

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah hal yang selalu berhubungan dengan penampilan visual yang bisa dimengerti oleh umum baik dalam emosi dan pemikirannya (Sutanto. 2005). Desain komunikasi visual merupakan media komunikasi kepada masyarakat yang bisa dilihat oleh mata (Sanyoto. 2006).

2.1.1 Pilar-pilar DKV

2.1.1.1 Identifikasi

Menurut Soedarsono Identifikasi diartikan sebagai menunjukkan kepastian diri dari orang ataupun objek dari bukti-bukti yang telah diperlihatkan. Herdaniwani menjelaskan Jika kepada manusia atau seseorang, identifikasi merupakan cara untuk menunjukkan jati dirinya dan bisa membedakan dirinya sendiri dengan orang lain.

Identifikasi pada desain komunikasi visual merujuk ke produk, logo, identitas visual, *font* yang menunjukkan keunikan mereka untuk membedakan mereka dengan yang lainnya.

2.1.1.2 Informasi

Menurut artikel dari Universitas Negeri Yogyakarta, desain menjadi sarana informasi untuk menghubungkan satu hal dengan hal lainnya seperti simbol, peta, petunjuk arah, dan lainnya. Informasi yang diberikan akan berguna bila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, waktu yang tepat, bentuk yang bisa dipahami, dan dipresentasikan dengan benar.

Informasi adalah sekumpulan data yang dikelola menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerimanya. Informasi akan diproses terlebih dahulu supaya penerima informasi bisa mudah mengerti

dengan informasi yang diberikan. Terdapat beberapa jenis informasi yang ada, diantaranya :

a) Faktual

Informasi yang berisikan fakta dan memiliki latar belakang pada topik tertentu.

b) Subjektif

Informasi yang ada berdasarkan dari sudut pandang tertentu pada sebuah peristiwa.

c) *Storytelling*

Informasi deskriptif dari ide, pengalaman hidup, atau keyakinan yang disampaikan dengan cara cerita atau narasi (Serrat, 2008).

d) Visual

Penyampaian informasi yang menggunakan media seperti foto, film, desain, model, audio, dan lainnya.

Dengan adanya desain pada informasi, semua informasi yang diberikan membantu orang-orang untuk memahaminya lebih mudah dan efektif. Ciri khas desain informasi yang efektif ialah :

- a) Orang-orang memahami informasi yang kompleks
- b) Mudah menyelesaikan pekerjaan, memenuhi kebutuhan, dan mampu mengatasi masalah
- c) Bermanfaat bagi orang yang memakainya

2.1.1.3 Persuasi

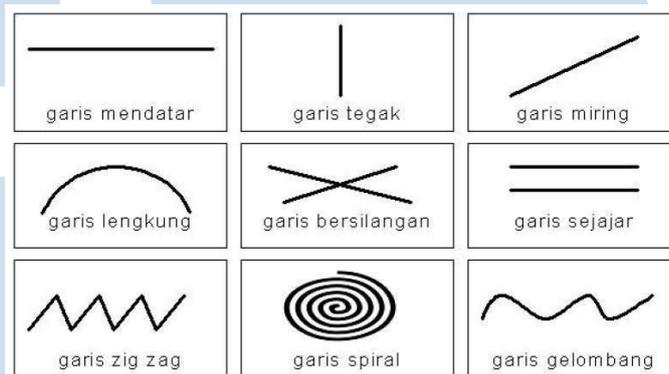
Menurut Keraf Persuasi adalah teknik bicara untuk memberikan informasi yang membuat orang lain percaya dengan informasi yang didengar atau dilihat oleh mereka.

2.1.2 Elemen-elemen desain

Desain komunikasi visual memiliki elemen-elemen desain (Putra, R. 2020) diantaranya :

2.1.2.1 Garis

Elemen desain yang menghubungkan satu titik dengan yang lain sehingga membentuk sebuah garis lurus atau lengkung. Garis digunakan untuk menciptakan keteraturan, mempunyai karakter-karakter tertentu, dan bisa juga dalam pembuatan grafik ataupun bagan (Putra, 2020, hlm 9).

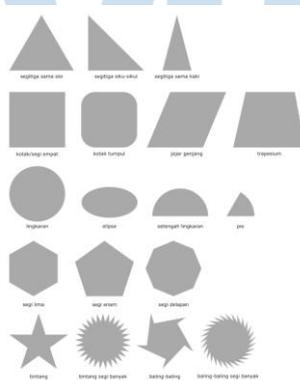


Gambar 2. 1 Jenis garis-garis

Sumber : <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

2.1.2.2 Bidang

Bidang merupakan elemen desain yang berdimensi. Bidang sendiri dibagi menjadi dua jenis yaitu bidang geometri yang dapat diukur dan beraturan dan nongeometri yang sulit diukur dan terlihat tidak beraturan (Putra, 2020, hlm 10).



Gambar 2. 2 Jenis-jenis gambar bidang

Sumber : <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

2.1.2.3 Tekstur

Tekstur adalah elemen desain yang menampilkan permukaan sebuah objek yang dapat diraba ataupun dilihat (Putra, 2020, hlm 10).

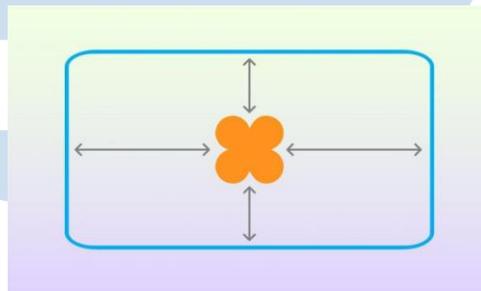


Gambar 2. 3 Contoh gambar tekstur

Sumber : <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

2.1.2.4 Ruang

Ruang adalah jarak antar elemen pada sebuah desain. Ruang juga bisa menjadi tempat kosong (*white space*) agar membantu tingkat membaca dan penglihatan *user* (Putra, 2020, hlm 10).



Gambar 2. 4 Contoh gambar ruang

Sumber : <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

2.1.2.5 Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.), warna adalah kesan pertama yang dilihat oleh mata dari cahaya yang memantulkan cahayanya ke benda-benda yang berada di area cahaya tersebut. Menurut Prang, warna dibagi menjadi beberapa golongan, dua yang paling sering digunakan adalah golongan warna primer dan warna sekunder (Prihatini, 2021).

a) Warna Primer

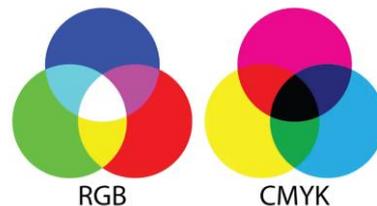
Warna primer adalah warna pertama, warna ini berdasarkan tiga warna yaitu warna merah, warna kuning, dan warna biru.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil dari gabungan dua warna primer.

Warna dibagi menjadi 2 jenis yaitu RGB (*Red, Green, Blue*) dan CMYK (*Cyan, Magneta, Yellow, Black*) (Putra, 2020, hlm 10). Menurut artikel Gramediablog RGB bisa menciptakan berbagai jenis warna dari gabungan dua warna atau lebih. CMYK merupakan warna *subtractive color model* yang biasa digunakan untuk media percetakan. Untuk melakukan percetakan dan mencapai hasil yang baik maka dibutuhkan minimal 4 tinta (CMYK) dan tinta-tinta tersebut disebut dengan Tinta Proses. CMYK digunakan dengan teknik tertentu seperti *offset lithography, rotogravure, letterspace*, dan sablon.

Perbedaan dari RGB dan CMYK terlihat jelas dari model warnanya dimana RGB digunakan untuk warna media digital dan CMYK digunakan untuk media percetakan.



Gambar 2. 5 Jenis warna

Sumber : <https://bisa.design/portofolio/detail/MTMzNA>

Menurut Wolfgang von Goethe (1810), warna memiliki kesan yang pengaruh kepada seseorang baik secara positif ataupun negatif terhadap emosi seseorang.

Dalam psikologi warna, terdapat 2 golongan warna yaitu warna panas dan warna dingin.

a) Warna Panas

Warna panas adalah warna yang memberikan kesan panas atau kehangatan. Warna panas ini pada lingkaran warna

dimulai dari warna ungu kemerahan hingga warna kuning (Blogernas, 2020).

b) Warna Dingin

Warna dingin warna yang melambangkan damai, tenang, natural, dan bersahaja. Pada lingkaran warna, golongan warn ini diantara warna ungu sampai hijau kekuningan (Blogernas, 2020).

2.1.3 Prinsip-prinsip desain

Menurut Sitepu (2004, hlm 27) prinsip-prinsip desain terdiri dari beberapa jenis :

2.1.3.1 Kesederhanaan

Dalam desain grafis kesederhanaan merupakan hal yang penting dalam desain grafis karena untuk memudahkan *user* untuk memahami dan bisa melihat isi desain tersebut *user*. Para desainer tidak perlu membuat desain yang serumit mungkin, perlu diketahui desainer menggunakan prinsip KISS (*keep it stupid simple*) dan menerapkan *white space* untuk memudahkan membaca dan melihat isi (Sitepu, V. 2004).

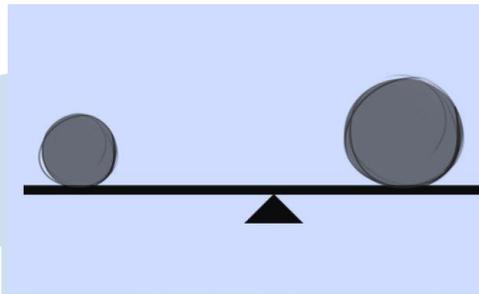


Gambar 2. 6 Contoh gambar prinsip kesederhanaan

Sumber : <https://chopaster.blogspot.com/2016/04/prinsip-prinsip-karya-desain-grafis.html>

2.1.3.2 Keseimbangan

Menurut Sitepu (2004, hlm 28 – 30) keseimbangan adalah kesamaan suatu desain yang posisi, berat, bentuk, dan ukuran yang sama seimbang secara visual. Keseimbangan dibagi menjadi 2 bagian yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.



Gambar 2. 7 Contoh prinsip keseimbangan

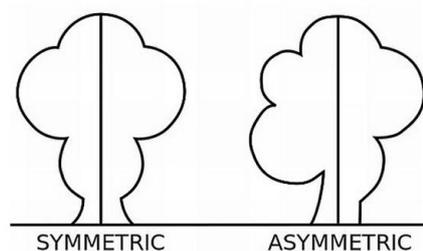
Sumber : <https://kelasanimasi.com/konsep-membuat-desain-grafis/>

2.1.3.2.1 Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang memberikan kesempurnaan, kuat, dan resmi. Keseimbangan tidak hanya pada isi saja tapi berlaku dengan hal-hal lainnya seperti warna, logo, media desain, dan sebagainya. Keseimbangan simetris juga menyinggung hal dengan konsistensi. Konsistensi dalam desain bertujuan untuk membuat konsumen dan *user* dapat dengan mudah mengingat produk yang dibuat.

2.1.3.2.2 Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris terlihat tidak beraturan atau rapi namun memberikan gaya visual yang dinamis, bebas, dan tidak kaku.

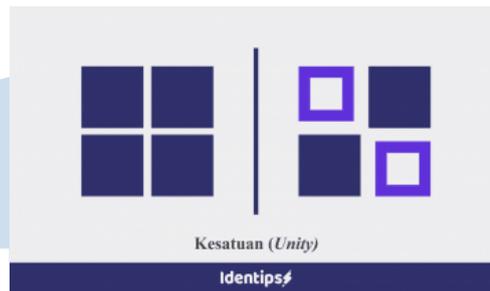


Gambar 2. 8 Contoh simetris & asimetris

Sumber : <https://innovasidesain.wordpress.com/2020/03/26/prinsip-prinsip-desain-grafis/>

2.1.3.3 Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsisten, keutuhan, dan gabungan dari komposisi yang menjadi satu.

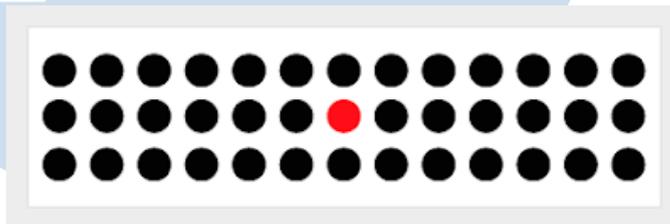


Gambar 2. 9 Contoh gambar kesatuan

Sumber : <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>

2.1.3.4 Penekanan

Desain diperlukan penekanan sehingga menjadi perhatian pertama para *user* untuk melihat dan membaca bagian tersebut. Penekanan bisa dilakukan dengan ukuran, ketebalan, tekstur, warna mencolok, bentuk, dan sebagainya.



Gambar 2. 10 Contoh gambar penekanan

Sumber : <https://idseducation.com/prinsip-dasar-desain-grafis-yang-perlu-kamu-pahami/>

2.1.3.5 Tipografi

Tipografi adalah sebuah cabang desain yang berhubungan dengan huruf-huruf. Diperlukan sebuah kedisiplinan seni dalam mengetahui peran dan bentuk pada huruf-huruf (Danton Sihombing, 2001). Tipografi tanpa disadari selalu digunakan dalam media percetakan dan juga media digital untuk membaca. Tipografi memiliki berbagai desain-desain variatif yang bisa digunakan sesuai dengan tema atau jenis topik yang dibicarakan dan digunakan.

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



Gambar 2. 11 Contoh tipografi

Sumber : <https://graphicdesignjunction.com/2022/02/40-modern-serif-fonts-for-graphic-designers/>

2.1.3.5.1 Anatomi Huruf

Untuk mempelajari tipografi diperlukan untuk memahami dan mengetahui anatomi pada huruf-huruf. Diperlukan ketelitian untuk mengetahui bentuk visual tiap-tiap huruf sehingga bisa membedakan masing-masing huruf tersebut.

Setiap huruf berada posisi diantara *baseline* & *meanline*, tinggi huruf kecil setinggi *x-height*, kapital melebihi *meanline* tapi menyentuk garis *capline*. Untuk huruf yang menjorok keatas ataupun kebawah seperti huruf “b” dan “p” garis lurus tersbut disebut dengan *ascender* (keatas) & *descender* (kebawah).

2.1.3.5.2 Sistem Pengukuran

- **Leading**

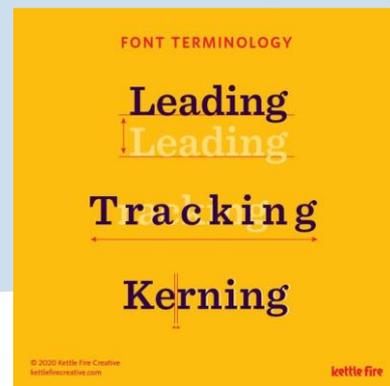
Jarak tiap baris kalimat.

- **Tracking**

Jarak antar huruf pada suatu kalimat. Pada *tracking* jarak ini selalu sama pada tiap huruf dalam satu kalimat tersebut.

- **Kerning**

Jarak antar huruf juga. Perbedaan yang dimiliki *kerning* dan *tracking* adalah di *tracking* jarak antar huruf pada kata memiliki jarak yang sama pada tiap huruf sedangkan pada *kerning* jarak tiap huruf memiliki jarak yang bervariasi asalkan saling cocok.



Gambar 2. 12 Contoh visual *Leading*, *Tracking*, & *Kerning*
Sumber : <https://kettlefirecreative.com/typography-explained-font-terminology/>

2.1.3.5.3 Jenis-jenis Tipografi

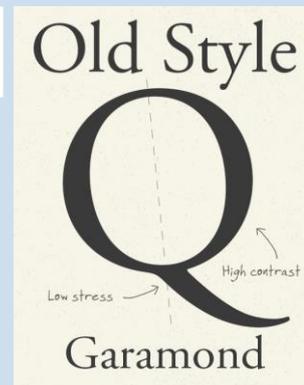
- **Huruf Serif**

Huruf serif adalah huruf yang memiliki tambahan garis pada tiap ujung-ujung disetiap huruf. Serif merupakan huruf yang berasal dari zaman Romawi kuno. Serif berbentuk demikian karena sang pemahat batu menambahkan garis tambahan dan sudut huruf sehingga terbentuklah huruf serif (Catic, 1968).

Huruf-huruf serif terbagi lagi menjadi tiga jenis yaitu :

- ***Serif Old Style***

Huruf ini dibuat dari prasasti zaman Romawi kuno lalu dikembangkan di era Renaissance menggantikan *Blackletter*. Huruf ini ditandai dengan perbedaan tebal tipis *strokes* pada huruf, serif berbentuk lancip, dan serif yang berbentuk simetri ke kiri.

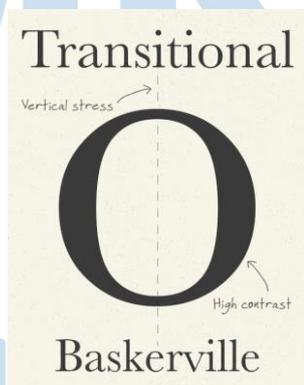


Gambar 2. 13 Serif Old Style

Sumber : <https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/a-history-of-typeface-styles-type-classification>

- **Serif Transisional**

Huruf serif ini lebih kontras yang lebih terlihat dibandingkan *old style serif*. Untuk huruf yang bukan kapital memiliki sudut yang tidak selancip *old style serif*.

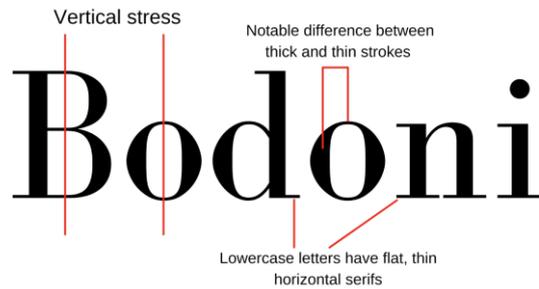


Gambar 2. 14 Serif Transisional

Sumber : <https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/a-history-of-typeface-styles-type-classification>

- **Serif Modern**

Huruf ini bertolak belakang dengan *old style serif*. Serif horizontal dan ujung yang tidak lancip.

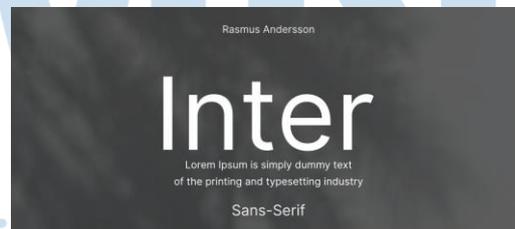


Gambar 2. 15 Serif Modern

Sumber : <https://webflow.com/blog/modern-fonts>

- **Huruf Sans Serif**

Huruf sans serif adalah jenis huruf bertolak belakang dengan serif, huruf ini tidak memiliki ujung lancip tambahan pada huruf-hurufnya. Sans serif juga disebut dengan *Gothic* atau *Grotesque* (Dalam bahasa Jerman *Grotesk*). Huruf ini banyak digunakan pada bacaan digital dibandingkan huruf serif. Pada resolusi rendah huruf serif sulit terbaca karena bagian tambahan atau kait tidak terlihat atau kebesaran.



Gambar 2. 16 Contoh Sans Serif

Sumber : <https://freebiesbug.com/free-fonts/okine-sans/>

- **Huruf Script**

Huruf ini membentuk variasi huruf dan angka seperti dibuat oleh tangan secara langsung.

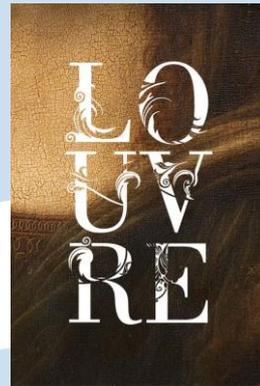


Gambar 2. 17 Contoh Script

Sumber : <https://pinspiry.com/riviera-free-font/>

- **Huruf Decorative/Digital**

Huruf dekoratif memiliki keunikan atau ciri khasnya sendiri. Huruf ini biasa digunakan dalam media publikasi untuk menarik perhatian orang-orang.



Gambar 2. 18 Contoh Decorative

Sumber : <http://freetypography.com/2014/08/25/free-font-louvre/>

2.1.3.6 Fotografi

Fotografi adalah sebuah seni observasi dimana kita bisa menemukan hal yang menarik dari tempat yang biasa saja (Erwitt, E). Fotografi juga bisa menjadi sebuah media untuk berkomunikasi dengan memberitahukan sebuah pesan dan cerita kepada orang-orang melalui foto-foto yang ditangkap oleh kamera (Sudarna, K, 2015).

Ilustrasi adalah media gambar yang membantu untuk menjelaskan isi dari bagian buku, karangan, atau informasi lainnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Ilustrasi juga bisa digunakan untuk

menghias halaman agar tidak terlihat membosankan dan penjelasan tambahan informasi (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

2.1.3.6.1 Sudut Pandang Fotografi

- ***Bird Eye View***

Teknik ini mengambil gambar yang berada di posisi tinggi untuk bisa mengambil gambar seluruh objek atau menunjukkan area yang luas (Baskin, 2009).



Gambar 2. 19 Contoh karya foto *Bird Eye View*
Sumber : <https://landlopers.com/>

- ***Eye Level View***

Teknik pengambilan gambar objek yang sejajar dengan tinggi mata pada manusia (Baskin, 2009).



Gambar 2. 20 Contoh karya foto *Eye Level View*
Sumber : <https://medium.com/matter/einsteins-camera-88aa8a185898>

- ***Low Angle***

Pengambilan gambar objek yang berada di posisi dibawah objek, pengambilan gambar dari

bawah keatas untuk memberikan hasil objek terlihat besar dan dominan (Baskin, 2009).



Gambar 2. 21 Contoh karya foto *Low Angle*
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/44824958784444488/>

2.2 Media Interaktif

Multimedia interaktif adalah salah satu jenis dari multimedia yang berfungsi untuk memberikan informasi dan ada fitur interaktif. Sehingga pengguna atau *user* bisa berintraksi untuk mengatur sendiri jalur pengguna atau *user flow*. Media interaktif menggabungkan elemen-elemen multimedia menjadi teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas (Green dan Brown, 2002).



Gambar 2. 22 Media interaktif pada iklan
Sumber : <https://www.bandt.com.au/oohs-interactive-retail-screens-take-selfies-freshen-fantas-brand-awareness-campaign/>

2.2.1 Aplikasi

Menurut Artikel idcloudhost, aplikasi adalah perangkat lunak yang memiliki berbagai fitur untuk dapat diakses oleh pengguna atau *user*. Tujuan aplikasi tercipta adalah untuk membantu kegiatan sehari-hari orang-orang. Beberapa fungsi dari aplikasi secara umum diantaranya :

a) **Media Berita**

Terdapat beberapa jenis aplikasi yang sering digunakan oleh orang-orang, diantaranya :

a) **Realtime Software**

Aplikasi yang mengamati, menganalisa, atau mengendalikan sebuah keadaan yang ada di dunia nyata secara langsung.

b) **System Software**

Aplikasi yang mengelola operasi internal yang ada pada sebuah sistem komputer.

c) **Web-based Software**

Aplikasi yang berfungsi sebagai media menghubungi pengguna atau *user* ke internet secara langsung.

Aplikasi *mobile* dan website sering digunakan oleh pengguna untuk mencari informasi dan membantu kehidupan sehari-hari mereka. Menurut buildfire (2024), pengguna yang mengunduh aplikasi pada mobile meningkat tiap tahunnya, pada tahun 2020 tercatat sebanyak 218 milyar pengunduh secara kasar bertambah 7% dari tahun sebelumnya. Selain pengguna aplikasi mobile terus meningkat tiap tahunnya terdapat kelebihan penggunaan aplikasi dibandingkan website, diantaranya :

- Kecepatan memuat konten lebih cepat aplikasi dibanding website
- Fitur-fitur yang ada hanya pada pengguna aplikasi saja seperti notifikasi
- Lebih aman
- Aksesibilitas lebih mudah
- Tampilan aplikasi sesuai dengan ukuran smartphone yang pengguna pakai.

2.2.2 **User Interface (UI)**

Menurut Wilbert O. Galitz (2007) *user interface* merupakan bagian dari komputer atau *software* yang bisa dilihat, didengar, dan dipahami oleh pengguna atau *user* yang menggunakan website, aplikasi, atau sistem. Terdapat 2 komponen pada *UI* yaitu input, bagaimana pengguna atau *user*

memberikan pesan kepada *software* atau komputer dan output bagaimana *software* atau komputer memberikan respon dari permintaan pengguna atau *user*. Desain *UI* harus memiliki kedua komponen tersebut untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau *user* dalam membantu pekerjaan mereka.

Manfaat dari desain *UI* yang baik membantu produktivitas dan mempercepat seseorang mengambil keputusan. Diteliti bahwa *user* 20% lebih produktif dan 40% lebih cepat mengambil keputusan dengan *UI* yang tidak terlalu ramai dan rapi (Galitz, 2007).

Terdapat beberapa gaya interaksi dalam *UI*, yaitu :

a) *Command Line*

Interaksi ini merupakan interaksi yang paling tua. Cara menggunakan interaksi *command line* yaitu mengetik sebuah perintah berupa kata, singkatan, atau kode. Interaksi ini sebenarnya fleksibel dan menghemat ruangan tetapi gaya interaksi ini bersifat *case sensitive*, harus diingat terus kode atau kata yang diperlukan, dan tidak sulit digunakan untuk orang-orang yang baru menggunakannya.

b) *Menu Selection*

Pengguna atau *user* diberi opsi atau pilihan untuk memilih, Interaksi ini tidak kompleks dan meminimalisir penggunaan kata atau kalimat. Kekurangan dari interaksi ini membuat desain terkesan ramai dan membuat susunan hirarki menu yang rumit.

c) *Form Fill-in*

Gaya interaksi *form fill-in* membantu pengguna atau *user* dalam mengumpulkan informasi yang mereka inginkan. Desain ini meminta seseorang untuk memberikan informasi dengan memilih opsi, mengetik, atau mengambil pilihan dari daftar pilihan yang ada. Dengan interaksi ini mereka dapat dengan cepat mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Tetapi desain ini tidak *case sensitive* sehingga jika terjadi kesalahan penulisan dalam memberikan informasi bisa terjadi kesalahpahaman.

d) *Direct Manipulation*

Interaksi yang membuat pengguna atau *user* untuk berinteraksi langsung dengan objek-objek yang ada dilayar, contoh sederhananya seperti bisa memperbesar atau memperkecil gambar pada layar *smartphone*. Dengan menggunakan interaksi ini, kita bisa mendapatkan *feedback* dari *user* yang menggunakannya dengan mengeksplor interaksi-interaksi yang diberikan pada media.

e) *Anthropomorphic*

Interaksi ini unik dan sulit diimplementasikan. *Anthropomorphic* merupakan gaya interaksi yang dibuat semirip mungkin berinteraksi sesama manusia. Interaksi ini meliputi gestur tubuh, vokal atau bahasa, ekspresi, dan gerakan mata. Dibutuhkan pengetahuan mengenai kebiasaan dan perilaku manusia terlebih dahulu untuk menciptakan interaksi ini.

2.2.3 *User Experience (UX)*

Menurut Mads Soegaard (2018) menjelaskan *user Experience* adalah sebuah pengalaman bagi pengguna atau *user* saat merasakan sebuah produk berbasis website, aplikasi, ataupun sistem. Untuk membuat *user experience* yang baik adalah membuat desain yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna atau *user* saat menggunakan website, aplikasi, dan sistem tersebut.

Menurut Peter Morville, terdapat 7 faktor yang memengaruhi pemahaman desain UX :

a) **Berguna**

Bagi pengguna atau *user*, UX akan bermanfaat bila praktis dan mencapai keinginan pengguna atau *user* saat menggunakan website, aplikasi, atau sistem.

b) **Dapat digunakan**

UX pada suatu produk bisa digunakan pengguna atau *user* untuk memenuhi keinginannya secara efisien dan efektif. Penulis mengambil contoh Ipod, produk ini memiliki UX yang sederhana

namun efisien dalam mencari, memutar, mengganti, dan membesarkan atau mengecilkan suara musik.

c) Dapat ditemukan

UX pada website, aplikasi, dan sistem harus memudahkan pengguna atau *user* mencari sesuatu yang mereka inginkan.

d) Kredibilitas

Pengguna atau *user* akan percaya kepada website, aplikasi, atau sistem yang mereka gunakan bisa memberikan informasi yang mereka butuhkan jika informasi itu akurat dan mempermudah pekerjaan mereka.

e) Diinginkan

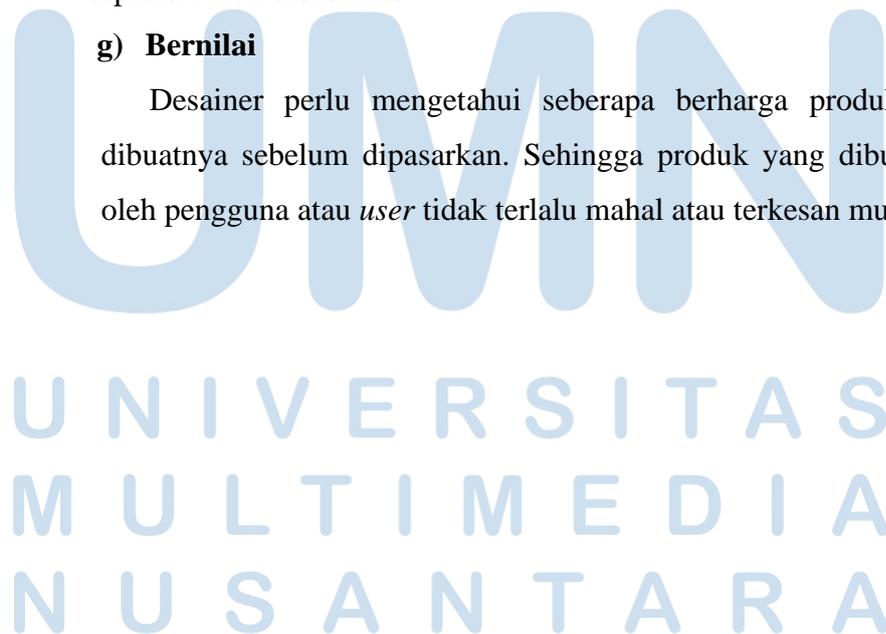
Keinginan bisa disampaikan melalui brand, desain, estetika, dan gambar. Desainer membuat produk yang sama dengan produk lain tapi karena memiliki keunikan tersendiri membuat pengguna atau *user* menginginkan produk itu dan bangga memilikinya.

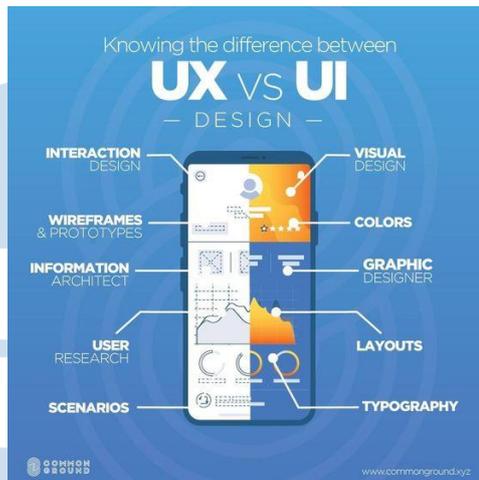
f) Mudah diakses

Desainer perlu mengetahui audiens yang akan memakai produknya selain untuk umum produk yang diciptakan bisa juga dipakai untuk disabilitas.

g) Bernilai

Desainer perlu mengetahui seberapa berharga produk yang dibuatnya sebelum dipasarkan. Sehingga produk yang dibutuhkan oleh pengguna atau *user* tidak terlalu mahal atau terkesan murah.



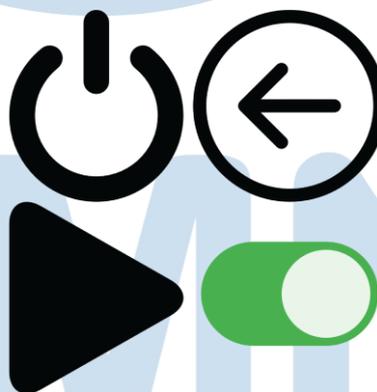


Gambar 2. 23 Perbedaan UI & UX

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/253116441552010207/>

2.2.4 **Button dan Ikon**

Dalam website *Developer.Android.com* (2024), menjelaskan *button* atau tombol adalah sebuah teks, ikon, ataupun keduanya yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna bila ditekan. Sedangkan menurut *Cambridge Dictionary*, ikon adalah sebuah gambar ataupun simbol yang dibuat untuk diarahkan atau ditekan oleh pengguna didalam aplikasi.



Gambar 2. 24 Gambar-gambar Tombol

Sumber : Flaticon.com

Fungsi dari tombol-tombol pada aplikasi digunakan untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, mundur ke halaman sebelumnya, merubah sebuah kondisi, dan menyimpan atau mengeksekusi sebuah data atau kondisi didalam aplikasi tersebut. Sedangkan ikon untuk menunjukkan fungsi dari tombol-tombol dari bentuk visualnya.

2.2.5 *Layout*

Layout adalah manajemen ruang dan elemen-elemen desain pada suatu media cetak ataupun digital (Gavin, 2011). Tujuannya untuk mempresentasikan elemen visual desain yang dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan cara yang unik agar bisa dipahami dengan mudah. *Layout* berfungsi untuk mengatur tata letak elemen-elemen desain untuk mempermudah penyampaian informasi dan membuat pembaca mudah untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dengan cepat.

A) **Elemen *Layout***

Menurut Anggi Anggarini (2021) elemen *layout* dibagi menjadi 3 jenis yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen tak terlihat. Elemen teks adalah tulisan-tulisan yang ada didalam *layout* yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca.

Elemen visual merupakan gambar yang bisa digunakan untuk memberikan informasi selain menggunakan teks. Gambar yang digunakan harus berhubungan dengan isi dari informasi atau sebagai elemen pendukung.

Elemen tidak terlihat adalah ruang putih atau disebut juga dengan ruang negatif. Fungsi dari elemen ini adalah untuk membantu pembaca bisa membaca informasi yang diberikan dengan mudah.

B) **Prinsip *Layout***

- ***Sequence***

Alur pembaca saat melihat isi dari *layout*.

- ***Emphasis***

Penekanan pada bagian-bagian tertentu di *layout*. Menurut Anggraini (2014) pembuatan penekanan dibuat dengan cara membuat ukuran huruf yang besar, warna yang kontras, meletakkan hal yang menarik, dan bentuk yang unik atau berbeda dari isi yang lain.

- **Balance**

Keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan antara dua sisi dengan ukuran dan posisi yang sama, sedangkan keseimbangan asimetris ukuran dan posisi pada kedua sisi *layout* tidak perlu sama. Walaupun begitu peletakan elemen dilakukan dengan baik supaya keseimbangan tetap terjaga.

- **Unity**

Menciptakan kesatuan pada elemen *layout*. Terciptanya kesatuan ini bila memerhatikan harmonisasi warna dan gaya pada *layout*. Cara untuk membuat kesatuan dengan cara repetisi warna, kombinasi dua gaya atau lebih, dan membuat tema sesuai dengan konsep.

C) Sistem Grid

- **Margin**

Margin adalah jarak antara ujung kertas dengan isi *layout*. Menurut Rustan (2009) penggunaan margin dengan jarak yang sama pada setiap sisi halaman akan terlihat kaku sehingga penggunaan margin harus sesuai dengan konsep desain dan ukuran kertasnya.

- **Grid**

Grid adalah garis bantu untuk desainer supaya mengetahui peletakan elemen-elemen *layout* pada sebuah halaman. Grid dibagi menjadi 2 jenis yaitu grid simetris dan asimetris.

Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia dalam buku “Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula” grid memiliki anatomi-anatomi sebagai berikut :

- **Format**

Letak area elemen-elemen *layout*.

- **Margins**

Ruang negatif atau jarak antara ujung halaman dengan ujung konten *layout*.

- **Flowlines**

Garis horizontal yang membagi ruang menjadi beberapa bagian.

- **Modules**

Merupakan kelompok blok-blok dasar dari grid yang terbagi oleh *flowlines*.

- **Spatial Zones**

Bidang modul yang berdekatan.

- **Columns**

Modul-modul pada barisan vertical (tegak lurus).

- **Rows**

Modul-modul yang membentuk barisan horizontal (mendatar).

- **Gutters**

Jarak memisahkan kolom atau baris.

- **Marker**

Penempatan informasi subordinat yang harus ada secara konsisten pada *layout*. Biasanya digunakan untuk menampilkan lokasi folio dan lain-lain.

2.3 Kristen

2.3.1 Pengertian Kristen

Kristen awalnya adalah sebutan untuk orang-orang yang mengikuti Yesus dan mengikuti apa yang dilakukan olehnya di Anthiokia (Alkitab, Kisah Para Rasul 11:26). Istilah ini bukan sebuah pujian melainkan ejekan di Anthiokia karena berbeda keyakinan dengan orang Yahudi disana. Sekarang, Kristen adalah sebutan bagi orang-orang yang beragama,

beribadah, dan melakukan perbuatan yang baik sesuai dengan ajaran Agama Kristen.

Definisi asli Kristen adalah orang-orang yang telah lahir kembali oleh Allah, dan percaya bahwa Yesus Kristus adalah mesias (Alkitab, Yohanes 3:3,7). Kristen sejati adalah anak Allah yang telah diberikan hidup baru dalam Kristus. Orang-orang Kristen berarti meninggalkan dosa-dosa mereka, mengasihi sesamanya, dan taat kepada Firman Tuhan (Alkitab, 1 Yohanes 2:4,10).

2.3.2 Sejarah Kristen Masuk Ke Indonesia

Agama Kristen mulai masuk ke Indonesia pertama kali di wilayah Aceh oleh bangsa Portugis lalu lanjut ke wilayah Timur Indonesia dan berkembang dengan pesat disana. Pada tahun 60an dan 70an Indonesia melarang adanya aliran komunisme sehingga banyak orang beretnis tionghoa yang mengaku Kristen untuk tidak dianggap komunis. Lama-kelamaan mereka yang awalnya berpura-pura akhirnya percaya dan bersungguh-sungguh untuk memeluk agama Kristen.

2.3.3 Gereja

2.3.3.1 Pengertian Gereja

Dalam alkitab gereja itu bukanlah merujuk ke gedung. Gereja diartikan sebagai “perkumpulan atau orang-orang yang dipanggil keluar” dalam bahasa Yunani. Gereja diartikan merujuk kepada orang bukan ke gedungnya (Alkitab, Roma 16:5).

2.3.3.2 Aliran-aliran Gereja Yang Ada Di Indonesia

Agama Kristen masuk ke Indonesia pada abad ke-16. Gereja-gereja Kristen pun dibangun dan berkembang di Indonesia dengan berbagai jenis aliran. Berikut 6 jenis aliran gereja yang ada :

1. Aliran Lutheran

Aliran yang mengikuti ajaran reformasi Marthin Luther pada abad ke-16. Aliran ini banyak ditemukan di Pulau Sumatera. Aliran ini memiliki tiga sola, yaitu Sola Fide

(Hanya Iman), Sola Gratia (Hanya Anugerah), dan Sola Scriptura (Hanya Alkitab). Aliran ini menyatakan bahwa keselamatan dapat dicapai hanya melalui iman pada karya anugerah Allah melalui Yesus Kristus.

2. Aliran Johannes Calvin

Aliran ini dimulai dari gerakan reformasi di Negara Swiss yang dipimpin oleh Huldrych Zwingli, aliran ini banyak ditemui di wilayah Pulau Jawa. Aliran Calvinis atau reformasi memiliki pandangan bahwa keselamatan terjadi melalui iman dengan ketetapan dan kedaulatan Allah ikut berperan juga (Widiastuti, 2019).

3. Aliran Karismatik

Aliran gereja yang muncul pada abad 20. Aliran ini memiliki ciri-ciri adanya kesaksian pribadi mengenai pertobatan dan pengalaman rohani secara pribadi. Aliran ini juga memiliki ciri khasnya yaitu menggunakan bahasa roh saat beribadah. Bahasa roh sendiri adalah bahasa yang digunakan oleh manusia dan malaikat (Alkitab, 1 Korintus 13:1) yang digunakan untuk berkomunikasi langsung dengan Tuhan. Bahasa ini adalah bahasa dimana hanya orang yang bersangkutan dan Tuhan saja yang mengetahui apa yang mereka bicarakan.

4. Aliran Injili (Evangelis)

Aliran ini meyakini bahwa pentingnya pemberitaan injil dan ajaran alkitab. Mereka yang menganut aliran ini percaya bahwa kehidupan mereka alkitab berada pada otoritas tertinggi.

5. Aliran Menonite

Aliran yang muncul pada abad 16 dipimpin oleh Menno Simons. Menonite adalah aliran yang mengikuti gerakan anabaptis atau disebut dengan pembaptisan ulang, bisa

dikatakan anabaptis adalah aliran dimana mereka menolak baptisan anak dan hanya mengakui pembaptisan orang dewasa dimana mereka telah mengakui dan menyatakan imannya.

6. Aliran Metodis

Aliran ini dipimpin oleh John Wesley pada abad 18. Aliran Metodis mengikuti ajaran Arminianisme, dimana menekan kebebasan manusia dan keselamatan disesuaikan dengan penerimaan atau penolakan manusia terhadap kasi Allah.

Dari aliran-aliran diatas, maka banyak gereja-gereja yang muncul di Indonesia yang mengikuti aliran tersebut.

Seperti :

- Gereja Kristen Luther Indonesia (GKLI) yang menganut aliran Lutheran
- Gereja Kristen Indonesia (GKI), Gereja Kristen Jawa (GKJ), Gereja Kristen Masehi Injil di Minahasa (GMIM), dan lainnya yang menganut aliran Calvinis
- Gereja Mawa Sharon (GMS), Gereja Bethel Indonesia (GBI), dan Gereja Pusat Pentakosta Indonesia (GPPI) yang menganut aliran Karismatik
- Gereja Injili Indonesia (GII), Gereja Kristen Perjanjian Baru (GKPB), dan Gereja Kabar Baik Indonesia (GKBI) yang menganit aliran Evangelis
- Gereja Kristen Muria Indonesia (GKMI), Gereja Injili Tanah Jawa (GITJ), dan Jemaat Kristen Indonesia (JKI) yang menganut aliran Menonite
- Gereja Methodis Indonesia (GMI), Gereja Kristen Wesley Indonesia (GKWI), dan Gereja Kristen Nazarene (GKN) yang menganut aliran Metodis.

2.3.3.3 Komunitas gereja

Setiap hobi, minat, dan kegiatan yang disukai seorang individu memiliki kesamaan dengan individu lainnya. Bila menemukan banyak yang memiliki hal yang sama disukai maka akan membentuk sebuah komunitas pada hobi atau minat tersebut.

Pada gereja Kristen, tentu ada juga komunitas yang berdiri untuk mengajak jemaat-jemaat gereja tersebut berkumpul dan bersosialisasi berdasarkan minat, umur, atau kegiatan yang mereka sukai. Pada sebuah gereja biasanya terdapat komunitas untuk lansia, pemuda, pemain musik, olahraga, dan sebagainya. Pada semua komunitas terdapat sebuah komunitas yang bernama Connect Group atau biasa disingkat dengan CG. Connect Group terdiri dari 5-10 orang dengan rentang umur tidak jauh dengan antar anggota, mereka biasanya melakukan diskusi untuk lebih memahami dengan isi alkitab, kehidupan sehari-hari yang dapat dijadikan pelajaran hidup, dan mengevaluasi firman Tuhan yang disampaikan minggu sebelumnya.

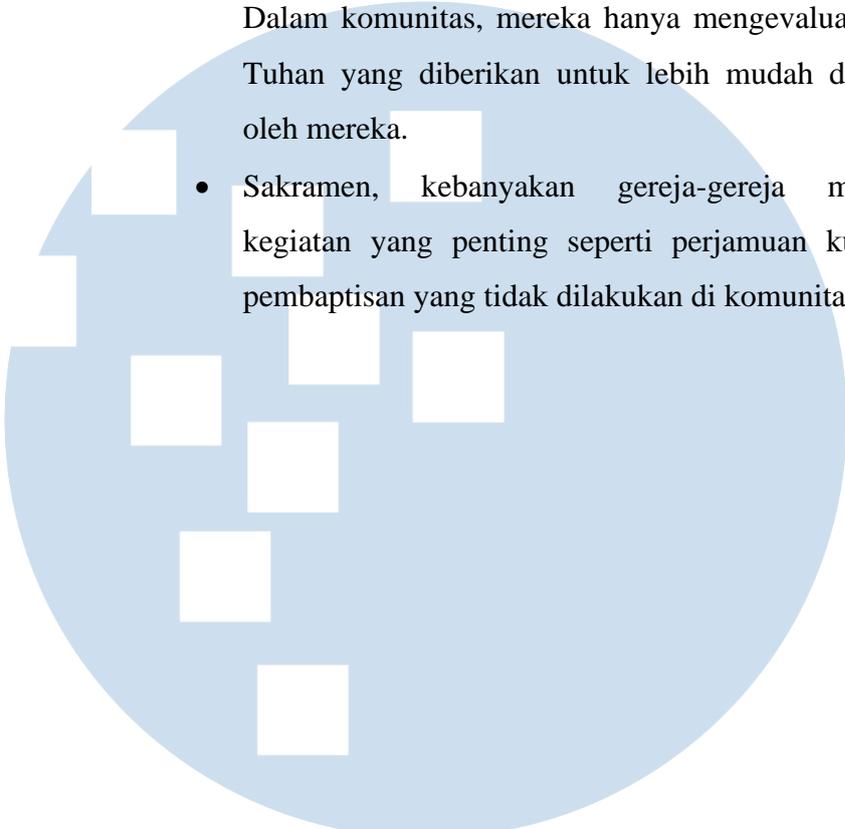
2.3.3.4 Pentingnya Ibadah Di Gereja

Gereja-gereja Kristen memiliki komunitas Connect Group yang membantu anggota untuk lebih memahami firman Tuhan dengan konsentrasi dan lebih mengenal dengan anggotanya tanpa canggung. Namun Umat Kristen tetap butuh pergi ke gereja karena merupakan sebuah kewajiban bagi umatnya untuk beribadah disana. Beberapa alasan yang menjelaskan bahwa Umat Kristen perlu tetap beribadah di gereja adalah :

- Dalam kitab Ibrani, Umat Kristen diajarkan pentingnya berkumpul untuk beribadah bersama di gereja sebagai Tubuh Kristus.
- Dalam ibadah di gereja, Umat Kristen diberikan firman Tuhan yang disampaikan dari pendeta atau pemimpin rohani lain yang dibuat untuk menginspirasi dan

membangun iman dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam komunitas, mereka hanya mengevaluasi firman Tuhan yang diberikan untuk lebih mudah dimengerti oleh mereka.

- Sakramen, kebanyakan gereja-gereja melakukan kegiatan yang penting seperti perjamuan kudus dan pembaptisan yang tidak dilakukan di komunitas.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA