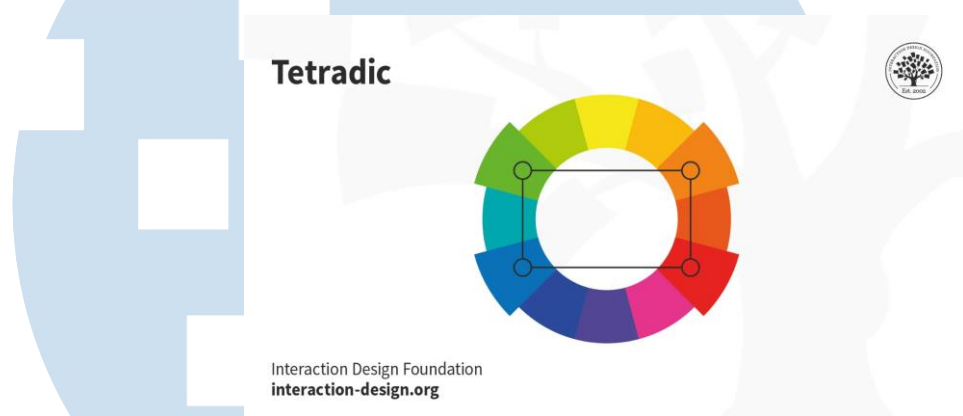
Gambar 2.15 Triadic

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

Contohnya adalah warna yang 120 derajat berbeda seperti gambar di atas, yaitu merah, biru, kuning. Warna dalam *color scheme* ini bisa jadi tidak *vibrant*, tetapi *scheme* ini bisa mempertahankan sisi harmoni dan kontras yang tinggi. *Triadic* mempermudah desain terlihat menjadi lebih menarik secara visual daripada warna komplementer.

e. *Tetradic*

*Tetradic* menambahkan satu warna lagi ke dalam sebuah *color scheme*, seperti contoh gambar di bawah yang mengambil 4 warna berbeda.



Gambar 2.16 Tetradic

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

Contoh di atas mengambil warna jingga, kuning, biru dan ungu lalu pilih satu warna yang dominan di antara warna tersebut. *Tetradic* membuat desain menjadi kaya akan warna dan lebih menarik secara visual. Tetapi, perlu diperhatikan keseimbangan antara warna hangat dan dingin.

f. *Square*

Sebuah variasi dari *tetradic*, Warna yang dipilih masih 4 macam, tetapi dengan sudut yang berbeda.

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

## Square



Interaction Design Foundation  
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)

Gambar 2.17 Square color scheme

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory>

Sudut yang dipilih harus terbagi dengan sama, seperti contoh di atas dimana masing-masing warna memiliki jarak 90 derajat dengan satu sama lain. *Color scheme* ini dapat bekerja dengan baik apabila semua warna digunakan dengan rata.

### 3. Psikologi Warna

Psikologi warna berada diantara ilmu warna dan ilmu psikologi. Masing-masing warna memiliki simbolisme dan *mood* yang dipengaruhi oleh tradisi serta budaya masyarakat. Psikologi warna digunakan untuk kamuflase, peniruan, dan juga metafor (Fairchild dan Franklin, 2016). Dikarenakan warna memiliki arti berbeda-beda tergantung latar belakangnya, berikut adalah arti warna yang ditentukan secara universal dalam buku yang ditulis oleh Anggraini dan Nathalia (2021):

- a. Merah: dilihat sebagai warna emosional dan cenderung lebih ekstrem dari yang lain. Ia memberikan kesan agresif, keberanian, semangat, percaya diri, gairah, kekuatan, dan vitalitas

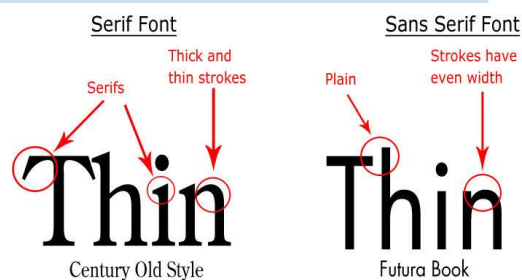
- b. Merah jambu: menggambarkan kelembutan dan ketenangan, cinta, kasih sayang, feminin.
- c. Biru: erat kaitannya dengan langit, air, udara. Selain itu juga diasosiasikan dengan alam, keharmonisan, memberi perasaan lapang, ketenangan, kesetiaan, kepercayaan, dan juga sensitif.
- d. Kuning: dipercaya dapat menumbuhkan konsentrasi dan fokus. Menjadi simbol dari persahabatan, optimisme, santai, gembira, harapan, toleran, menonjol, eksentrik.
- e. Hijau: biasa dikaitkan dengan alam, kehidupan, dan simbol dari fertilitas sehat, natural.
- f. Jingga: menjadi lambang sosialisasi, keceriaan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.
- g. Ungu: memberikan perasaan kerohanian seperti magis, mistis, misteri. mampu menarik perhatian, memberi kesan kekayaan, dan kebangsawanan.
- h. Coklat: adalah warna netral yang menghadirkan arti natural, membumi, stabil, dan hangat, memberikan kenyamanan, berkesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.
- i. Abu-abu: menjadi lambang dari kesederhanaan, intelek, futuristik, serta millennium.
- j. Hitam: diyakini menjadi “warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis, dan misterius” (Anggraini dan Nathalia, 2021).

## 2.1.4 Tipografi

Rath (seperti yang dikutip dalam Pettersson, 2023, hal. 83) menyatakan bahwa tipografi adalah sebuah istilah umum yang merujuk kepada ilmu *letterforms*, *typefaces* dan pemilihan dalam praktik serta penerapan jenis *layout*. Maka dari itu, tipografi dalam desain bermain dengan estetika dan diberi istilah sebagai “*visual language*” yang bermakna bahasa yang dapat dilihat (Anggraini dan Nathalia, 2021, hal. 52).

### 1. Klasifikasi Huruf

Anggraini dan Nathalia (2021) menyebutkan bahwa huruf memiliki banyak sekali jenis, tetapi mereka bisa dikumpulkan ke dalam beberapa grup dilihat dari ciri-cirinya:



Gambar 2.18 Serif dan Sans Serif

Sumber: “<https://wvdsn.wordpress.com/2018/01/08/sans-serif-pada-typeface-apa-maksudnya/>”

#### a. *Serif*

*Serif* memiliki sifat paling jelas pada kaki/sirip (*serif*) yang tajam pada bagian ujungnya. Tebal dan tipis huruf terlihat jelas dalam setiap hurufnya. “Kaki” yang dimiliki serif bertujuan untuk mempermudah bacaan teks-teks kecil tetapi tidak terlalu kecil. Dapat memberikan kesan klasik, resmi, dan elegan.

*Serif* dibagi lagi menjadi 4 bagian yaitu: *Old Style*, *Modern*, *Transitional*, dan *Egyptian (Slab Serif)*.

#### b. *Sans Serif*

*Sans serif* memiliki arti tanpa sirip/*serif* lancip pada bagian ujungnya, ketebalan yang dimiliki pun sama



(tidak ada tebal maupun tipis). *Sans Serif* memberikan kesan kesederhanaan, lugas, “masa kini”, dan futuristik. *Sans Serif* dipecah lagi ke dalam 4 bagian yaitu: *Grotesque Sans Serif*, *Humanist Sans Serif*, *Neo Grotesque Sans Serif*, dan *Geometric Sans Serif*.

c. *Script*

*Script* adalah jenis tipografi yang mirip dengan goresan tangan yang diciptakan dari pena, kuas, atau pensil tajam dan wujudnya miring kanan seperti tulisan *italic*.



Gambar 2.19 Formal Script dan Casual Script  
Sumber: <https://www.imaginarycloud.com/blog/a-typography-workshop/>

*Script* dalam bahasa Inggris diartikan sebagai naskah. *Formal Script* dan *Casual Script* adalah dua jenis lanjutan dari *Script*.

d. Dekoratif

Dekoratif adalah sebuah bentuk tipografi hasil pengembangan bentuk-bentuk huruf yang sudah ada dan bisa ditambahkan hiasan serta ornamen, atau garis-garis dekoratif. Seringkali digunakan hanya untuk judul/heading karena sulit dibaca untuk teks panjang.

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 2.20 Huruf Dekoratif  
Sumber: Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2021)

Sesuai nama dan sifatnya, jenis tulisan ini kurang cocok apabila dipakai menjadi teks untuk bacaan.

## 2. Desain Tipografi

Seperti pada elemen desain yang sudah ada, Tipografi dapat mempengaruhi elemen desain dalam karya tergantung pemakaiannya. Lierman (Seperti dikutip dalam Anggraini dan Nathalia, 2021, hal. 64) desain tipografi ditentukan dengan dua hal apabila ingin mencapai keberhasilan, yaitu *legibility* dan *readability*. *Legibility* berarti seberapa mudah mata mengenali suatu karakter/huruf tanpa harus bekerja keras. Sedangkan *readability* diartikan dengan penggunaan huruf dengan memperhatikan huruf yang lain sehingga saat huruf digabungkan untuk membentuk kata maupun kalimat akan terlihat jelas (Anggraini dan Nathalia, 2021).

### 2.1.5 *Layout*

*Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Gavin Amborse dan Paul Harris, 2005).

#### 1. Prinsip *Layout*

Menurut Anggraini dan Nathalia (2021) pengertian *Layout secara umum* adalah tataletak ruang atau bidang. *Layout* dapat dilihat disegala jenis media atau barang seperti majalah, *website*, iklan televisi, atau bahkan furnitur di sebuah

ruangan. Menurut Angraini dan Nathalia (2021) *Layout* memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut:

a. *Sequence*



Gambar 2.21 Contoh susunan layout  
Sumber: Lia Angraini S. & Kirana Nathalia (2021)

*Sequence* memiliki arti urutan fokus dalam sebuah *layout* atau bagaimana alur tatapan yang ditangkap mata ketika melihat sebuah desain. *Layout* diatur sesuai dengan prioritas, misalnya informasi yang lebih penting terlihat paling jelas sampai yang tidak terlalu penting tidak terlalu ditonjolkan agar tidak mengganggu fokus awal.

b. *Emphasis*



Gambar 2.22 Contoh penekanan  
Sumber: Lia Angraini S. & Kirana Nathalia (2021)

Penekanan bagian-bagian tertentu dalam layout. Beberapa penekanan sanggup dicapai dengan cara seeperti: memberi ukuran huruf lebih besar, menggunakan warna kontras, peletakkan hal penting di

posisi yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk atau style yang berbeda dari sekelilingnya.

c. Keseimbangan (*balance*):



Gambar 2.23 Keseimbangan layout simetris dan asimetris  
Sumber: Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2021)

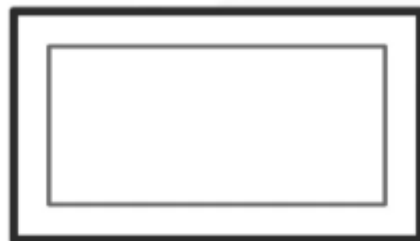
Seperti prinsip desain, sebuah penekanan dalam *layout* harus didampingi dengan keseimbangan entah itu simetris ataupun asimetris.

d. *Unity*: sebuah kesatuan desain secara keseluruhan yang tercipta apabila semua elemen dan prinsip telah ditempatkan dengan baik.

## 2. *Grid System*

Grid adalah susunan garis-garis yang diletakkan secara vertikal maupun horizontal lalu disusun dan dibagi halamannya menjadi beberapa bagian untuk membantu desainer menjaga ketertiban dalam desain. Menurut Pettersson (2023) ada 5 jenis grid yaitu:

a. *One-column grids*



Gambar 2.24 One-column grid  
Sumber: Interaction Design Foundation (2021)

Grid yang paling umum digunakan dalam standar desain grafis. Paling mudah digunakan karena hanya

memiliki satu kolom yang dimana cocok untuk bacaan panjang. Tetapi sebuah halaman lebar harus dibagi menjadi beberapa kolom, dan garis yang terlalu lebar akan mengganggu kenyamanan membaca.

b. *Two-column grids*

Menyajikan fleksibilitas dan dapat digunakan untuk menjaga banyak teks yang menyampaikan banyak informasi. *Grid* ini dapat berbentuk dua kolom dengan lebar yang sama, atau beberapa kolom dengan lebar berbeda. Kamus adalah salah satu contoh penggunaan *Two-column grid* yang umum.

Your Information	
First Name	Last Name
Email Address	
Postal Code	City
<b>COLUMN 1</b>	<b>COLUMN 2</b>
Birthdate	Birthdate
Month	Day
SSN (last 4 digits)	Birthdate
1234	Year

Gambar 2.25 Two-column grid  
Sumber: UX Movement Newsletter (2023)

c. *Multi-column grids*

Menyajikan fleksibilitas yang lebih tinggi dari *grid* yang telah disebutkan sebelumnya. Dapat digunakan dalam kamus, buku referensi, dan *website* dalam menangani iklan, cerita dan video.

U  
M  
N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.26 Multi-column grids  
Sumber: Interaction Design Foundation (2021)

d. *Modular grids*

Berdasarkan dari dua kolom dan baris dari *classical Swiss Grid*.



Gambar 2.27 Modular grid  
Sumber: Interaction Design Foundation (2021)

e. *Irregular grids*

Banyak koran dan majalah yang memiliki *grid* ini. Tujuannya adalah untuk mencegah isyarat visual yang jelas. Pembaca tidak akan mendapat pemahaman informasi hanya dengan sekali pandang.

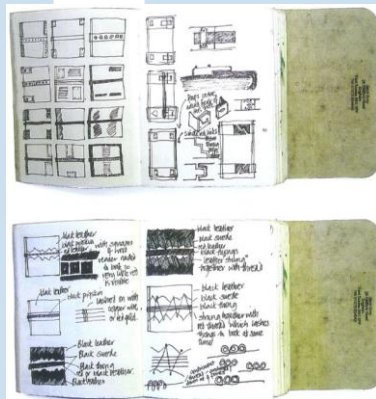
**2.1.6 Ilustrasi**

Menurut Zeegen (2014) esensi dari ilustrasi adalah sebuah pemikiran, ide dan konsep yang mendasari apa yang ingin dikomunikasikan dari sebuah gambar. Ilustrasi memberikan kehidupan dengan bentuk visual, teks, atau pesan dan berasal dari sebuah pemikiran analisis seorang *illustrator*. (hlm. 17). Zeegen (2014) juga mengatakan ada beberapa tahap

dasar bagaimana sebuah ilustrasi dapat menyampaikan sebuah ide dengan baik, yaitu:

### 1. *The Blank Sheet of Paper*

Ide awal yang dimiliki sangat disarankan untuk direalisasikan melalui sketsa tradisional dengan kertas dan pensil. Tahap ini sangat krusial demi memahami bagaimana sebuah proses ilustrasi tercipta dari ide abstrak menjadi sebuah bentuk ilustrasi yang dapat menyampaikan sebuah pesan.



Gambar 2.28 Sketsa di atas buku gambar tradisional  
Sumber: The Fundamentals of Illustration (2017)

### 2. *Ideas*

Teknik dan keterampilan memang penting, tetapi ide adalah sebuah hal yang dapat membuat sesuatu menjadi unik. Setiap *illustrator* mencari ide dengan berbagai macam metode.



Gambar 2.29 Contoh pencarian ide bentuk ilustrasi  
Sumber: The Fundamentals of Illustration (2017)

### 3. *The Briefing*

Sebuah ilustrasi baiknya memiliki proses *Briefing*, yaitu pengetahuan secara keseluruhan mengenai bagaimana sebuah ilustrasi akan dibuat, darimana ide atau konsep didapatkan, apa media yang digunakan, bagaimana proses pengerjaannya, apa konten yang menjadi isi dari sebuah ilustrasi, dan bagaimana ilustrasi tersebut dapat menyampaikan pesan di dalamnya.

### 4. *Investigation of the Subject Matter*

Kumpulan dari segala hal yang membentuk sebuah ilustrasi, pengertian konteks, *keyword* untuk ilustrasi, metodologi perancangan, *moodboards*, penelitian dan *ideas sheets*, koneksi antar pesan dan visual yang ingin direalisasikan, serta metafor.

### 5. *Gathering Inspiration*

Inspirasi bisa didapat dimana saja, Zeegen (2014) telah mengumpulkan beberapa media yang sering dipakai sebuah *illustrator* dalam proses ini, yaitu buku sketsa, *project file*, lingkungan kreatif (contoh: mencari referensi dari karya yang telah ada), dan riset sejarah.



Gambar 2.30 Project File

Sumber: The Fundamentals of Illustrations (2017)

### 6. *Brainstorming*

Sebuah ilustrasi melalui banyak tahap-tahap perubahan dalam perancangannya. Tidak semua sketsa awal akan lolos ke tahap akhir ilustrasi. Maka dari itu, sebuah ide akan memiliki banyak variasi sketsa awal agar ia bisa sampai ke ilustrasi akhir.

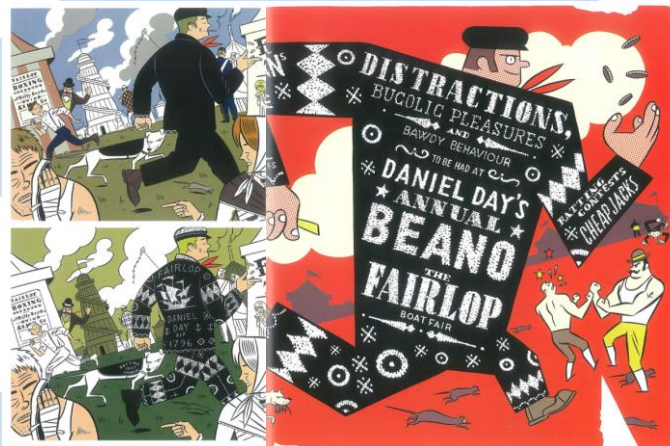




Gambar 2.31 Proses perkembangan sketsa dalam brainstorming  
Sumber: The Fundamentals of Illustrations (2017)

### 7. *Explaining the Visual*

Dalam sketsa yang sudah ditetapkan pun biasanya sebuah ilustrasi tetap memiliki perubahan visual. Perubahan suasana atau tipe ilustrasi yang digunakan mungkin saja terjadi.



Gambar 2.32 Perubahan visual  
Sumber: The Fundamentals of Illustration (2017)

### 8. *Longevity*

Sebuah ilustrasi yang berkesan akan memiliki umur yang panjang. Proses ini tentu saja tidak diperoleh dalam sekejap, dan banyak tahapan serta proses-proses yang telah disebutkan terus berulang. Ilustrasi yang memiliki umur terkesan memiliki sebuah karakter atau *personality* yang dapat diingat oleh orang.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.33 Contoh ilustrasi dalam Longevity  
 Sumber: The Fundamentals of Illustration (2017)

Dalam pembuatan ilustrasi, terdapat puluhan atau bahkan ribuan gaya yang digunakan. Tetapi dari semua gaya tersebut, Janottama dan Putraka (2017) mengutip ada beberapa gaya visual yang umum dan dijadikan dasar untuk ilustrasi, yaitu:

### 1. Gaya Kartun

Kartun memiliki sifat representasi dan simbolik. Gaya ini bisa terlihat tidak realistis dikarenakan mengandung unsur sindiran, lelucon, dan humor. Contoh gaya kartun yang terkenal digunakan adalah pada animasi Sponge Bob, One Piece, Shin Chan, Doraemon, Ninja Hatori dan lainnya.



Gambar 2.34 Contoh gaya kartun

Sumber: <https://www.brilio.net/selebritis/12-film-kartun-jepang-tayang-di-indonesia-yang-diangkat-dari-manga-190215y.html>

### 2. Gaya Semirealis

Gabungan dari gaya kartun dan realis dan disebut juga semikartun. Dinamakan semirealis karena desainnya masih mirip dengan suatu hal yang ada di dunia nyata. Semirealis

dapat dijumpai dalam komik Marvel, komik DC, Sailormoon, Dragon Ball, Ali Topan, dan lainnya. Gaya karikatur juga termasuk semirealis.



Gambar 2.35 Gaya komik Marvel

Sumber: [https://jagoanmarvel.blogspot.com/2015/12/10-alur-cerita-komik-marvel-terkeren\\_29.html](https://jagoanmarvel.blogspot.com/2015/12/10-alur-cerita-komik-marvel-terkeren_29.html)

### 3. Gaya Realis

Gaya yang dibuat semirip mungkin agar sesuai dengan anatomi serta fisiologi dunia nyata. Contoh gaya realis yang digunakan dalam media terkenal adalah City Hunter, Kingdom Come dan lain-lain.



Gambar 2.36 Kingdom Come: Deliverance

Sumber: [https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Kingdom\\_Come:\\_Deliverance\\_Wiki](https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Kingdom_Come:_Deliverance_Wiki)

#### 4. Gaya Seni Murni

Janottama dan Putraka (2017) mengutip bahwa gaya seni murni adalah gaya asli yang diciptakan oleh seorang desainer. Gaya ini tidak memiliki batas dan hasil akhirnya cenderung bersifat pribadi dan abstrak.



Gambar 2.37 Gaya seni murni

Sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/12/164409169/aliran-seni-lukis-dan-tokohnya?page=all>

## 2.2 Media Informasi

Media merupakan sebuah perantara atau medium untuk membawa atau menyampaikan pesan yang berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake & Horalsen dalam Latuheru, 1988, hal. 11). Informasi adalah hasil mentah dari data yang diperoleh dan telah diproses untuk memberikan hasil yang lebih baik (Carlos Coronel dan Steven Morris, 2016, hal. 4). Maka dari itu, informasi diartikan sebagai sebuah alat atau medium yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengolah kembali data menjadi informasi yang lebih berguna untuk siapapun yang menerimanya.

### 2.2.1 Aplikasi

Pendapat Nazrudin Safaat H yang dikutip dalam Siradjuddin (2017) Perangkat lunak atau *software* adalah salah satu kelas *software* atau perangkat lunak dalam komputer yang berfungsi karena kemampuan komputer secara langsung untuk melaksanakan tugas atau *command* yang diberikan dalam sebuah *programming* yang nantinya akan digunakan oleh

pengguna. Sedangkan aplikasi adalah penggunaan atau penerapan sebuah konsep yang menjadi pokok pembahasan (Deslianti & Muttaqin, 2016).

### 1. *Layout* Aplikasi

Aplikasi juga memiliki layout yang harus diperhatikan, seperti yang dikatakan oleh Griffey (2020) bahwa setelah memilih tipografi dan warna, ada prinsip dasar *layout* yang harus dimengerti agar penerapan media interaktif bisa menjadi lebih strategis dan sejalan dengan objektif dalam komunikasi yang ingin disampaikan (hlm. 133). Prinsip *layout* yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. *Unity*: sebuah prinsip kesatuan agar desain terlihat tertata dan kohesif. *Unity* dapat memperkuat *brand* dikarenakan penempatan elemen grafis yang baik, membuat sebuah desain terlihat konsisten dimanapun medianya.
- b. *Differentiation*: sesuatu yang membuat elemen satu dengan yang lainnya berbeda. Prinsip ini mungkin terdengar bertentangan dengan prinsip sebelumnya, tetapi prinsip ini tidak kalah penting. Contoh mudah sebuah *differentiation* adalah perbedaan *font* serta ukuran yang digunakan dalam sebuah desain, tetapi perbedaan tersebut masih menyatu dengan tema dalam desain.
- c. *Emphasis*: sebuah penekanan dalam desain yang membuat elemen tertentu menjadi lebih mencolok. Dapat membantu fokus utama dalam desain lebih terlihat oleh *audience*.
- d. *Whitespace*: atau dikenal sebagai *negative space* adalah sebuah bagian kosong dalam sebuah desain. *Whitespace* tidak harus selalu berwarna putih seperti namanya, karena prinsip ini adalah ruang kosong yang diberikan agar orang yang melihat desain tidak lelah dalam melihat sebuah desain.

e. *Alignment*: adalah bagian atas , bawah, samping, atau tengah dari teks atau grafik pada elemen dalam sebuah halaman. Agar terciptanya prinsip-prinsip yang telah disebutkan, sebuah elemen desain terutama teks disarankan memiliki batasan tempat yang konsisten.

## 2. UI/UX

Aplikasi juga memiliki bagian yang diberi nama UI/UX. Dalam sebuah artikel yang ditulis dalam Interaction Design Foundation, Kedua hal tersebut adalah hal yang penting untuk sebuah desain interaktif.



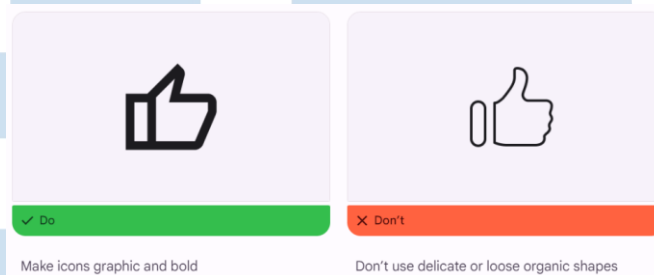
Gambar 2.38 UI/UX

Sumber: Indi Technology (2022)

UI (*User Interface*) atau *Interaction Design* adalah bagian interaksi antara sebuah elemen desain dengan pengguna. Biasanya juga disajikan sebagai *information design* dimana informasi dikemas sedemikian rupa dengan elemen desain agar pengguna dapat menangkap informasi tersebut dengan lebih mudah. Sedangkan UX (*User Experience*) berfokus kepada pengalaman pengguna secara keseluruhan terhadap suatu produk. UX tidak hanya terpaku kepada elemen visual, tetapi bagaimana desain diterima, dirasa dan respon pengguna saat memakai produk (Interaction Design Foundation).

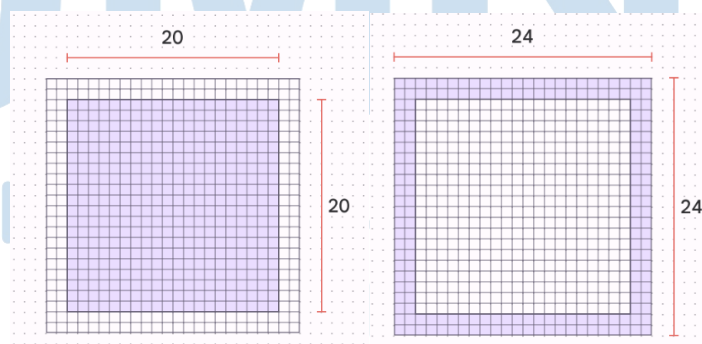
Dalam sebuah media informasi umumnya ditemukan sebuah sistem yang dikenal sebagai *Material Design*. Google merancang *Material Design* dengan pengertian sebuah

*adaptable system* yang berisi *guidelines*, *components*, dan *tools* yang dapat mendukung perancangan *User Interface*. Google juga membuat *Material.io* sebagai media pengenalan dan guide untuk implementasi komponen UI/UX untuk Android, Flutter, dan Web Icon adalah sebuah elemen penting yang dapat membungkus informasi dalam sebuah simbol sederhana bersifat adaptif dan mudah dimengerti. Gambar berikut adalah contoh dari bentuk *icon* yang benar. (Google Material Design 3)



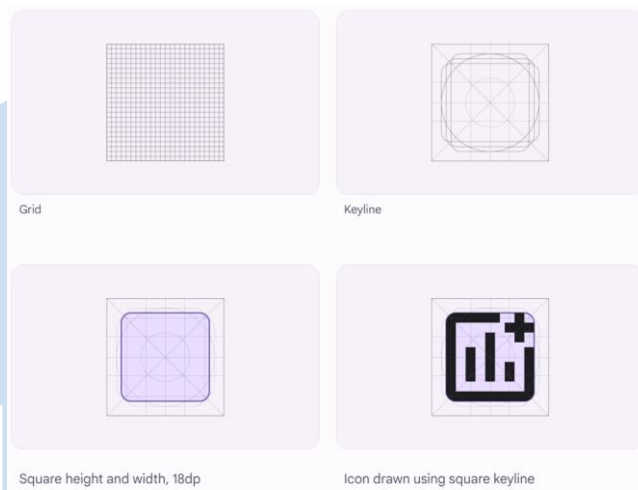
Gambar 2.39 Bentuk Icon yang benar  
Sumber: Google Material Design 3 (2021)

Setiap *Icon* memiliki ukuran standar yaitu 24dp x 24dp, tetapi ukuran bisa adaptif sesuai kebutuhan. Kenaikan ukuran *icon* diusahakan berkelipatan 8 karena sesuai dengan standar layar komputer, contohnya 32dp x 32dp, 40dp x 40dp dan seterusnya. Perlu diperhatikan bahwa 2dp dari sebuah grid *icon* adalah *padding*. Contoh ukuran 24dp x 24dp, 20dp x 20dp di dalamnya adalah *live area* dan sisanya adalah *padding*.



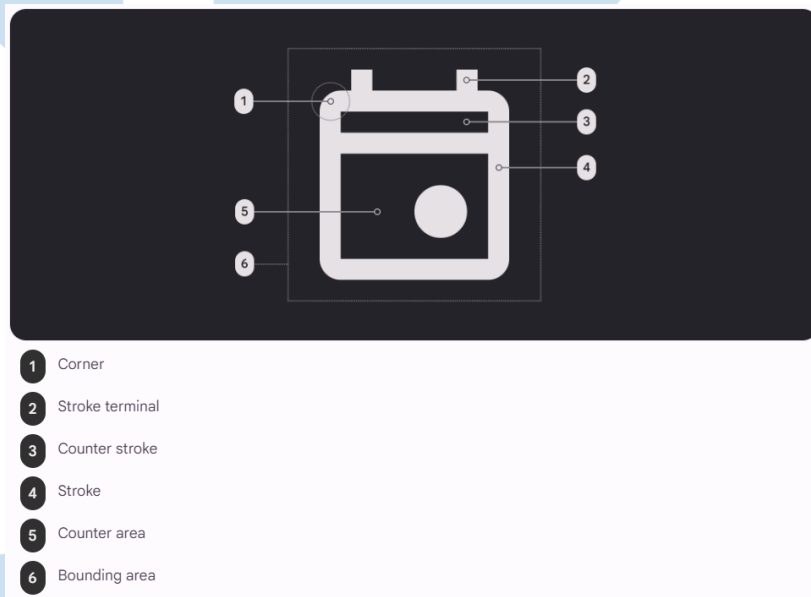
Gambar 2.40 Live area dan padding  
Sumber: Google Material Design 3 (2021)

Gambar di atas adalah visualisasi dari *live area* dan *padding*.



Gambar 2.41 Grid dan keyline Shape  
 Sumber: Google Material Design 3 (2021)

*Icon* memiliki *grid* dan *keyline shape* sebagai aturan agar desain dapat konsisten dan fleksibel apabila ditempatkan di dalam elemen grafis. Berikut adalah 6 anatomi *Icon*:



Gambar 2.42 Anatomi icon  
 Sumber: Google Material Design 3 (2021)

a. *Corner*

Radius bawaan *Corner* adalah 2dp. Untuk *icon* yang memiliki *outline*, bagian dalam dari *corner* berbentuk kotak, dan *corner* seharusnya tidak *round* untuk ukuran bentuk dengan lebar 2dp atau kurang.





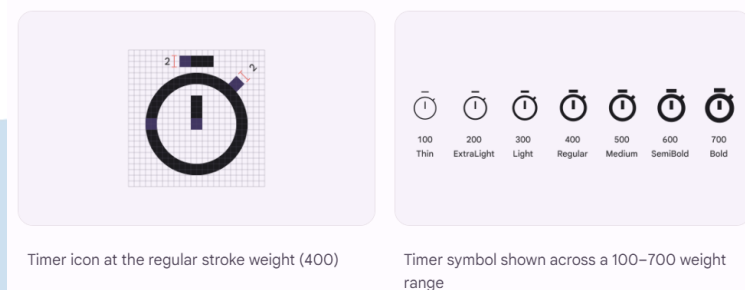
Gambar 2.43 Corner

Sumber: Google Material Design 3 (2021)

Untuk simbol dengan tipe *round*, radius luaran dan dalam *corner* berbentuk *round*. Untuk simbol dengan tipe tajam, kedua radius luaran dan dalamnya berkurang dari 2dp ke 0dp.

b. *Stroke Terminal*

Rekomendasi *stroke weight* pada sebuah *icon* adalah 2dp atau *regular weight* (400), dimana termasuk lengkungan, sudut, serta dalam dan luaran *stroke*. *Material symbol* dapat menyediakan kisaran *weight* diantara *thin* (100) dan *bold* (700).

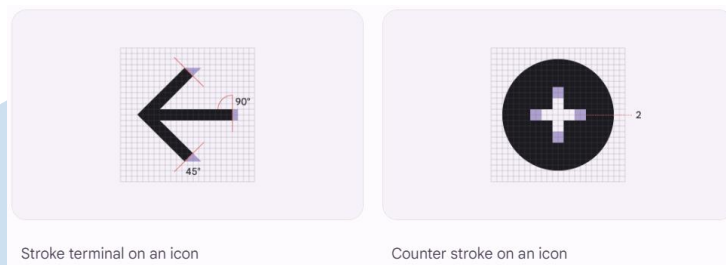


Gambar 2.44 Stroke weight

Sumber: Google Material Design 3 (2021)

Seperti yang bisa dilihat pada gambar di atas, *icon* memiliki rekomendasi ketebalan *stroke* atau garis. Gambar di bawah ini adalah contoh *stroke terminal* dan *counter stroke*.

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 2.45 Stroke terminal dan counter stroke  
Sumber Google Material Design 3 (2021)

### 2.2.2 Website

*Website* dalam pengertian dari Sebok, Vermat, dan tim (2018) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dalam sebuah tempat, di dalamnya memiliki beragam jenis barang seperti dokumen dan gambar yang tersimpan dalam wadah yang disebut *web server*.

Menurut Beaird (2020), website memiliki anatomi sebagai berikut:

1. *Block*: setiap *web page* memiliki sebuah wadah yang menampung semua konten. Tanpa adanya wadah, kita tidak bisa menaruh konten yang kita inginkan ke dalam *web*. Elemen dari wadah ini biasanya berukuran pas atau melebihi *browser window* tergantung kebutuhan.
2. *Logo*: dibutuhkan sebuah logo untuk setiap *website* sebagai sebuah identitas dari berbagai macam hal. Tanpa adanya logo, identitas kita akan lebih sulit untuk dikenali dan diingat oleh orang lain. Logo biasanya ditempatkan di bagian atas *web page*.
3. *Navigation*: Adalah sebuah fitur yang sangat penting bagi semua media. Sistem navigasi diadakan untuk mempermudah pengguna dalam menelusuri informasi di dalam sebuah *website*. Tanpa adanya fitur navigasi, pengguna tidak akan bisa mencari informasi yang diinginkan dengan cepat ataupun akurat.
4. *Content*: konten adalah inti utama dari sebuah *website*. Konten bisa berisi text, foto, video, suara, ataupun bentuk tipe file lainnya yang dimasukkan ke dalam *website*. Konten juga

termasuk bentuk informasi yang dicari dan dibutuhkan oleh pengguna.

5. *Footer*: bagian paling bawah dari *website* yang biasanya berisikan *copyright*, kontak, dan *legal information*.
6. *Whitespace*: atau yang sering disebut *negative space* merujuk kepada area apapun di dalam sebuah halaman yang tidak memiliki tulisan ataupun visual. *Whitespace* dibutuhkan dalam segala jenis desain untuk menghindari *information overload*.

### 2.2.3 Media Sosial

Media sosial adalah sebuah medium dalam internet yang mampu membantu pengguna dalam menjalankan interaksi, kerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan pengguna lainnya dalam bentuk ikatan sosial secara *virtual* (Nasrullah, 2015).

## 2.3 Mohammad Husni Thamrin

Mohammad Husni Thamrin, atau yang sering diketahui dengan singkat M.H. Thamrin merupakan pahlawan yang banyak berjuang dalam usaha kemerdekaan Indonesia. Beliau paling aktif berkarir dalam organisasi rakyat Betawi dan pemerintahan pada jamannya. Dari lahir, besar, hingga akhir hayatnya beliau menetap di kota Batavia yang sekarang lebih dikenal sebagai Jakarta (Widyarsono, 2018).

### 2.3.1 Biografi Singkat M.H. Thamrin

M.H. Thamrin lahir di Sawah Besar, pinggiran kota Batavia pada tanggal 16 Februari 1894. Keluarga M.H. Thamrin dikenal cukup sukses dilihat dari ayahnya yang bernama Thamrin Mohammad Thabrie pernah menjadi Wedana Batavia di tahun 1908. Kakek biologis M.H. Thamrin bekerja sebagai seorang pengusaha berdarah Inggris yang memiliki hotel di kawasan Petojo (Widyarsono, 2018).

M.H. Thamrin bersama ayahnya bergabung dengan perkumpulan pemilih melayu (*Kies Vereeniging Melajoe*), dan pada masa ini sebuah organisasi yang didirikan beliau mulai berjalan. Organisasi tersebut

dinamakan Kaoem Betawi, berperan sebagai himpunan pribumi Betawi elite. Beliau diangkat sebagai Dewan Kota Batavia di tahun 1919, dan aktif menyampaikan pembelaan dan empatinya dalam wong cilik, terutama dalam permasalahan perbaikan kondisi sosial dan sanitasi. M.H. Thamrin wafat pada tanggal 11 Januari 1941 (Guzali, 2022).

### **2.3.2 Sifat M.H. Thamrin**

Berdasarkan buku biografi M.H. Thamrin yang ditulis oleh Toto Widyarsono dan beberapa buku lain yang diberikan oleh Museum M.H. Thamrin. Walaupun berasal dari keluarga berkecukupan, beliau tidak pernah memilih lingkungan pertemanannya. Kekayaan, kecerdasan dan latar belakang yang ia miliki tidak dipakai untuk diri sendiri, melainkan untuk rakyat Indonesia terutama pribumi. M.H. Thamrin sendiri terjun ke dalam dunia pemerintahan demi membantu membangun infrastruktur Indonesia, khususnya Batavia. Salah satu infrastruktur gagasannya yang dikenal adalah Banjir Kanal Timur. Selain Thabrie (ayah Thamrin), M.H. Thamrin juga mendapat dukungan moral dari istrinya yang bernama Nyi Otoh Arwati.

Setelah membaca buku komik “Putra Betawi Pejuang Kemerdekaan” dan buku biografi “Sepak Terjang Perjuangan politik Mohammad Hoesni Thamrin” yang dikeluarkan oleh museum M.H. Thamrin, beliau juga menjadi sosok yang teguh dan berani dalam menjalankan semua ide dan gagasannya. Beliau adalah orang pertama yang menggunakan Bahasa Indonesia dalam rapat Volksraad, yang dimana pada saat itu penggunaan Bahasa Indonesia dalam lingkungan formal termasuk bentuk pertentangan terhadap kekuasaan Belanda. Sebelum dijadikan gedung untuk museum M.H. Thamrin, gedung tersebut adalah tempat yang dibelinya untuk perkumpulan pejuang kooperatif maupun non-kooperatif. Dari sini dapat dilihat bahwa M.H. Thamrin sangat cakap dalam berkomunikasi dan menyatukan golongan-golongan pejuang bangsa Indonesia yang masing-masing memiliki ideologi berbeda.