

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

2.1.1 Definisi

Menurut Landa (2014) desain grafis (atau desain komunikasi) merupakan bidang seni visual profesional yang digunakan untuk berkomunikasi secara visual kepada audiens, menyampaikan pesan atau informasi, membuat konten lebih mudah dibaca dan diakses, atau memengaruhi orang. Dalam desain grafis, konsep menjadi landasan untuk menciptakan, memilih, dan mengorganisir elemen-elemen grafis.

2.1.2 Elemen Desain

Elemen desain merupakan fondasi dari setiap karya desain. Elemen desain memberikan struktur dan kerangka yang diperlukan untuk menyampaikan pesan, mengkomunikasikan ide, dan memengaruhi pengalaman visual audiens. Menurut Landa (2014) terdapat 5 elemen desain meliputi garis, bentuk, *figure and ground*, warna, dan tekstur. Tanpa elemen desain tersebut, sebuah karya desain akan kehilangan daya tariknya dan mungkin gagal dalam menyampaikan pesan dengan efektif. Berikut merupakan penjabarannya:

2.1.2.1 Garis

Menurut Landa (2014) Garis adalah elemen desain yang mempunyai peran penting dalam elemen desain.

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

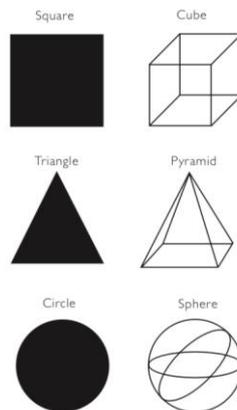


Gambar 2. 1 Jenis Garis
Sumber: Landa, 2014

Garis terbuat dari serangkaian titik yang disusun memanjang untuk membentuk suatu jalur. Sifat garis dapat dikenali dari panjangnya dibandingkan lebarnya. Selain berbentuk lurus, garis juga memiliki bentuk lain seperti melengkung dan membentuk sudut.

2.1.2.2 Bentuk

Landa (2014) bentuk merupakan garis yang terbuat oleh bermacam macam garis dan diisi dengan warna, nada, atau tekstur.



Gambar 2. 2 Jenis Bentuk
Sumber: Landa, 2014

Semua bentuk pada dasarnya berasal dari tiga konsep pokok: persegi, segitiga, dan lingkaran, yang menghasilkan bentuk datar yang

dapat diukur dari tinggi dan lebar. Setiap bentuk memiliki bentuk volumetrik, seperti kubus, piramida, dan bola.

2.1.2.3 *Figure and Ground*

Landa (2014) *figure and ground* atau ruang positif dan negatif, adalah persepsi visual yang bentuk-bentuk seperti elemen grafis dan gambar berinteraksi dengan latar belakangnya di permukaan dua dimensi.



Gambar 2. 3 *Figure and Ground*
Sumber: Landa, 2014

Figure adalah bentuk yang terlihat jelas, sementara *ground* adalah area di antara figur yang membentuk ruang negatif. Hal ini menciptakan hubungan yang ambigu.

2.1.2.4 Warna

Menurut Landa (2014) warna adalah elemen desain yang kuat dan sangat memprovokasi, merupakan sifat dari energi cahaya. Ketika cahaya memantul dari permukaan objek, kita melihat warna ini sebagai hasil dari pantulan cahaya, yang juga dikenal sebagai warna subtraktif.

Elemen warna dapat dibagi menjadi tiga kategori: hue, value, dan saturation. Hue adalah nama dari suatu warna, seperti merah atau hijau, biru atau oranye. Value merujuk pada tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna, misalnya, biru muda atau merah tua. Saturation adalah

kecerahan atau kekaburan suatu warna, seperti merah terang atau merah kusam, biru terang atau biru kusam. Hue juga bisa dipersepsikan sebagai warna hangat atau dingin dalam suhu. Suhu merujuk pada apakah warna terlihat panas atau dingin. Warna hangat dikatakan merah, oranye, dan kuning, sedangkan warna dingin adalah biru, hijau, dan ungu.



Gambar 2. 4 Warna Aditif
Sumber: Landa, 2014

Untuk mendefinisikan warna lebih lanjut, warna juga melibatkan konsep warna aditif. Warna aditif adalah hasil dari kombinasi cahaya yang kemudian membentuk warna dasar seperti merah, hijau, dan biru (RGB). Selain itu, ada juga warna sekunder seperti cyan, magenta, dan kuning. Ketika semua warna ini dicampur, mereka akan menghasilkan cahaya putih.



Gambar 2. 5 Warna Subtraktif
Sumber: Landa, 2014

Selain itu, terdapat warna subtraktif. Warna subtraktif dianggap sebagai hasil pantulan dari suatu permukaan. Warna ini berasal dari pigmen atau tinta. Warna dasar dari warna subtraktif adalah merah, biru, dan kuning. Sementara warna sekundernya adalah hasil campuran dari warna dasar tersebut, seperti oranye, hijau, dan ungu. Warna-warna ini juga bisa dicampur untuk menciptakan berbagai warna lainnya.

2.1.2.5 Tekstur

Menurut Landa (2014) Dalam seni visual, terdapat dua jenis tekstur: tekstur fisik dan visual.



Gambar 2. 6 Teksture
Sumber: Landa, 2014

Tekstur fisik memiliki kualitas fisik yang sebenarnya dan dapat dirasakan secara langsung; sering kali disebut sebagai tekstur nyata. Sementara itu, tekstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata yang dapat dat dengan tangan, dipindai dari benda nyata.

2.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) terdapat empat prinsip desain yang saling berkaitan antara satu dengan lainnya. Dalam pembuatan konsep, diperlukan kombinasi prinsip-prinsip desain dengan elemen-elemen seperti tipografi, gambar, visualisasi, dan lain-lain. Selain itu, desain juga harus mempertimbangkan aspek-aspek seperti keseimbangan, irama, hirarki visual, dan kesatuan prinsip-prinsip desain. Dibawah

ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai prinsip-prinsip desain sehingga perancangan dapat dilakukan dengan lebih baik.

2.2.1 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan stabilitas dan harmoni dengan mendistribusikan berat visual secara merata di seluruh komposisi. Sebuah desain yang seimbang cenderung memberikan kesan stabil dan harmonis kepada penonton, sementara ketidakseimbangan bisa menimbulkan reaksi negatif. Keseimbangan adalah salah satu prinsip komposisi yang bekerja bersama dengan prinsip-prinsip lainnya.

2.2.1.1 Keseimbangan Simetris

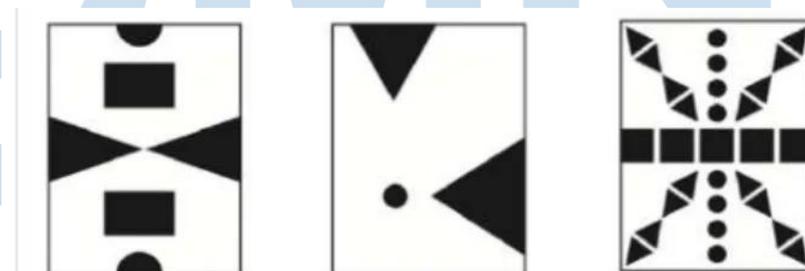
Menurut Landa (2014), keseimbangan simetri adalah ketika berat visual yang sama terbagi secara merata di kedua sisi tengah suatu gambar atau desain.

2.2.1.2 Keseimbangan Asimetris

Landa (2014), keseimbangan asimetris adalah ketika berat visual yang seimbang dicapai tanpa harus membagi secara simetris di kedua sisi tengah gambar atau desain.

2.2.1.3 Keseimbangan Radial

Menurut Landa (2014), keseimbangan radial terjadi ketika elemen-elemen desain horizontal dan vertikal ditempatkan secara merata di sekeliling titik pusat.



Gambar 2. 7 Keseimbangan Radial
Sumber: Landa, 2014

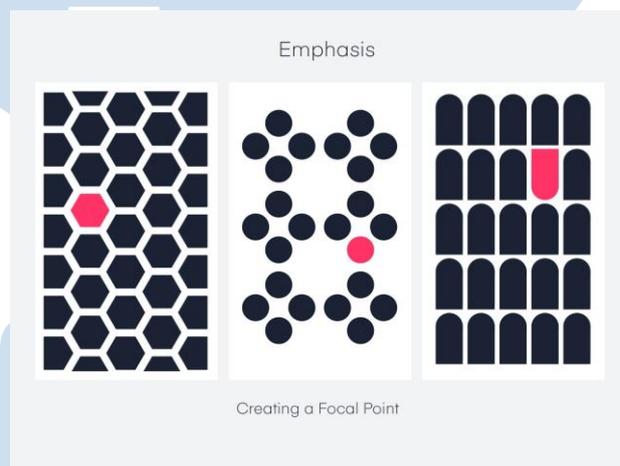
Ini menciptakan kesan keseimbangan yang fokus pada titik tersebut.

2.2.2 Hierarchy Visual

Salah satu tujuan utama desain grafis adalah untuk menyampaikan informasi, dan hierarki visual adalah prinsip utama untuk menyusun informasi. Untuk membantu *audiens*, desainer menggunakan hierarki visual, yaitu cara mengatur semua elemen grafis berdasarkan tingkat pentingnya. Berikut merupakan penjelasannya.

2.2.2.1 Emphasis

Emphasis adalah ketika desainer menggunakan berbagai teknik untuk membuat elemen-elemen tertentu dalam desain menjadi lebih menonjol atau menonjolkan informasi yang paling penting.



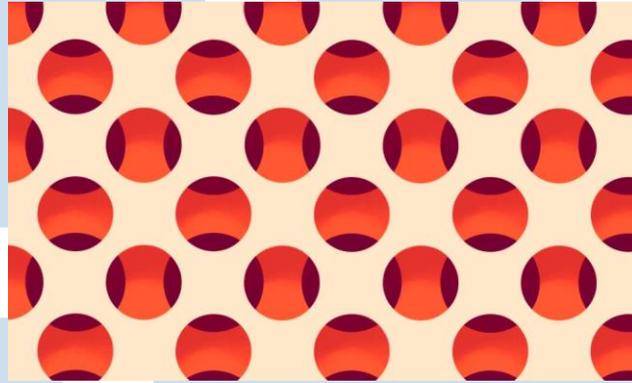
Gambar 2. 8 Emphasis

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

Teknik-teknik yang digunakan untuk menciptakan emphasis dapat bervariasi tergantung pada jenis desain dan tujuan yang ingin dicapai. Beberapa teknik yang umum digunakan termasuk penggunaan warna yang kontras, ukuran huruf yang berbeda, tata letak yang berbeda, dan penggunaan elemen-elemen dekoratif atau grafis yang menonjol.

2.2.2.2 *Rhythm*

Rhythm adalah pola pergerakan visual dalam desain, yang dapat menciptakan aliran atau gerakan yang beraturan dan berulang.



Gambar 2. 9 Rythm

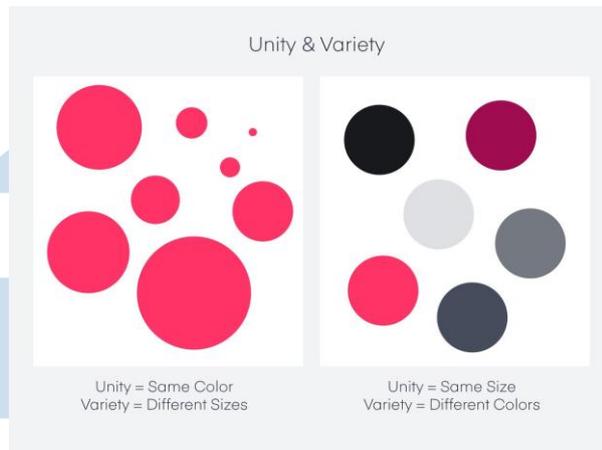
Sumber: <https://www.outcrowd.io/blog/value-of-rhythm-in-design>

Ini mengatur bagaimana mata kita bergerak melalui desain, memberikan kesan hidup atau stabil tergantung pada susunan elemen-elemennya. Repetisi terjadi ketika satu atau beberapa elemen visual diulang beberapa kali dengan konsistensi. Variasi terjadi ketika pola diubah atau elemen-elemen seperti warna, ukuran, bentuk, spasi, posisi, atau bobot visual dimodifikasi. Variasi menambah minat visual dan efek kejutan, namun terlalu banyak variasi dapat mengurangi kesan visual yang kuat.

2.2.2.3 *Unity*

Unity adalah konsep di mana semua elemen dalam desain saling berhubungan dan berkontribusi untuk menciptakan keseimbangan dan harmoni secara keseluruhan.

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



Gambar 2. 10 Unity

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

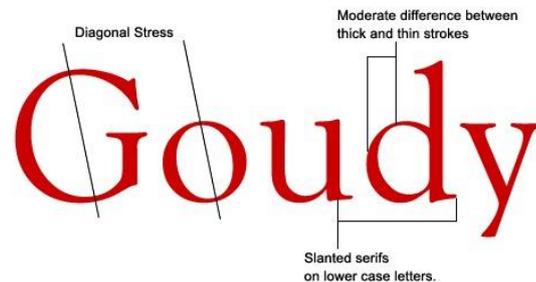
Ini menciptakan kesan bahwa semua bagian dari desain bekerja bersama secara efektif, membentuk suatu keseluruhan yang utuh dan menyatu.

2.3 Tipografi

Menurut Landa (2014), tipografi adalah seni merancang huruf-huruf cetak dan jenis tulisan dengan memperhatikan estetika dan fungsionalitasnya. Ini melibatkan pemilihan, penyusunan, dan penggunaan elemen-elemen tipografi seperti huruf, spasi, dan tata letak untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik. Tipografi juga mempertimbangkan konteks dan tujuan dari desainnya, serta memahami bagaimana pembaca akan berinteraksi dengan teks tersebut. Landa (2014) mengelompokkan 8 *typeface* berdasarkan sejarahnya.

2.3.1 *Old Style* atau *Humanist*

Typeface Old Style atau *Humanist* memiliki akar yang terinspirasi dari gaya penulisan tangan abad pertengahan. Karakteristiknya meliputi penampilan yang lebih organik dan proporsi yang lebih manusiawi, dengan kontras antara tebal dan tipis yang halus serta detail dekoratif yang terbatas.



Gambar 2. 11 Old Style

Sumber: <https://www.sitepoint.com/the-old-style-typeface/>

Typeface ini biasanya memiliki kontras antara tebal dan tipis yang halus, dengan detail dekoratif yang terbatas, yang memberikan kesan elegan dan mudah dibaca. Selain itu, huruf-huruf *Old Style* sering memiliki serif yang lembut dan melengkung, yang membantu mengarahkan mata pembaca dari satu huruf ke huruf berikutnya dengan lebih lancar. Keseluruhan desainnya mencerminkan keindahan dan keanggunan estetika klasik, yang menjadikannya pilihan populer untuk teks panjang dalam buku dan publikasi yang mengutamakan keterbacaan serta keanggunan visual.

2.3.2 *Transitional*

Typeface transitional muncul sebagai peralihan antara gaya Old Style ke Modern pada abad ke-18. Karakteristiknya termasuk peningkatan kontras antara tebal dan tipis, serta bentuk huruf yang lebih tegas dan lebih vertikal daripada Old Style, namun masih mempertahankan beberapa elemen tradisional.



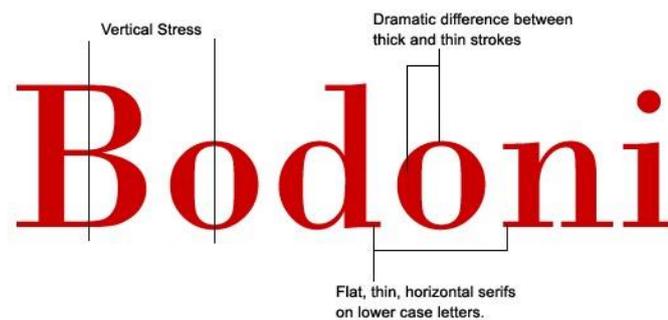
Gambar 2. 12 Transitional

Sumber: <http://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

Garis-garis pada huruf cenderung lebih lurus dan kurang melengkung dibandingkan dengan *Old Style*, tetapi tidak seberani dan setegas huruf *Modern*. Contoh terkenal dari *typeface Transitional* adalah *Baskerville*, yang dikenal dengan keterbacaannya dan keanggunannya, sering digunakan dalam buku-buku dan publikasi untuk teks utama.

2.3.3 Modern

Modern typefaces muncul pada abad ke-19 dengan penekanan pada kesederhanaan dan kejelasan bentuk. Karakteristiknya termasuk kontras yang tinggi antara tebal dan tipis, serta penampilan yang tegas, lurus, dan sering kali dengan ujung-ujung yang tajam.



Gambar 2. 13 Modern

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

Selain itu, serif pada *Modern typefaces* biasanya sangat tipis dan lurus, berlawanan dengan serif melengkung yang ditemukan pada *typefaces Old Style*. Pendekatan minimalis ini menekankan efisiensi dan keterbacaan dalam tipografi, yang sangat cocok untuk penggunaan di media cetak yang membutuhkan teks yang jelas dan mudah dibaca. Contoh terkenal dari *Modern typefaces* adalah *Didot* dan *Bodoni*, yang sering digunakan dalam majalah mode, buku, dan publikasi yang ingin mencerminkan kesan elegan dan modern.

2.3.4 *Slab Serif*

Slab Serif typefaces ditandai dengan penambahan serifs yang tebal dan tebal pada ujung-ujung huruf. Karakteristiknya termasuk penampilan yang kokoh, berat, dan mudah dibaca, seringkali digunakan dalam desain poster dan tampilan yang menonjol.



Gambar 2. 14 Slab Serif

Sumber: https://fonts.google.com/knowledge/glossary/slab_serif_egyptian_clarendon

Huruf-huruf dalam *Slab Serif* memiliki struktur yang tegas dan solid, memberikan kesan stabilitas dan kekuatan. Meskipun tebal dan berat, gaya ini tetap mudah dibaca karena desainnya yang sederhana dan jelas. Kontras antara garis tebal dan tipis sering kali minimal, membuat tampilan huruf-huruf ini lebih seragam dan konsisten.

2.3.5 *Sans Serif*

Typeface Sans Serif tidak memiliki serifs pada ujung-ujung hurufnya. Karakteristiknya termasuk penampilan yang sederhana, modern, dan bersih, sering digunakan untuk desain web dan teks yang dibaca dalam ukuran kecil.



Gambar 2. 15 Sans Serif

Sumber: <https://looka.com/blog/best-sans-serif-fonts/>

Selain itu, *Sans Serif typefaces* sering digunakan dalam desain kontemporer dan *branding* yang ingin menampilkan citra *modern* dan profesional. Contoh terkenal dari *Sans Serif typefaces* adalah *Helvetica*, *Arial*, dan *Futura*, yang semuanya digunakan secara luas dalam berbagai media, termasuk situs web, aplikasi, publikasi, dan material pemasaran. Penggunaan *Sans Serif* juga umum dalam *signage* dan antarmuka pengguna karena keterbacaannya yang tinggi dan tampilannya yang rapi dan sederhana.

2.3.6 *Blackletter*

Blackletter typefaces, juga dikenal sebagai Gothic, Fraktur, atau Old English, memiliki karakteristik yang ditandai oleh garis-garis tebal dan terputus, sering kali digunakan dalam desain yang mengingatkan pada era Renaissance dan Abad Pertengahan.



The New York Times
Los Angeles Times
Irish Examiner
The Sydney Morning Herald

Gambar 2. 16 *Blackletter*

Sumber: <https://www.sitepoint.com/the-blackletter-typeface-a-long-and-colored-history/>

Blackletter typefaces ditandai oleh bentuk huruf yang tajam dan sudut yang berlebihan, serta dekorasi yang rumit, memberikan tampilan yang dramatis dan berornamen.

2.3.7 *Script*

Typeface script meniru gaya tulisan tangan, dengan karakteristiknya termasuk huruf yang terhubung, garis-garis yang bersifat melingkar, dan bentuk yang bersifat alami dan berkembang. *Typeface* ini sering digunakan untuk memberikan kesan pribadi, elegan, atau artistik dalam desain.

The image shows the text "A Tale of Mystery" written in a black, elegant script font. The word "OF" is smaller and positioned between "Tale" and "Mystery". The background is a light gray rectangle with a blue arrow pointing to the left.

Gambar 2. 17 *Script*

Sumber: https://fonts.google.com/knowledge/glossary/script_typeface_style

Huruf-huruf dalam *Script typefaces* memiliki aliran yang halus dan mengalir, mencerminkan gerakan tangan yang menulis. Garis-garisnya sering kali bervariasi dalam ketebalan, menciptakan kontras yang menarik dan dinamis antara bagian yang tebal dan tipis. Bentuk hurufnya yang organik dan dekoratif menambahkan sentuhan keindahan dan kreativitas pada teks, membuatnya sangat cocok untuk penggunaan dalam undangan, kartu ucapan, logo, dan *branding* yang ingin menyampaikan keanggunan atau keunikan.

2.3.8 *Display*

Typeface display dirancang khusus untuk penggunaan dalam judul, iklan, atau desain yang membutuhkan ketertarikan visual. Karakteristiknya dapat bervariasi luas, dari yang sangat dekoratif hingga yang lebih sederhana dan mudah dibaca.

The image shows the word "massive" in a large, black, serif font, with the word "and tiny" in a smaller, black, serif font below it. The background is a light gray rectangle with a blue arrow pointing to the left.

Gambar 2. 18 *Display*

Sumber: <https://fonts.google.com/knowledge/glossary/display>

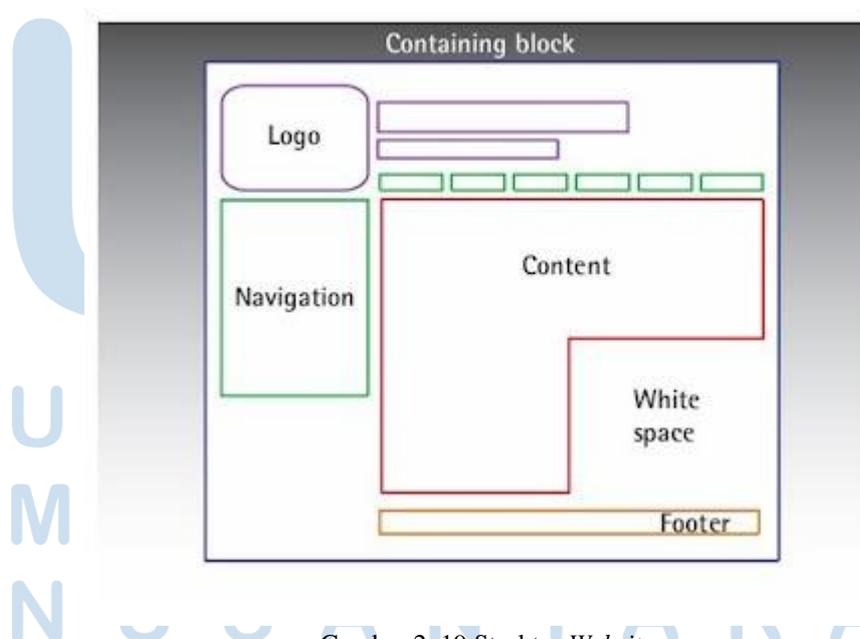
Huruf-huruf dalam *display typefaces* sering kali memiliki ukuran yang lebih besar dan detail yang lebih rumit dibandingkan dengan *typefaces* yang digunakan untuk teks panjang. Desainnya dirancang untuk menarik perhatian dan menciptakan dampak visual yang signifikan, sehingga sangat efektif dalam menciptakan fokus dan penekanan dalam desain grafis.

3.1 Website

Menurut Miller & Miller (2011), Untuk memahami subjek desain dalam berbagai media, penting untuk mendefinisikan apa itu desain. Secara sederhana, desain adalah sebuah rencana. Hal-hal yang disebut terjadi "melalui desain" berarti terjadi bukan karena kebetulan. Oleh karena itu, semakin sesuatu terlihat dilakukan dengan sengaja, maka kemungkinan besar akan menjadi semakin efektif juga desain itu.

3.1.1 Struktur Website

Menurut Beaird (2020), untuk merancang desain sebuah website, terdapat dua faktor yang dapat menentukan kualitas dari website, yaitu kegunaan dan keindahan.



Gambar 2. 19 Struktur Website

Sumber: PRINCIPLES OF BEAUTIFUL WEB DESIGN: Web Page Anatomy

Faktor kegunaan dinilai berdasarkan fungsi, efektivitas, dan efisiensi dalam penyajian informasi. Sementara itu, faktor keindahan dinilai berdasarkan aspek artistik dan daya tarik visualnya.

3.1.1.1 Containing block

Setiap halaman web memiliki wadah/penampung. Ini bisa berupa sebuah tabel. Tanpa sebuah wadah, kita tidak akan memiliki tempat untuk menempatkan konten halaman *website* kita. Lebar wadah bisa bersifat fleksibel, yang berarti mengembang untuk mengisi lebar jendela peramban; atau bisa bersifat tetap, sehingga lebar konten tetap sama tanpa memandang ukuran jendela.

3.1.1.2 Logo

Saat desainer berbicara tentang identitas, mereka mengacu pada logo dan warna yang digunakan dalam berbagai media pemasaran perusahaan, seperti kartu nama, kop surat, brosur, dan lainnya. Blok identitas di situs web harus memuat logo atau nama perusahaan dan ditempatkan di bagian atas setiap halaman *website*. Blok identitas ini meningkatkan kesadaran merek dan memberi tahu pengguna bahwa halaman-halaman yang mereka lihat adalah bagian dari situs yang sama.

3.1.1.3 Navigasi

Penting agar sistem navigasi situs mudah ditemukan dan digunakan. Pengguna *website* biasanya mengharapkan navigasi berada di bagian atas halaman. Baik menggunakan menu vertikal di samping halaman, atau menu horizontal di sepanjang bagian atas halaman dalam perancangan *website*, navigasi harus ditempatkan sedekat mungkin dengan bagian atas layout *website*.

3.1.1.4 Konten

Konten adalah yang terpenting. Pengunjung situs web biasanya hanya akan masuk dan keluar dan menghabiskan waktu beberapa detik di *website*. Jika mereka tidak menemukan apa yang mereka cari, mereka

akan menutup *website* atau beralih ke situs lain. Oleh karena itu, penting untuk menjadikan blok konten utama sebagai titik fokus dan pusat perhatian dalam desain agar pengunjung tidak membuang waktu mencari informasi yang mereka butuhkan.

3.1.1.5 Footer

Terletak di bagian bawah halaman, footer biasanya berisi informasi hak cipta, kontak, dan legal, serta beberapa tautan ke bagian utama situs.

3.1.1.6 *Whitespace*

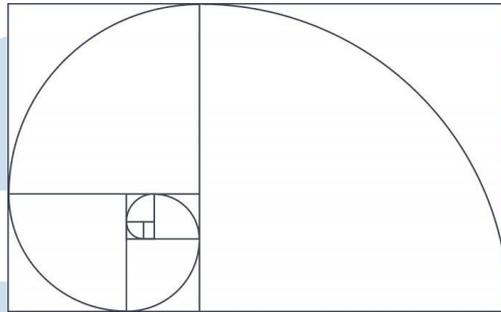
Istilah desain grafis *whitespace* atau (ruang negatif) secara harfiah mengacu pada area halaman yang tidak diisi oleh teks atau ilustrasi. Tanpa ruang kosong yang direncanakan dengan hati-hati, desain bisa terasa sesak dan tidak nyaman, seperti ruangan yang terlalu penuh. *Whitespace* membantu desain untuk "bernapas" dengan mengarahkan pandangan pengguna di sekitar halaman, serta membantu menciptakan keseimbangan dan kesatuan.

3.1.1.7 Grid

Penggunaan grid tidak hanya bertujuan untuk membuat elemen-elemen sejajar dan berbentuk persegi, tetapi juga tentang proporsi. Secara umum, komposisi yang dibagi oleh garis-garis yang proporsional sesuai dengan rasio emas dianggap menarik dan estetik. Alih-alih hanya bergantung pada intuisi artistik, proporsi yang baik memberikan pedoman yang logis untuk menciptakan tata letak yang menarik. Versi sederhana dari rasio emas ini juga dikenal sebagai aturan sepertiga atau *the rule of thirds*.

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

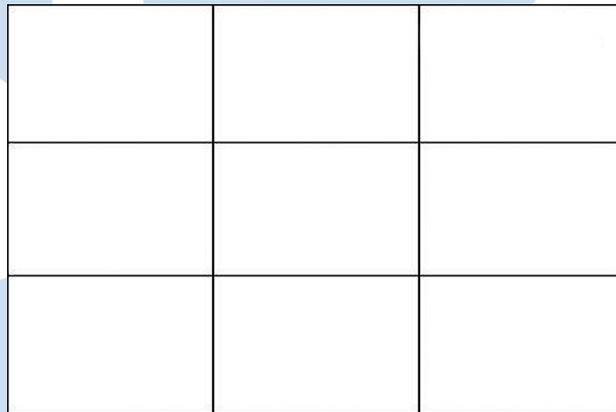
1. *Golden Ratio*



Gambar 2. 20 Golden Ratio
Sumber: Beard (2014)

Menurut Beard (2014), golden ratio adalah sebuah rasio dalam desain grafis di mana komposisi dibagi dengan garis proporsional, yang secara umum dianggap nyaman dipandang mata dan memiliki nilai estetika yang tinggi

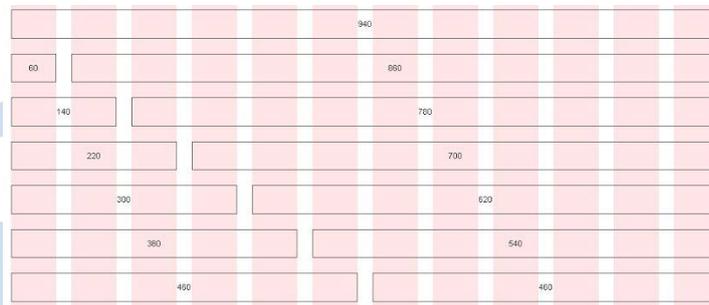
2. *Rule of Thirds*



Gambar 2. 21 Rule of Thirds
Sumber: Beard (2014)

Menurut Beard (2014), Rule of Thirds merupakan sebuah sistem grid yang disederhanakan dari golden ratio. Garis yang dibagi menjadi dua oleh golden ratio dibagi kembali menjadi dua bagian yang kira-kira dua kali ukuran yang lainnya. Pendekatan ini memudahkan para desainer untuk membuat sistem grid yang baik tanpa memerlukan kalkulator untuk perhitungannya.

3. 960 Grid System



Gambar 2. 22 960 Grid System
Sumber: Beaird (2014)

Menurut Beaird (2020), 960 Grid System, yang juga dikenal sebagai CSS framework, adalah sebuah sistem grid yang digunakan untuk membantu merancang struktur sebuah website. Sistem ini biasanya menggunakan 12, 18, atau 24 kolom. Penggunaan 960 Grid System mempermudah proses transisi dari sketsa awal hingga menjadi prototype yang sesungguhnya.

3.1.2 Fungsi Website

Salah satu fungsi sebuah website untuk media informasi adalah menyediakan platform yang andal dan mudah diakses untuk menyampaikan informasi yang akurat dan relevan kepada pengguna. Menurut Harsha (2020), website informasi harus dirancang untuk memberikan konten yang terorganisir dengan baik dan dapat diandalkan, serta mampu membangun kepercayaan pengguna terhadap sumber informasi tersebut. Sebuah website yang informatif juga memainkan peran penting dalam edukasi publik dan dapat meningkatkan kesadaran serta pemahaman tentang topik tertentu, seperti penipuan penjualan tiket konser. Kualitas dan kredibilitas konten di website sangat menentukan persepsi pengguna terhadap keabsahan dan kegunaan informasi yang disediakan.

3.1.3 Tujuan dan Aspek *Web Design*

Menurut Sfetcu (2014, hlm. 270), tujuan dari web design adalah untuk membuat sebuah website yang menampilkan konten kepada pengguna dalam bentuk halaman web. Website ini terdiri dari berbagai elemen seperti teks, gambar, dan bentuk yang dapat ditempatkan menggunakan tag HTML, XHTML, atau XML. Media yang lebih kompleks seperti grafik vektor, animasi, video, dan suara biasanya memerlukan plug-in tambahan seperti Flash, QuickTime, atau Java.

Halaman web dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu statis dan dinamis. Halaman web statis tidak mengubah konten dan tata letaknya berdasarkan interaksi pengguna, kecuali jika diperbarui secara manual oleh webmaster. Sebaliknya, halaman web dinamis menyesuaikan konten dan tampilannya berdasarkan input atau interaksi pengguna serta perubahan lingkungan komputasi seperti modifikasi database atau perubahan waktu.

Sfetcu (2012) juga mengidentifikasi beberapa aspek dasar dalam proses perancangan web design:

1. Konten (Content): Informasi yang ada di website harus relevan dengan tujuan website dan sesuai dengan audiens yang ditargetkan.
2. Kegunaan (Usability): Website harus user-friendly dengan antarmuka dan navigasi yang sederhana serta dapat diandalkan.
3. Penampilan (Appearance): Grafik dan teks harus memiliki gaya yang konsisten dan profesional, serta menarik dan relevan bagi target audiens.
4. Visibilitas (Visibility): Website harus mudah ditemukan melalui mesin pencarian (SEO) dan media periklanan.

Aspek-aspek ini membantu memastikan bahwa desain web tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan mudah diakses oleh pengguna.

3.2 UX/UI Design

Menurut Deacon (2020), UI (antarmuka pengguna) dan UX (pengalaman pengguna) adalah kumpulan konsep, pedoman, dan prinsip yang digunakan untuk membedakan desain dan penggunaan suatu produk. Istilah ini membedakan antara desain UX dan UI. Seperti yang dijelaskan, UX merujuk pada perancangan skenario penggunaan optimal untuk suatu produk atau jasa dengan tujuan memaksimalkan kepuasan pengguna.

3.2.1 User Experience (UX)

IDEO (2020) menyatakan bahwa UX secara umum mencakup bagaimana perasaan seseorang saat menggunakan produk atau layanan tertentu. Dalam banyak kasus, produk tersebut berupa situs web, aplikasi, atau sejenisnya. Setiap interaksi antara manusia dan objek memiliki elemen pengalaman pengguna, namun secara umum, praktisi UX lebih fokus pada hubungan antara pengguna dan komputer atau produk berbasis komputer, seperti situs web, aplikasi, dan sistem. UX dapat diterapkan pada berbagai pengalaman, seperti perangkat lunak atau aplikasi, sistem, atau bahkan kunjungan ke apotek. Hal ini mencakup hubungan interaktif antara pengguna dan produk atau layanan. Desain UX mempertimbangkan semua elemen yang membentuk pengalaman pengguna. Seorang desainer UX memikirkan bagaimana interaksi antara produk dan perusahaan dapat meningkatkan perasaan positif pengguna. Tujuan utama desain UX adalah menciptakan aksesibilitas, efisiensi, kepuasan, dan pengalaman yang menyenangkan secara keseluruhan bagi pengguna akhir.

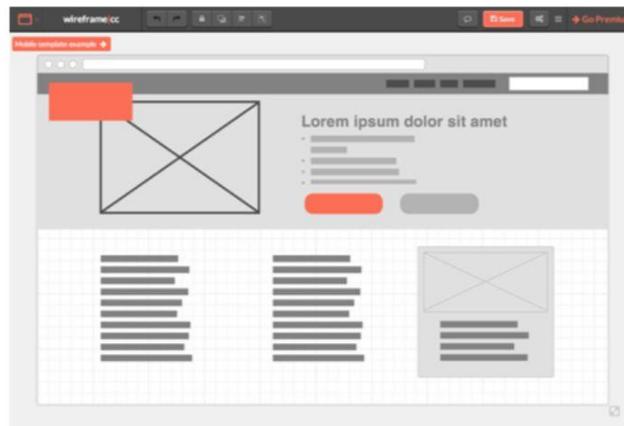
3.2.2 User Interface (UI)

Antarmuka pengguna atau UI adalah cara seseorang berinteraksi dengan perangkat. UI mencakup komponen perangkat keras dan perangkat lunak (Deacon, 2020). Jika UX adalah kombinasi tugas yang memungkinkan penggunaan produk secara efisien dan bebas stres, UI adalah pelengkapannya, yaitu aspek tampilan dan nuansa yang mencerminkan hubungan interaktif antara produk dan pengguna. Desain UI mempertimbangkan tampilan,

nuansa, dan interaksi produk. UI melibatkan setiap aspek visual dan elemen interaktif yang dihadapi pengguna. Sebagian besar praktik UI adalah digital dan mencakup elemen visual serta interaksi dalam antarmuka, seperti desain, tombol, ikon, penempatan, tipografi, tema warna, gambar, dan desain responsif. Tujuan utama UI adalah membimbing pengguna melalui antarmuka secara visual dan grafis.

3.2.3 Wireframe

Wireframe dapat dianggap sebagai cetak biru dalam proses desain situs web yang berfungsi untuk menghubungkan struktur dengan desain final (Green, 2020). Sifat sketsa dari *wireframe* juga memberikan kesempatan bagi desainer untuk melakukan perubahan terhadap desainnya. *Wireframe* menggambarkan beberapa elemen penting, termasuk struktur, konten, hierarki, fungsi, dan perilaku situs web.



Gambar 2. 23 Wireframe
Sumber: <https://wireframe.cc/> (2021)

1. Struktur

Wireframe memberikan gambaran besar dari situs web yang menunjukkan bagaimana setiap halaman situs dapat berhubungan satu sama lain.

2. Konten

Wireframe menunjukkan isi dari situs web yang akan ditampilkan, membantu dalam penempatan dan pengaturan konten.

3. Hierarki

Menyusun letak konten berdasarkan prioritas dan pentingnya di dalam situs web.

4. Fungsi

Menggambarkan bagaimana setiap halaman bekerja dan fungsi dari setiap elemen yang ada di dalamnya.

5. Behavior

Menyajikan cara bagaimana halaman situs dan fitur interaksi antara pengguna dengan situs web.

3.2.3.1 Jenis *Wireframe*

Hannah (2021) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis wireframe yang digunakan dalam merancang sebuah situs web.

1. Low Fidelity Wireframe

Jenis wireframe ini merupakan titik awal dari perancangan situs dan digunakan untuk memberikan gambaran besar mengenai struktur dan alur yang diinginkan.

2. Mid Fidelity Wireframe

Wireframe jenis ini memberikan gambaran lebih lanjut mengenai layout dan visual dari situs. Pada tahap ini, penempatan konten menggunakan aset asli belum dilakukan.

3. High Fidelity Wireframe

Jenis wireframe ini menggunakan warna dan aset visual final. Wireframe ini digunakan untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang ada dalam situs dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

4.1 Fotografi

Menurut Ansel Adams (2015), fotografi adalah media ekspresi dan komunikasi yang kuat, menawarkan beragam persepsi, interpretasi, dan eksekusi yang tak terbatas. Secara umum, fotografi adalah suatu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Fotografi juga dianggap sebagai gambar atau foto yang merupakan alat visual yang efektif untuk memvisualisasikan sesuatu dengan lebih konkret dan akurat, serta mampu mengatasi batasan ruang dan waktu. Melalui foto, peristiwa yang terjadi di tempat lain dapat dilihat oleh orang yang berada jauh dari lokasi kejadian tersebut setelah peristiwa itu berlalu.

Menurut Barnbaum (2017) Fotografi juga dikenal sebagai salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang sangat baik dalam mengatasi berbagai permasalahan. Foto dapat memperluas pandangan, menggambarkan pemikiran, menimbulkan kekaguman, memberikan hiburan, bahkan memunculkan rasa keajaiban dan kasih sayang setiap kali kita melihatnya.

4.1.1 Teknik Dasar Fotografi

Untuk menghasilkan karya fotografi yang berkualitas, penting untuk menguasai teknik-teknik dasar dalam fotografi. Berikut adalah beberapa teknik dasar yang perlu diketahui:

4.1.1.1 *Aperture*/Bukaan Lensa

Aperture atau bukaan lensa adalah lubang pada lensa tempat cahaya masuk. Pengaturan *aperture* mempengaruhi jumlah cahaya yang masuk dan kedalaman bidang (*depth of field*). *Aperture* yang lebar memungkinkan lebih banyak cahaya masuk, cocok untuk kondisi pencahayaan minim, namun menghasilkan gambar yang tajam di satu sisi dan kabur di sisi lain. Sebaliknya, *aperture* yang sempit mengurangi jumlah cahaya yang masuk, ideal untuk pencahayaan terang. *Aperture* sempit juga cocok untuk fotografi *landscape* karena dapat menangkap semua sisi dengan jelas.

4.1.1.2 Shutter Speed/Kecepatan Rana

Setelah cahaya melewati bukaan lensa, cahaya akan masuk ke dalam kamera. Shutter speed atau kecepatan rana adalah pengaturan untuk mengontrol cahaya yang masuk ke dalam kamera setelah melewati lensa. Pengaturan ini mempengaruhi pencahayaan dan kecepatan pengambilan gambar. Semakin tinggi kecepatan rana, semakin sedikit cahaya yang masuk, dan sebaliknya. Kecepatan rana juga berpengaruh dalam menangkap gambar bergerak; kecepatan tinggi akan menangkap gambar bergerak dengan jelas, sedangkan kecepatan rendah akan menghasilkan gambar dengan efek gerakan kabur (*motion blur*).

4.1.1.3 ISO

ISO adalah pengaturan sensitivitas sensor kamera terhadap cahaya. Pengaturan ISO mempengaruhi pencahayaan dan kualitas gambar yang dihasilkan. Semakin tinggi ISO, semakin terang gambar yang dihasilkan, namun kualitas gambar akan menurun karena munculnya bintik-bintik kecil (*noise*). Sebaliknya, ISO rendah menghasilkan gambar dengan kualitas lebih baik tetapi lebih gelap.

4.1.2 Komposisi Fotografi

Untuk menghasilkan fotografi berkualitas tinggi, diperlukan komposisi yang baik. Berikut adalah beberapa komposisi yang umumnya digunakan dalam fotografi:

4.1.2.1 Rule of Third

Komposisi ini adalah salah satu yang paling dasar dalam fotografi. Bidang foto dibagi menjadi 9 kotak yang sama besar dengan menempatkan titik fokus pada pertemuan garis-garis yang membagi bidang tersebut menjadi 3 x 3.

4.1.2.2 Leading Lines

Komposisi ini menggunakan garis-garis, baik nyata maupun imajiner, yang menuntun mata kita menuju objek yang menjadi titik fokus atau garis itu sendiri sebagai titik fokus.

4.1.2.3 Diagonals

Mirip dengan leading lines, namun garis diagonal dalam komposisi ini lebih dinamis, menciptakan kesan gerakan yang baik dalam foto.

4.1.2.4 Framing

Komposisi ini menggunakan bingkai untuk mengarahkan mata melihat ke dalam bingkai tersebut yang menjadi titik fokus. Bingkai yang dimaksud adalah objek yang digunakan sebagai bingkai alami, bukan bingkai foto sebenarnya.

4.1.2.5 Figure to Ground

Komposisi ini menjadikan titik fokus lebih menonjol atau kontras dengan latar belakang dalam foto.

4.1.2.6 Fill the Frame

Sangat cocok digunakan dalam fotografi potret. Komposisi ini menjadikan titik fokus memenuhi seluruh bidang foto.

4.1.2.7 Center Dominant Eye

Komposisi ini juga sangat baik untuk fotografi potret. Mata seseorang dijadikan titik fokus dan ditempatkan di tengah foto, menciptakan kesan bahwa orang tersebut sedang melihat kita.

4.1.2.8 Patterns

Komposisi ini memanfaatkan pola berulang untuk menciptakan pattern yang menjadi titik fokus.

4.1.2.9 Symmetry

Komposisi ini dat dengan mengatur elemen foto sehingga simetris di setiap sisi, memberikan kesan keseimbangan.