

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah bentuk visual yang diciptakan dari proses kreatif sebagai cara bagi desainer untuk menyampaikan informasi (Anggraini dan Nathalia, 2014). Dapat dilihat dari kata-kata yang tersusun, yaitu “desain”, “komunikasi”, dan “visual”. Desain yang berarti suatu penciptaan atau perancangan, komunikasi berarti suatu aktivitas memberikan dan menerima pesan dari komunikator kepada komunikan, dan visual berarti sesuatu yang dapat dilihat oleh mata. Jadi Desain Komunikasi Visual memiliki arti penyampaian pesan secara visual melalui perancangan suatu media

2.1.1 Desain Informasi

Memberikan pemahaman yang mendalam dan jelas melalui desain kepada audiens merupakan tujuan dari perancangan desain informasi (Baer, 2008). Desainer grafis memanfaatkan elemen-elemen berupa gambar, simbol, teks, warna, dan estetika untuk menciptakan suatu komunikasi sehingga dapat mempengaruhi pikiran audiens dalam suatu desain informasi.

2.1.2 Desain Informasi yang Baik

Dalam mempermudah audiens memahami informasi yang disampaikan oleh desainer, dibutuhkanlah pengemasan informasi tersebut ke dalam suatu perancangan. Hal-hal yang terlihat sulit dan membingungkan akan terlihat lebih mudah dan sederhana. Dalam mengemas suatu desain informasi yang baik, perlu diperhatikan beberapa hal berikut (Baer, 2008).

1. **Berfokus pada Konten**

Desainer harus memahami bagaimana rangkaian pesan penting dalam suatu desain informasi dengan kemampuan sebagai interpretator (Baer, 2008). Berikut adalah hal yang harus diperhatikan dalam meletakkan konten penting di suatu desain informasi:

- a. Penulisan konten desain informasi harus lengkap dan komprehensif
 - b. Tujuan perancangan desain informasi yang sudah dianalisis harus dikomunikasikan dengan baik oleh desainer.
 - c. Agar informasi yang dikomunikasikan dapat sampai sesuai target audiens, diperlukannya riset secara detail mengenai audiens, analisis, penelitian, dan pembuatan persona oleh desainer.
 - d. Sebelum merancang suatu desain informasi, desainer harus menentukan pendekatan, format desain, serta luas konten yang harus dipahami secara detail dan mendalam.
2. Berpusat pada *User*

Selain berkomitmen, desainer juga harus mengetahui cara berpikir audiens yang dapat menyelesaikan masalah mereka (Baer, 2008). Akan tetapi, dikarenakan adanya perbedaan dalam tiap hal yang ada pada tiap audiens, pastinya juga ada kendala dalam pemahaman informasi yang diterima. Pentingnya desainer memperhatikan hal yang berhubungan dengan audiens karena mereka adalah pusat dan tujuan dari perancangan desain informasi.

3. Perangkat Desain Informasi

Pemahaman yang mendalam mengenai desain informasi akan menghasilkan desain informasi yang jelas. Sukses atau tidaknya suatu desain informasi ditentukan dari penyisipan hierarki, ritme elemen desain, tipografi, komposisi, penggunaan warna, dan pemanfaatan ruang negatif (Baer, 2008).

2.2 Desain Grafis

Desain grafis merupakan seni komunikasi visual yang menggunakan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, foto, dan ilustrasi, dan membutuhkan pemikiran kreatif dari seorang individu untuk mewujudkannya. (Purnomo, 2020). Ini adalah bentuk komunikasi yang menggunakan elemen-elemen visual beragam untuk mengkomunikasikan ide atau konsep kepada orang lain. Desain grafis

melibatkan tindakan merancang atau proses serta hasil dari tindakan tersebut atau produk (Marwan S., 2020).

Jika dibagi lagi ke dalam masing-masing kata, Desain merupakan proses kreatif yang melahirkan sesuatu yang baru dan bermanfaat, sesuatu yang sebelumnya tidak ada, melalui penerapan ide dan pemikiran kreatif. (JB Reswick, 1965). Yasraf menyatakan bahwa desain merupakan suatu proses kreatif yang menghasilkan produk yang baru dan berbeda dari sebelumnya (Piliang, 2008). Kedua pernyataan tersebut juga memiliki arti yang sama dengan kata “Desain” yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Design* yang dalam Kamus Oxford berarti rancangan atau gambar yang disusun untuk menggambarkan visual, fungsi, atau operasi dari bangunan, pakaian, atau objek lain sebelum proses pembuatan dimulai.

Sementara itu, kata grafis berasal dari bahasa Inggris *Graphic* yang berarti sesuatu yang memiliki kaitan dengan lukisan, ilustrasi, patung atau pahatan, dan kaligrafi. Kata *Graphic* sendiri juga berasal dari bahasa Yunani yaitu *graphikos* yang memiliki arti menulis atau menggambar.

2.2.1 Prinsip Dasar Desain Grafis

Terdapat prinsip-prinsip dalam desain yang harus diterapkan dalam menciptakan suatu desain (Landa, 2014), prinsip-prinsip desain saling berhubungan satu dengan yang lain, prinsip desain tersebut adalah:

1. Kesatuan (*unity*)

Merupakan prinsip dasar desain grafis yang sangat penting karena dengan adanya desain yang teratur dan menyatu, sebuah desain tidak terlihat berantakan sehingga menciptakan kenyamanan dalam pandangan serta pengalaman visualnya.



Gambar 2.1 Kesatuan
(Sumber: <https://www.izzywheels.com/>)

2. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan dalam desain grafis diperoleh melalui penggunaan skala, efek perspektif, dan sudut pandang yang konsisten dalam situasi yang sama. Keseimbangan dibagi menjadi dua jenis: keseimbangan simetris (*formal balance*) dan keseimbangan asimetris (*informal balance*).



Gambar 2.2 Keseimbangan
(Sumber: <https://www.tilde.com/>)

3. Proporsi (*proportion*)

Perbandingan ideal dan harmonis antara objek dalam desain grafis dapat dicapai dengan menciptakan margin atau jarak yang sesuai di antara mereka.



Gambar 2.3 Proporsi
(Sumber: <https://www.apple.com/id/>)

4. Irama (*rythm*)

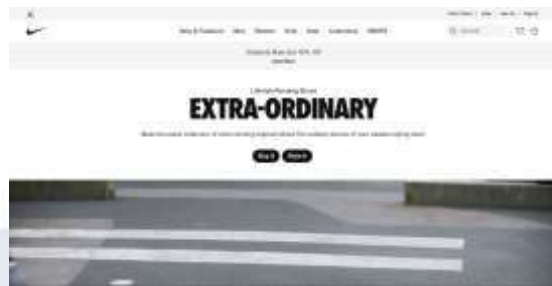
Pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus, atau repetisi, dapat membentuk pola dalam desain grafis.



Gambar 2.4 Irama
(Sumber: <https://www.bbc.com/news>)

5. Dominasi (*emphasis*)

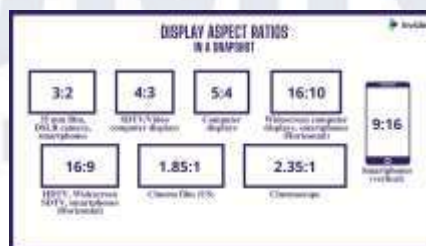
Sebuah desain perlu memiliki objek atau elemen yang dominan agar pesan dapat disampaikan dengan jelas dan menjadi fokus utama yang terbaca pertama kali.



Gambar 2.5 Dominasi
(Sumber: <https://www.nike.com/id/>)

6. Format

Dalam suatu desain, format merujuk pada batasan yang mengatur ruang pada desain, termasuk juga beberapa media seperti kertas, layar gawai, dan lain-lainnya. Kebutuhan, penggunaan, tujuan, dan biaya merupakan hal penentu suatu format dalam desain. Setiap format memiliki perbedaan dalam segi standar ukuran lebar dan tingginya seperti dalam ukuran poster, brosur, layar ponsel ataupun komputer. Format biasanya ditetapkan pada awal proyek sehingga desainer memiliki acuan sehingga dapat lebih mudah dalam merancang suatu desain.

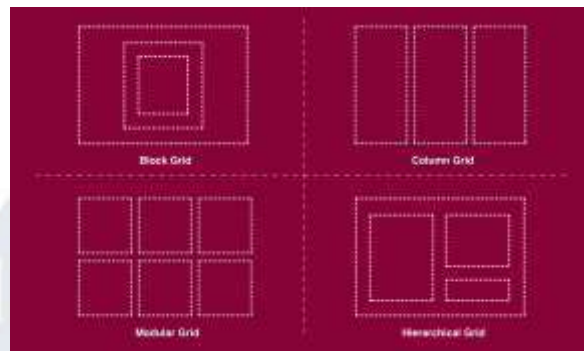


Gambar 2.6 *Display Aspect Ratios*
(Sumber: https://www.umn.ac.id/wp-content/uploads/2022/08/1290x720px_3-1-1024x576.png)

7. Grid

Grid adalah sebuah struktur komposisi yang berupa garis vertikal dan horizontal dan membagi format menjadi kolom-kolom yang memiliki margin. Dengan adanya grid, suatu desain memiliki kesatuan

karena adanya keseimbangan dalam komponen serta arus visual yang baik. Umumnya *grid* berfungsi sebagai panduan dalam menyusun komponen pada media seperti buku, brosur, majalah, sampai dengan website secara *desktop* maupun ponsel (Landa, 2014).



Gambar 2.7 Jenis *Grid*

(Sumber: <https://elementor.com/blog/grid-design/>)

Grid dibagi lagi menjadi tiga jenis, yaitu *Single-Column Grid*, *Multicolumn Grid*, dan *Modular Grid*.

a. *Single-Column Grid*

Single-column grid atau *manuscript grid* merupakan *grid* yang terbentuk dari margin yang mengelilingi dan membentuk satu kolom sehingga terdapat ruang kosong pada atas, bawah, kiri, dan kanan pada tiap halaman dalam media cetak maupun digital.

b. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid merupakan gabungan dari bermacam-macam *grid* yang disesuaikan dengan ukuran serta proporsi dari format dan juga informasi yang ada dalam desain secara simetris maupun asimetris. Beberapa faktor seperti konsep, tujuan, dan cara penyajian konten menjadi salah satu pengaruh jumlah kolom dalam *multicolumn grid*. Setiap kolom dapat diisi dengan teks, gambar, ataupun keduanya.

c. *Modular Grid*

Modular grid terdiri dari susunan visual berupa unit-unit seperti kolom dan margin. Hal ini memungkinkan penempatan teks dan

gambar secara fleksibel dengan bagian-bagian yang ditentukan untuk memberikan hierarki visual yang jelas.

8. Tipografi

Tipografi adalah karakter-karakter desain yang memiliki kesamaan dalam visualnya. Sifat visual ini memberikan kemudahan dalam mengenali jenis-jenis huruf meskipun telah dimodifikasi. Komponen dalam tipografi mencakup angka, aksen, simbol, huruf, dan tanda baca. Saat ini tipografi memiliki banyak jenisnya berdasarkan gaya dan sejarah. Berikut adalah klasifikasi tersebut:

a. *Old Style*

Old Style diketahui muncul pada abad lima belas yang merupakan gaya tipografi romawi. Bentuk-bentuk hurufnya yang seperti diciptakan oleh pena berujung lebar dengan ciri khas lengkungan, tambahan pada ujung (serif), dan tekanan yang khas menjadi gaya khas pada tipografi ini. Contoh *font* dari jenis tipografi ini adalah Times New Roman.



Gambar 2.8 *Old Style Typography*
(Sumber: http://www.newdesignfile.com/post_old-style-fonts-examples_105645/)

b. *Transitional*

Transitional muncul pada abad kedelapan belas dan merupakan tipografi dengan jenis serif. Tipografi ini adalah contoh transisi dari gaya yang lama ke gaya yang modern yang menampilkan ciri khas keduanya. Contoh *font* dari jenis tipografi ini adalah Century.



Gambar 2.9 *Transitional Typography*
(Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>)

c. *Modern*

Modern adalah tipografi dari akhir abad kedelapan belas menuju ke awal abad kesembilan belas. Bentuknya lebih cenderung geometris daripada tipografi *Old Style*. *Stroke* yang tebal dan tipis memiliki kontras tersendiri serta tekanan vertikal yang kuat menjadi ciri khasnya. Contoh *font* dari jenis tipografi ini adalah Modeka dan Noir.



Gambar 2.10 *Modern Typography*
(Sumber: <https://looka.com/blog/modern-fonts/>)

d. *Slab Serif*

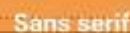
Slab Serif mulai diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Bentuknya memiliki serif yang tebal seperti lempengan. Contoh *font* dari jenis tipografi ini adalah Clarendon dan Rockwell.



Gambar 2.11 *Slab Serif Typography*
(Sumber: <https://threerooms.com/blog/typography-series-what-is-a-slab-serif-font>)

e. *Sans Serif*

Sans Serif ditandai dengan tipografinya yang tidak memiliki serif. Tipografi ini muncul pada abad kesembilan belas. Contoh *font* dari jenis tipografi ini adalah Futura dan Helvetica.



Gambar 2.12 *Sans Serif Typography*
(Sumber: <https://polluxofgeminorum.com/sans-serif-fonts-psychology-for-logos-and-brands/>)

f. *Blackletter*

Blackletter atau juga dikenal sebagai *gothic* merupakan tipografi dari abad ketiga belas sampai kelima belas dengan gaya hurufnya yang memiliki bentuk manuskrip. *Blackletter* memiliki ciri-ciri seperti stroke tebal dan huruf yang tebal di beberapa kurva. Contoh *font* dari jenis tipografi ini adalah Textura.

The image shows the words "Black letter" in a blackletter font. The letters are highly stylized with thick, black strokes and sharp, pointed serifs. The word "Black" is on the top line and "letter" is on the bottom line, both centered.

Gambar 2.13 *Black Letter Typography*

(Sumber:

http://www.designhistory.org/Handwriting_pages/Blackletter.html)

g. *Script*

Script adalah tipografi dengan gaya penulisan seperti tulisan tangan manusia. Contoh *font* dari jenis tipografi ini adalah Brush Script dan Script Snell Roundhand.

The image shows the word "Script" in a white, cursive script font on a dark blue background. Below the word is a white rectangular box containing the text "TYPOGRAPHY SERIES" in a white, sans-serif font.

Gambar 2.14 *Script Typography*

(Sumber: <https://threerooms.com/blog/typography-series-what-is-a-script-font>)

h. *Display*

Display adalah kategori tipografi yang dibuat khusus sebagai tajuk atau judul. Tipografi jenis ini akan sulit dibaca ketika

digunakan dalam teks panjang karena memiliki elemen-elemen artistik dan desainnya cukup rumit.

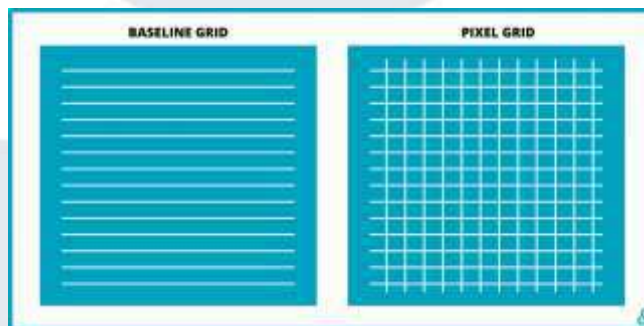


Gambar 2.15 *Display Typography*
(Sumber: <https://threerooms.com/blog/what-is-a-display-font>)

2.2.2 Elemen Dasar Desain Grafis

Ada empat elemen yang menjadi dasar dalam pembentukan suatu desain sebagai alat komunikasi (Landa, 2014). Elemen-elemen desain tersebut terdiri dari:

1. Garis



Gambar 2.16 Garis
(Sumber: <https://dibimbing.id/en/blog/detail/grid-system-dalam-ui-ux>)

Garis adalah elemen penting dalam desain yang menghubungkan titik yang satu dengan titik yang lain atau elemen-elemen lain. Dengan menghubungkan titik-titik tersebut, berbagai jenis garis tercipta, seperti garis lurus, lengkung, horizontal, vertikal, patah-patah, dan berombak. Peran garis dalam desain sangat beragam, termasuk mengalihkan perhatian mata pada elemen-elemen tertentu, menciptakan pola yang teratur, menonjolkan objek, dan juga membentuk karakteristik dari objek tersebut.

Dalam perancangan *website*, garis biasanya digunakan dalam penggunaan *grid*.

2. Bentuk



Gambar 2.17 Bentuk

(Sumber: <https://www.codepolitan.com/blog/kumpulan-ikon-terbaik-untuk-desain-web-5a018ab537858/>)

Bentuk muncul sebagai elemen setelah garis terbentuk, karena bentuk sendiri adalah hasil dari kumpulan atau susunan garis yang berdekatan. Secara dimensi, bentuk memiliki ukuran seperti diameter, tinggi, dan lebar. Secara sifat, bentuk dapat diklasifikasikan lagi menjadi tiga jenis utama, yaitu simbol, huruf, dan bentuk nyata atau *form*. Penggunaan bentuk dapat ditemukan di dalam penggunaan *icon* pada *website*.

3. Warna



Gambar 2.18 Warna

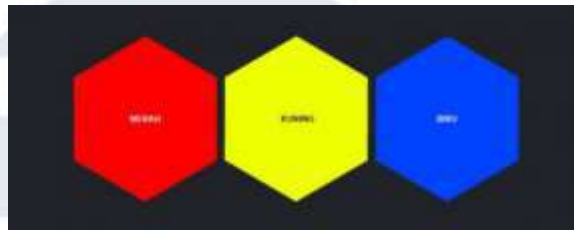
(Sumber: <https://www.centerklik.com/5-pilihan-warna-dan-kombinasi-web-desain/>)

Warna adalah salah satu elemen desain yang sangat penting karena memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi

emosi atau perasaan audiens. Selain itu, warna juga berperan dalam menciptakan ketertarikan secara visual terhadap sebuah desain. Penggunaan warna yang tepat dapat menciptakan komposisi visual yang menarik dan memikat.

Warna terbagi menjadi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

a. Warna Primer



Gambar 2.19 Warna Primer

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

Warna primer (biru, merah, dan kuning), atau disebut juga sebagai *Hue*, adalah warna dasar yang dapat dicampurkan untuk menghasilkan berbagai warna lainnya. Manusia memiliki tiga jenis reseptor warna, sehingga hanya warna primer ini yang dapat dilihat oleh mata manusia. Hal ini karena mata manusia hanya dapat menangkap panjang gelombang cahaya sampai 780 nanometer.

b. Warna Sekunder



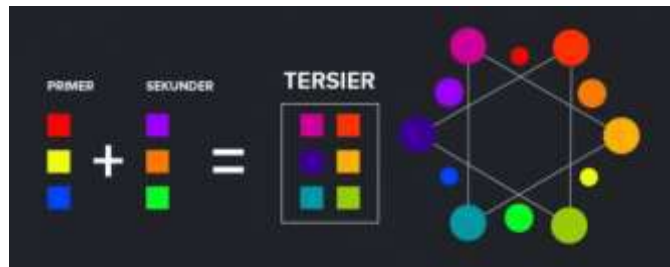
Gambar 2.20 Warna Sekunder

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

Warna-warna yang tercipta dari pencampuran warna-warna primer (biru, merah, dan kuning) dalam satu ruang warna, campuran warna tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut:

- 1) Biru + Kuning = Hijau
- 2) Kuning + Merah = Oranye
- 3) Merah + Biru = Ungu

c. Warna Tersier



Gambar 2.21 Warna Tersier

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

Warna tersier terbentuk dari perpaduan satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam kerangka ruang warna. Dalam pencampuran warna, warna-warna primer seperti biru, merah, dan kuning digabungkan dengan warna-warna sekunder seperti hijau, oranye, dan ungu, menciptakan berbagai variasi warna baru. Sebagai contoh, mencampurkan biru (sebagai warna primer) dengan hijau (sebagai warna sekunder) akan menghasilkan warna biru-hijau atau teal. Proses ini menghasilkan beragam warna yang lebih kompleks dan sering digunakan dalam berbagai konteks, seperti desain grafis, seni lukis, dan lainnya.

d. Warna Hangat dan Warna Dingin



Gambar 2.22 Warna Hangat dan Warna Dingin
(Sumber: <http://hicoates.com/tag/warna-hangat/>)

Warna dalam *color wheel* (lingkaran warna) dapat dipecah menjadi dua kategori utama, yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna hangat cenderung memiliki energi, kecerahan, dan menarik perhatian, sementara warna dingin memberikan kesan dan memiliki efek menenangkan.

e. Warna Natural

Warna yang termasuk dalam kategori "natural" dalam *color wheel* meliputi hitam, abu-abu, dan putih. Warna-warna natural ini diperoleh dari campuran warna sekunder dan tersier yang memiliki tingkat kegelapan atau tone yang rendah.

f. *Tints, Tone, Shades*



Gambar 2.23 *Tints, Tone, Shades*

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

Tints, tone, dan shades memiliki konsep dasar yang serupa, yaitu penambahan warna natural ke dalam suatu warna untuk mengubah intensitasnya.

1. Tints

Terbentuk dengan menambahkan warna putih ke dalam suatu warna, menghasilkan warna yang lebih terang atau lebih muda.

2. Shades

Diperoleh dengan menambahkan warna hitam ke dalam suatu warna, menciptakan warna yang lebih gelap atau lebih tua.

3. Tone

Terjadi ketika warna abu-abu ditambahkan ke dalam suatu warna, menghasilkan warna yang lebih netral dan lembut.

Dalam desain grafis, warna umumnya dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu *RGB* dan *CMYK*. *RGB* merupakan singkatan

dari *Red, Green, Blue*, yang merujuk pada warna-warna yang dihasilkan dari cahaya atau sinar digital. Warna-warna ini biasa digunakan sebagai *output* dalam pembuatan suatu desain pada media digital. Di sisi lain, *CMYK* merupakan singkatan dari *Cyan, Magenta, Yellow, Key*, yang merujuk pada warna-warna yang dihasilkan dari tinta cetak atau proses pencetakan. Tipe warna ini yang biasa digunakan dalam *output* pembuatan media cetak. Pemahaman tentang kedua model warna ini sangat penting dalam proses desain grafis untuk menentukan konsistensi warna yang dihasilkan dalam produksi media digital ataupun cetak.



Gambar 2.24 *Hue, Saturation, dan Value*

(Sumber: <https://www.sribu.com/id/blog/permainan-warna-dalam-desain-agar-terlihat-lebih-profesional/>)

Dalam ilmu mengenai warna, ada istilah yang disebut dengan *HSV* dan *HSL*. *HSV* merupakan singkatan dari *Hue, Saturation, dan Value*, sedangkan *HSL* merupakan singkatan dari *Hue, Saturation, dan Lightness*.

a. *Hue*

Hue adalah istilah untuk warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru. Ketika dicampur, warna-warna tersebut akan menciptakan suatu warna lain dengan gradasi yang berbeda-beda sehingga tidak diketahui nama warna tersebut. Jadi *hue* adalah “nama warna” yang digunakan untuk mengetahui identitas suatu warna yang unik agar dapat dibedakan satu dengan yang lainnya. Dalam lingkaran warna atau *color wheel*, *hue* memiliki rentang dari 0 derajat sampai

dengan 360 derajat yang diawali dan diakhiri dengan warna merah.

b. *Saturation*

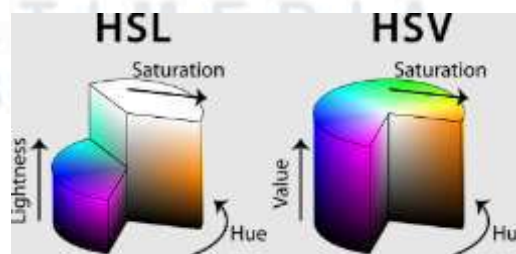
Saturasi merupakan tingkat kepekatan atau kemurnian suatu warna. Semakin tinggi saturasi, maka warna tersebut dikatakan semakin murni dan mendekati warna spektrum (Eiseman, 2017). Contohnya warna merah terang disebut dengan intensitas tinggi dan warna merah gelap disebut dengan intensitas rendah. Tingkat intensitas suatu warna dinyatakan dalam satuan persen, yaitu (*Grey*) 0%-100%. Warna yang sangat cerah atau saturasi penuh diberi nilai 100%.

c. *Value*

Value merupakan suatu nilai pada warna untuk menentukan gelap atau terangnya (kecerahan) suatu warna berdasarkan pemantulan oleh *hue* (Eiseman, 2017). Rentangnya diberikan dengan satuan persen dimana 0% menunjukkan warna hitam dan 100% akan menunjukkan warna yang cenderung ke putih (putih jenuh).

d. *Lightness*

“L” dalam *HSL* mengacu kepada *Lightness* atau *Luminance*. Nilai 100% menyatakan bahwa warnanya putih sempurna. *HSV* dan *HSL* merupakan gambaran dari warna-warna dalam *RGB*, perbedaannya pada *Value* dan *Lightness*.

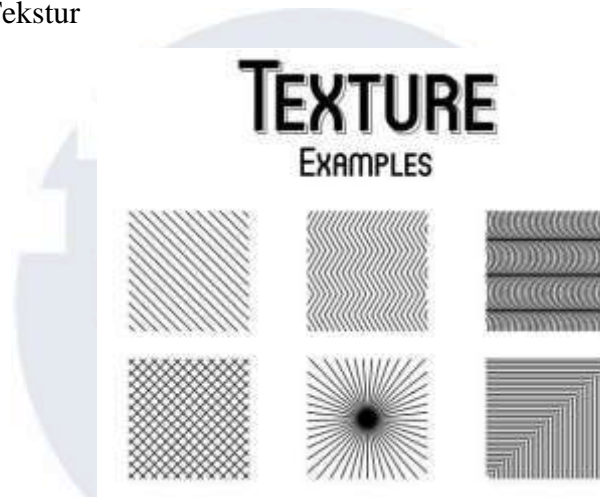


Gambar 2.25 HSV dan HSL

(Sumber: <https://meshlogic.github.io/posts/blender/materials/nodes-hsl-color-model/>)

Nilai dari *Value* memberikan kecerahan pada suatu warna mulai dari hitam sampai ke poin maksimal *hue* atau warna itu sendiri, sedangkan *Lightness* memberikan kecerahan mulai dari tingkat paling gelap, yaitu hitam ke tingkat yang paling terang, yaitu putih.

4. Tekstur



Gambar 2.26 Tekstur

(Sumber: <https://jasalogo.id/artikel/mengenal-tekstur-dan-motif-dalam-desain/>)

Tekstur merujuk pada visualisasi dari permukaan suatu objek dalam desain. Umumnya, tekstur hanya dapat dinilai melalui pengamatan visual atau dengan meraba secara fisik. Dalam konteks desain digital, tekstur objek hanya dapat dinikmati secara visual, sedangkan untuk merasakan tekstur tersebut, objek harus berada dalam bentuk fisik atau telah melewati tahap finishing cetakan. Oleh karena itu, tekstur sering diidentifikasi sebagai corak atau pola dari suatu objek

2.3 Media Informasi

Sobur mengemukakan bahwa media informasi mencakup alat grafis, fotografi, dan alat elektronik yang berperan sebagai penangkap, proses, dan penyusun lagi informasi (Anggraini, 2018). Sementara itu, desain informasi adalah proses pembentukan data yang kompleks menjadi suatu informasi yang bermakna dan memiliki nilai (Baer, 2018). Dalam praktiknya, elemen-elemen seperti warna,

simbol, tipografi, dan gambar digunakan desainer untuk merancang media visual sebagai sarana komunikasi.

2.3.1 Media Informasi berbasis Interaktif

Media Informasi berbasis Interaktif atau Media Interaktif adalah desain informasi yang mengajak *user* untuk aktif berinteraksi dengan informasi yang telah diberikan dan tidak terbatas pada penggunaan layar. Pilihan yang memungkinkan *user* dalam memilih pengalaman yang sesuai dengan mereka saat menggunakan suatu media juga menjadi salah satu poin penting dalam desain suatu informasi interaktif.

Jenis media interaktif dibagi menjadi dua, yaitu media interaktif *online* dan media interaktif *offline*.

a. Media Interaktif *Online*

Media interaktif *online* adalah jenis media interaktif yang disampaikan melalui jalur atau saluran jaringan (daring), seperti situs *web* dan aplikasi pesan instan seperti Yahoo Messenger. Media ini merupakan media lini atas yang memiliki cakupan audiens yang luas dan beragam.

b. Media Interaktif *Offline*

Multimedia interaktif *offline* adalah bentuk media interaktif yang tidak memakai koneksi jaringan untuk menyampaikan informasi. Contohnya, yaitu *CD* interaktif, presentasi, dan sumber belajar yang tidak memerlukan akses internet. Media ini dianggap sebagai media lini bawah karena target audiens-nya cenderung lebih terbatas, hanya mencakup komunitas di area tertentu.

2.4 Interaksi

Interaksi berasal dari Bahasa Inggris *Interaction* yang memiliki arti suatu perilaku atau tindakan atau hubungan yang saling berbalasan. Interaksi adalah suatu hubungan sosial antar individu dengan individu lain sehingga saling mempengaruhi satu sama lain (Chaplin, 2011). Dalam KKBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), interaksi memiliki arti saling mempengaruhi, saling menarik, saling meminta, dan memberi.

2.4.1 Interaktivitas

Interaktivitas adalah proses saling berinteraksi antara seorang pelajar dengan suatu sistem pembelajaran multimedia. Tindakan yang dilakukan oleh pelajar tersebut serta respon yang diberikan sistem saling mempengaruhi (Domagk, et al., 2012).

Interaktivitas dalam pembelajaran mengikuti model *INTERACT* yang dipengaruhi oleh prinsip-prinsip seperti kendali oleh pembelajar, bimbingan, dan umpan balik. Jenis-jenis interaktivitas dalam konteks pembelajaran meliputi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dan lingkungan pembelajaran berpusat pada naratif (*narrative-centered learning environments*).

a. *Game-based Learning*

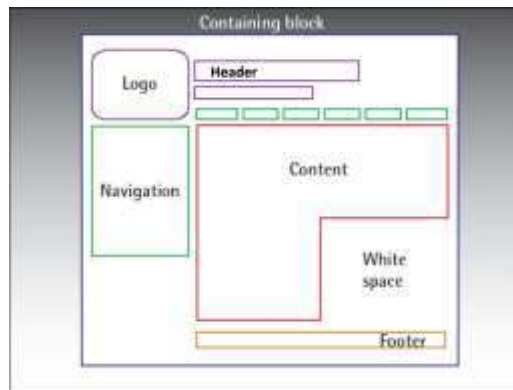
Games-based Learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai alat bantu (Whitton, 2012). *Game* komputer memiliki berbagai potensi dalam pembelajaran (James Gee, 2007). Salah satunya adalah dengan mendorong pemain untuk terlibat aktif dalam lingkungan permainan, melihat situasi, memahami, melakukan tindakan, serta merencanakan strategi untuk langkah selanjutnya.

b. *Narrative-centered Learning Environments*

Narrative-centered Learning Environments adalah suatu lingkungan pembelajaran kelompok berbasis permainan yang mengatur situasi sebagai materi untuk edukasi dan mengetahui solusi dari masalah melalui cerita interaktif (Rowe et al., 2012).

2.5 Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) di internet. Alasan seseorang mengunjungi sebuah *website* umumnya adalah untuk mengakses konten yang disediakan di dalamnya. Sebagai contoh, Google.com adalah salah satu contoh *website* yang populer dan sering dikunjungi oleh banyak orang.



Gambar 2.27 Anatomi Website
 (Sumber: <https://vienna013.files.wordpress.com/2019/02/hhhhhh.png>)

Website merupakan kumpulan halaman informasi yang dapat diakses melalui internet di seluruh dunia selama terhubung dengan jaringan internet. Sebuah website terdiri dari berbagai komponen, seperti teks, gambar, suara, dan animasi, yang dirancang untuk menarik minat pengunjung. (Sholechul Azis, 2013).

Dalam suatu website dibutuhkan komponen-komponen wajib (Beairad, 2020) untuk membentuk suatu halaman. Komponen-komponen tersebut terdiri dari:

1. *Containing Block*

Wadah dalam konteks halaman website adalah elemen yang menjaga konsistensi posisi konten dalam format halaman, baik sebagai elemen *body* atau bagian lainnya. Tanpa wadah, susunan konten dalam halaman web akan sulit diatur dan tidak terstruktur.

2. Logo

Biasanya, identitas (logo) perusahaan atau organisasi ditempatkan di bagian teratas setiap halaman web, antara di sebelah kiri atau di sebelah kanan. Logo juga membantu desainer dalam merancang identitas desain dalam website tersebut.

3. Navigasi

Navigasi perlu mudah ditemukan dan digunakan oleh user. Umumnya, user mengetahui adanya navigasi di sudut kanan atas halaman. Kemudahan mengakses sistem navigasi dapat membantu user dalam menjelajahi dan memanfaatkan situs tersebut.

4. Konten

Isi utama suatu situs *web*, baik berupa teks, gambar, atau video. Konten harus menjadi titik fokus dalam desainnya, sehingga *user* dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka inginkan. Desainer harus mempertahankan blok konten utama sebagai pusat perhatian agar pengguna dapat dengan cepat menelusuri halaman sesuai kebutuhan mereka.

5. *Footer*

Footer biasanya berada di bagian bawah halaman situs dan mencakup informasi seperti hak cipta, kontak, dan ketentuan hukum, serta menunjukkan kepada *user* bahwa halaman telah mencapai akhir.

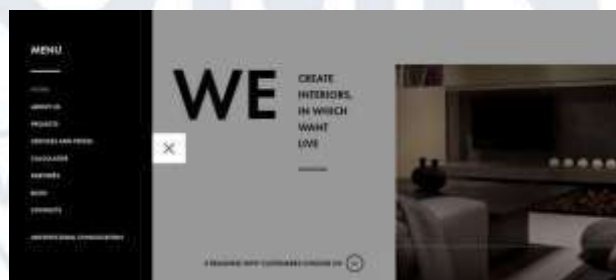
6. *Whitespace*

Whitespace merujuk pada area kosong dalam desain yang tidak diisi dengan teks atau ilustrasi. Penggunaan *whitespace* membantu mencegah tampilan terlalu padat dan memungkinkan pengguna untuk bernapas dan beristirahat mata. Desain yang kurang dalam segi *whitespace* cenderung terlihat terlalu ramai dan mengganggu, membuat *user* tidak nyaman.

Dalam *website*, terdapat tiga navigasi paling umum mengenai tata letak yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Left-column Navigation*

Left-column Navigation adalah salah satu format navigasi asli yang pertama kali diperkenalkan di *World Wide Web* (WWW), karena dianggap ketinggalan zaman dan kurang dinamis, maka kini model tersebut sudah jarang ditemui.



Gambar 2.28 *Left-column Navigation*

(Sumber: <https://www.zilliondesigns.com/blog/wp-content/uploads/Fixed-Vertical.jpg>)

2. *Right-column Navigation*

Right-column Navigation adalah navigasi yang sering digunakan dalam situs berita dan memiliki penekanan pada tata letak yang lebih tradisional.

Sistem ini biasanya digunakan untuk menempatkan konten di sebelah kanan halaman *website*.



Gambar 2.29 *Right-column Navigation*

(Sumber: <https://uploads.sitepoint.com/wp-content/uploads/2011/08/bcbs-site.jpg>)

3. *Three-column Navigation*

Three-column Navigation adalah jenis navigasi yang sering digunakan pada situs dengan banyak menu. Navigasi ini ditempatkan di bagian atas, kiri, dan kanan halaman, dan biasanya ditemui pada situs-situs berita populer seperti BBC News dan CNN juga pada situs media sosial seperti Facebook dan Twitter.



Gambar 2.30 *Three-column Navigation*

(Sumber:

<https://cdn.dribbble.com/users/60307/screenshots/2361188/media/d39e7c3afe0d98912f3b6cce25dd30ed.jpg?resize=400x0>)

2.5.1 *UI*

User Interface (UI) adalah disiplin ilmu yang memfokuskan pada tata letak desain grafis pada tampilan suatu *website* atau aplikasi (Muhyidin et al., 2020). *UI* lebih berfokus pada estetika tampilan pada *website* atau aplikasi yang berupa susunan elemen-elemen seperti teks, warna, garis, tombol, gambar, dan seluruh elemen dalam tampilan.



Gambar 2.31 User Interface

(Sumber: <https://www.hestanto.web.id/desain-user-interface/>)

UI adalah cara interaksi manusia dan sistem (Lastiansah et al., 2020). Terkadang, *UI* digunakan sebagai pengganti *Human-Computer Interaction (HCI)* yang juga mencakup semua interaksi manusia dengan komputer.

Berikut ini adalah beberapa komponen umum yang ada pada *User Interface*:

1. *Accordion*

Accordion memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memperluas atau menyusutkan bagian-bagian konten dalam sebuah halaman. Fungsinya membantu pengguna dalam navigasi konten dengan mudah dan memungkinkan desainer antarmuka pengguna untuk menampilkan banyak informasi dalam ruang yang terbatas.

2. *Bento Menu*

Bento menu, terinspirasi dari *bento boxes*, adalah jenis menu yang menggunakan *grid* untuk menampilkan opsi-opsi menu.

3. *Breadcrumbs*

Breadcrumbs adalah serangkaian tautan yang membantu pengguna mengetahui lokasi mereka dalam sebuah halaman. Biasanya diletakkan di bagian atas halaman untuk memudahkan pengguna melihat halaman saat ini dan halaman sebelumnya. Pengguna juga dapat mengklik setiap tautan *breadcrumbs* untuk kembali ke halaman sebelumnya atau menuju halaman tujuan.

4. *Button*

Tombol biasanya muncul dalam berbagai bentuk dengan nama tertentu. Mereka memberi tahu pengguna bahwa dengan mengklik tombol itu, mereka dapat melakukan tindakan tertentu, contohnya seperti mengirim formulir yang telah diisi.

5. *Card*

Card, elemen populer dalam desain UI baru-baru ini, merupakan bentuk persegi yang berisi berbagai informasi seperti tombol, teks, dan media. Berfungsi sebagai titik awal bagi pengguna untuk melihat konten berbagai jenis secara berdampingan dan dapat diakses dengan mengkliknya, memungkinkan pengguna mengakses berbagai pilihan konten tanpa perlu melakukan guliran daftar. *Card* menjadi pilihan desain *UI* yang efisien untuk memanfaatkan ruang dengan baik.

6. *Carousel*

Carousel memungkinkan pengguna melihat serangkaian konten, seperti gambar atau *card*, dengan menggeser. Ini memungkinkan pengguna untuk menampilkan lebih dari satu konten dalam area yang sama di halaman, sering kali dengan tautan ke sumber atau konten tambahan.

7. *Checkbox*

Dalam desain *UI*, *checkbox* adalah kotak kecil berbentuk persegi yang dapat dicentang atau dicentang oleh pengguna. Ini memungkinkan pengguna untuk memilih satu atau lebih opsi dari daftar yang tersedia. Biasanya, elemen ini sering digunakan dalam formulir dan *database*.

8. *Doner Menu*

Menu dengan tampilan *doner* terdiri dari tumpukan garis vertikal dengan panjang yang berbeda-beda. Garis terpanjang berada di atas, diikuti oleh garis yang lebih pendek, dan garis terpendek berada di bagian bawah.

9. *Dropdown*

Elemen *UI* ini memberikan pengguna kemampuan untuk memilih satu dari beberapa item yang terdaftar setelah mereka mengkliknya.

10. *Feeds*

Feeds menampilkan aktivitas pengguna secara kronologis dengan konten yang beragam, mencakup teks, gambar, dan video.

11. *Form*

Elemen ini membantu pengguna dalam mengisi informasi yang relevan ke dalam sistem dan mengirimkannya ke penyedia layanan situs.

12. *Hamburger Menu*

Tampilan menu yang terdiri dari tiga garis horizontal, biasanya terletak di bagian kiri atas aplikasi. Ketika diklik, menu ini akan menampilkan sekelompok tautan navigasi.

13. *Icon*

Icon adalah gambar yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi secara visual kepada pengguna. Penggunaan *icon* dapat membantu meningkatkan pemahaman konten, membuat tampilan lebih menarik, dan mendorong pengguna untuk melakukan tindakan tertentu.

14. *Kebab Menu*

Ini adalah model menu yang terdiri dari tiga titik vertikal, menggambarkan sekelompok opsi yang dikelompokkan pada laman situs.

15. *Loader*

Loader adalah elemen yang didesain untuk memberi tahu pengguna bahwa sistem sedang melakukan suatu proses dan mereka perlu menunggu sejenak.

16. *Meatballs Menu*

Menu dengan tiga titik horizontal menunjukkan bahwa terdapat opsi tambahan yang dapat ditemukan dengan mengklik ikon tersebut.

17. *Modal Window*

Modal window adalah kotak kecil yang muncul di atas halaman utama dan berisi pesan atau konten tertentu. Pengguna harus berinteraksi dengan modal ini sebelum dapat kembali ke tampilan

utama. Misalnya, ketika ingin menghapus item dari *smartphone*, akan muncul pesan konfirmasi yang merupakan contoh dari modal.

18. *Notification*

Elemen ini sering ditemui dalam berbagai antarmuka pengguna pada produk web dan aplikasi. *Notification* memberikan informasi baru yang dapat dibuka dan diperiksa oleh pengguna. Selain memberikan pemberitahuan umum, elemen ini juga dapat menginformasikan pengguna tentang kesalahan yang terjadi atau proses instalasi yang gagal.

19. *Pagination*

Umumnya, terletak di bagian bawah halaman situs. *Pagination* memungkinkan pengguna untuk mengetahui posisi mereka di halaman saat ini dan untuk berpindah ke halaman lainnya dengan mengklik.

20. *Progress Bar*

Progress bar memberikan gambaran visual tentang langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengguna. Misalnya, pada halaman checkout, progress bar menunjukkan tahapan-tahapan seperti pengiriman dan pembayaran yang harus diselesaikan pengguna.

21. *Radio Buttons*

Radio buttons, meskipun sering dipersepsikan mirip dengan *checkbox*, memiliki kegunaan yang berbeda. Mereka berbentuk bulatan kecil dan memungkinkan pengguna memilih hanya satu opsi dari daftar yang tersedia, berbeda dengan *checkbox* yang memungkinkan pengguna memilih beberapa opsi sekaligus.

22. *Slide Controls*

Slider umum digunakan untuk mengatur nilai dalam rentang tertentu. Misalnya, pengguna dapat mengatur volume suara, kecerahan layar, atau harga barang saat berbelanja *online*.

23. *Tag*

Tag membantu dalam menandai dan mengelompokkan konten dengan menggunakan beberapa kata kunci yang relevan. Hal ini

mempermudah pengguna dalam menemukan konten yang sesuai dengan kebutuhan mereka. *Tag* umumnya digunakan di situs *web* dan *blog*.

2.5.2 UX

User experience (UX) mencakup seluruh perasaan atau pengalaman yang dirasakan seseorang ketika menggunakan sebuah produk, seperti situs *website*, aplikasi perangkat lunak, atau perangkat seluler. Fokus utama dari *User Experience* adalah memberikan kenyamanan saat pengguna menggunakan aplikasi tersebut (Fajri et al., 2021).



Gambar 2.32 *User Experience*

(Sumber: <https://www.dewaweb.com/blog/user-experience/>)

User Experience yang baik didefinisikan sebagai pengalaman pengguna yang memenuhi kebutuhan *user* dengan elegan dan memberikan kesenangan dalam penggunaan dan kepemilikan produk (Aulia et al., 2020). Oleh karena itu, *User Experience* mencakup segala aspek yang dirasakan seseorang terhadap suatu produk, termasuk penilaian terhadap kemudahan penggunaan, tingkat kenyamanan, ketertarikan, dan kepuasan yang diberikan oleh produk tersebut. Berikut adalah beberapa istilah dalam *UX*:

1. *Usability*

Konsep kemudahan interaksi disebut sebagai "*usability*". Jadi, saat kita menggunakan produk yang mudah digunakan, itu menunjukkan bahwa produk tersebut memiliki *usability* yang baik, dan sebaliknya.

2. *Usability Test*

Usability testing adalah metode untuk mengevaluasi seberapa mudah produk dapat digunakan. Tes ini melibatkan pengguna yang mencoba *prototype* produk, bersama dengan peneliti yang mengamati dan mencatat interaksi pengguna dengan produk tersebut.

3. *User Flow*

User Flow adalah serangkaian langkah yang harus dilakukan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu saat menggunakan produk atau aplikasi. Seperti perjalanan pengguna dari satu layar atau fitur ke layar atau fitur lainnya.

4. *User Journey*

User Journey adalah konsep yang melibatkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna dari awal hingga akhir saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. *User Journey* lebih rumit daripada *User Flow* karena mencakup aspek-aspek seperti pemahaman pengguna terhadap produk, proses pengambilan keputusan, dan interaksi jangka panjang dengan produk atau layanan.

2.6 *Screen Time*

Menurut WHO (*World Health Organization*), *screen time* adalah lamanya waktu yang dihabiskan anak untuk menggunakan perangkat berbasis layar seperti televisi, komputer, dan gawai. Ini adalah istilah yang digunakan untuk mengukur durasi interaksi anak dengan teknologi digital. Ketua Unit Kerja Koordinasi (UKK) Tumbuh Kembang Pediatrik Sosial IDAI menyatakan *screen time* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *screen time* aktif dan sedentarian, *screen time* sedentarian mengacu kepada anak yang diam dan pasif, oleh karena itu orang tua perlu mengetahui dampak negatif dari *screen time* yang berlebihan (Ahmad Suryawan, 2023).

Ada beberapa jenis *screen time* berdasarkan fungsinya, yaitu:

a. *Screen Time* Kreatif

Penggunaan layar yang kreatif dianggap sebagai bentuk penggunaan yang paling bermanfaat. Kegiatan ini melibatkan ekspresi kreatif seperti membuat musik, video, dan seni digital lainnya.

b. *Screen Time* Komunikatif

Penggunaan layar untuk tujuan komunikasi, seperti mengirim email, melakukan panggilan video, *chatting*, dan sebagainya, dikenal sebagai *screen time* komunikatif.

c. *Screen Time* Aktif

Penggunaan layar secara aktif meliputi kegiatan yang membutuhkan partisipasi dari penggunanya, seperti bermain *game*.

d. *Screen Time* Pasif

Screen time pasif mencakup penggunaan televisi daripada perangkat seperti ponsel, laptop, dan komputer. Aktivitas ini dianggap pasif karena anak mungkin hanya duduk diam di depan televisi saat menonton program TV.

2.7 Dampak Negatif *Screen Time* Berlebihan

Dalam era digital saat ini, penggunaan gawai telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak-anak. Di Jakarta, tingkat kepemilikan *smartphone* sangat tinggi, dengan 33,44% anak usia dini (0-6 tahun) sudah menggunakan gawai. Orang tua seringkali memberikan gawai kepada anak-anak mereka sebagai alat untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian saat mereka sibuk. Namun, dibalik itu semua, terdapat dampak *screen time* yang buruk pada anak-anak. Hal ini meliputi berbagai masalah kesehatan fisik dan mental, diantaranya adalah:

2.7.1 Psikologis

Dampak *screen time* yang berlebihan secara psikologis pada anak-anak meliputi beberapa aspek penting yang dapat mengganggu kesehatan mental mereka, hal ini dapat merambat ke perkembangan dan pertumbuhan mereka, dampak-dampak itu ialah:

a. Adiksi

Penggunaan layar secara berlebihan pada anak-anak juga dapat menyebabkan kecanduan yang berbahaya. Penelitian yang diterbitkan dalam jurnal *Psychology, Behavior, and Social Networks* menemukan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih dari dua jam sehari di depan

layar memiliki risiko lebih tinggi terkena kecanduan media. Mereka mungkin kesulitan mengontrol waktu dan merasa cemas atau gelisah saat terpisah dari perangkatnya.

b. Gangguan Pola Tidur

Paparan cahaya biru dari layar gawai dapat mengganggu siklus tidur anak. Penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal *Pediatrics* menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik sebelum tidur dapat menyebabkan kesulitan tidur, gangguan tidur, bahkan insomnia pada anak. Gangguan tidur ini dapat berdampak negatif terhadap kemampuan konsentrasi, prestasi akademis, dan kesehatan anak secara keseluruhan.

c. Gangguan kognitif

Stimulasi berlebihan dari layar gawai dapat menurunkan kemampuan konsentrasi anak. Penelitian yang diterbitkan dalam jurnal *Developmental Psychology* menunjukkan bahwa paparan media digital yang berlebihan pada anak-anak dapat menghambat perkembangan fungsi eksekutif, termasuk kemampuan mengatur perhatian. Mereka mudah teralihkannya dan kesulitan menyelesaikan tugas atau memahami informasi sepenuhnya. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka dan mempersulit proses pembelajaran.

2.7.2 Fisik

Paparan layar yang berlebihan pada anak-anak memiliki dampak yang signifikan pada kesehatan fisik mereka. Hal ini dapat mempengaruhi kegiatan mereka sehari-hari. Dampak dari *screen time* yang berlebihan, antara lain:

a. Miopia

Miopia menjadi salah satu akibat dari penggunaan layar digital (*screen time*) yang berlebihan. Salah satu faktor utama adalah penggunaan gawai yang intens, yang telah menyebabkan peningkatan fenomena miopia secara signifikan. Tentu saja, kurangnya pemahaman tentang perawatan mata dapat berdampak buruk pada kesehatan mata anak-anak. Jika mereka tidak tahu cara merawat mata dengan baik

(Sasia et al., 2021), penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan mata seperti kelelahan mata, mata kering, atau bahkan masalah penglihatan jangka panjang seperti miopia yang lebih serius. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pendidikan yang tepat tentang pentingnya merawat mata dan mengatur waktu penggunaan gadget secara seimbang. Kelainan refraksi adalah ancaman besar terhadap ketajaman penglihatan manusia (Ferry Doringin, 2021). Ini terjadi ketika bentuk atau panjang mata tidak memungkinkan cahaya untuk difokuskan dengan benar pada retina, menyebabkan gangguan penglihatan seperti miopia, hipermetropi, atau astigmatisme. Gangguan ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan menurunkan kualitas penglihatan jika tidak ditangani dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk melakukan pemeriksaan mata secara teratur dan mendapatkan koreksi yang sesuai jika diperlukan.

b. Obesitas

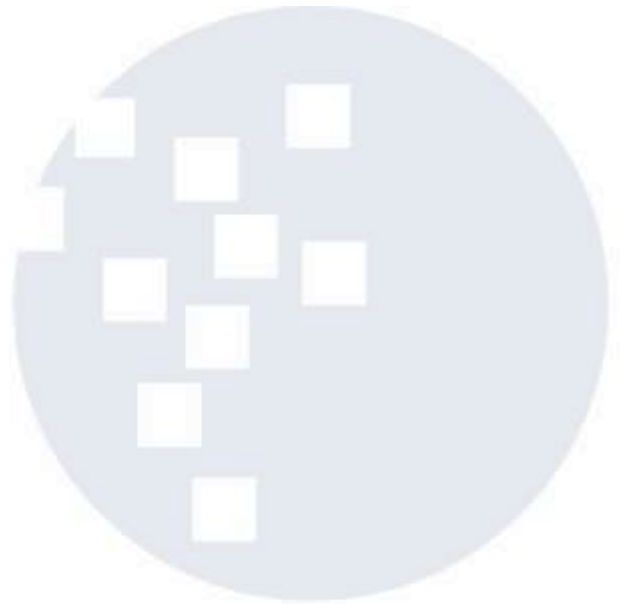
Individu dengan tingkat penggunaan layar (*screen time*) yang tinggi mungkin mengalami penurunan aktivitas fisik, yang dapat mempengaruhi Indeks Massa Tubuh (IMT) mereka (Kumala et al., 2019). Hal ini juga dikarenakan adanya kebiasaan makan atau ngemil saat menggunakan layar digital yang meningkatkan risiko obesitas. Kebiasaan ngemil kemudian diikuti dengan aktivitas *screen time* yang cenderung kurang bergerak menyebabkan penimbunan energi dalam tubuh dan berpotensi menyebabkan obesitas. Remaja yang sering ngemil saat *screen time* memiliki risiko obesitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki kebiasaan ngemil saat menggunakan layar (Nurazizah et al., 2018).

2.8 Mata

Mata merupakan alat indra yang dimiliki manusia (Purnomo, 2003). Mata menyesuaikan jumlah cahaya yang masuk, memfokuskan perhatian pada objek yang berada dalam jarak dekat maupun jauh, serta menghasilkan gambaran yang berkelanjutan yang langsung diteruskan ke otak.

2.8.1 *Myopia Boom*

Fenomena *Myopia Boom* adalah kenaikan signifikan tingkat kondisi mata anak-anak yang terkena miopia. Sejak pandemi Covid-19, kurangnya waktu untuk beraktivitas di luar rumah telah menjadi salah satu pemicu terjadinya *Myopia Boom*, terutama pada anak-anak.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA