

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu proses kreatif yang bertujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik dalam publikasi, presentasi, atau halaman web, dengan memanfaatkan logika dalam berpikir. Ketika sebuah desain telah selesai, hal tersebut akan memikat perhatian, meningkatkan nilai, dan menarik minat audiens. Desain tersebut biasanya sederhana, terstruktur dengan baik, menekankan aspek-aspek tertentu secara selektif, serta menciptakan kesatuan visual yang kokoh (Arwan, 2009). Desain grafis juga merupakan bentuk komunikasi visual yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, ilustrasi, teks, garis, dan elemen visual lainnya dalam sebuah media, yang diciptakan melalui kreativitas seorang desainer grafis.

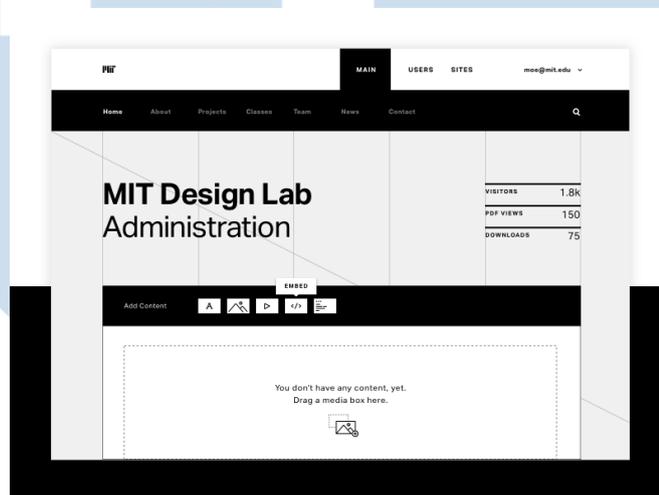
##### 2.1.1 Elemen Desain

Istilah "elemen" dalam konteks desain grafis menggambarkan konsep yang dinyatakan oleh seorang desainer grafis, yang menunjukkan pentingnya dalam komunikasi visual (Poulin, 2018). Landa (2014) menjelaskan bahwa elemen-elemen desain grafis adalah alat yang digunakan untuk membentuk unsur-unsur visual.

##### 2.1.1.1 Garis

Garis adalah salah satu elemen *fundamental* dalam seni rupa yang memiliki makna lebih dari sekadar goresan, karena garis, melalui polanya, mampu menyampaikan kesan simbolik kepada pengamatnya. Selain itu, garis juga merupakan representasi visual yang dibuat melalui berbagai media, seperti pensil, kuas, perangkat lunak grafis, *stylus*, dan berbagai alat lain yang mampu menciptakan goresan atau tanda (Landa, 2014). Berbagai jenis garis juga dapat ditemui dalam konsep ini, termasuk:

- 1) *Solid Line* : Sebuah goresan yang digambar yang mampu melintasi sebuah permukaan.
- 2) *Implied Line* : Sebuah garis putus-putus yang orang mengartikan dengan garis bersambung
- 3) *Edges* : Sebuah titik tempu antara pada corak dan bentuk.
- 4) *Line of Vision* : Sebuah Pergerakan pada mata pada saat menandai atau bisa disebut saja dengan *line of movement*.



Gambar 2. 1 Elemen Garis

Sumber :

<https://cdn.dribbble.com/users/143690/screenshots/3291532/admin.png?resize=800x600&vertical=center>

Menurut Poulin (2018), garis memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan konsep pembagian, penataan, aksetuasi, rangkaian, dan hierarki. Fungsi-fungsi tersebut dapat mengalami perubahan dalam nada dan pesan yang ingin disampaikan melalui proses pembuatannya. Garis lurus mampu mengkomunikasikan makna mekanik dan kesan dingin, sementara garis lengkung membawa makna alami dan terasa dekat, garis tipis memberikan kesan lembut, dan garis tebal mengandung makna kekuatan dan tenaga. Oleh karena itu, garis memiliki fungsi dasar dalam mendefinisikan bentuk, gambar, huruf, dan pola, serta menciptakan

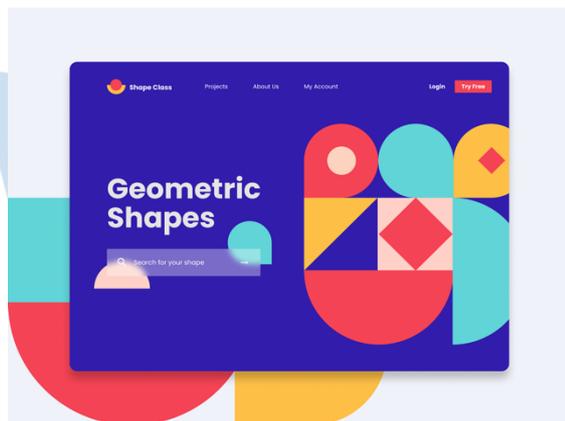
area dalam suatu komposisi, menata visual komposisi, mengarahkan pandangan, dan mengungkapkan ekspresi (Landa, 2014, p. 20).

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan representasi keseluruhan dari suatu objek (Landa, 2014, p. 20). Secara esensial, bentuk dapat diartikan sebagai bidang dua dimensi yang memiliki dimensi panjang dan lebar yang dapat diukur. Konsep bentuk berasal dari tiga bentuk dasar, yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi. Ketiga bentuk dasar ini mendasari pembentukan volume simetris seperti kubus, piramida, dan bola (Landa, 2014, p. 21). Variasi bentuk ini dapat berkembang menjadi berbagai variasi lainnya.

#### 1) Geometris

Bentuk geometris dapat terbentuk dengan menggunakan garis tepi yang lurus, sudut yang dapat diukur, dan lengkungan yang presisi. Bentuk geometris juga sering disebut sebagai "kaku" (Landa, 2014, p. 21).



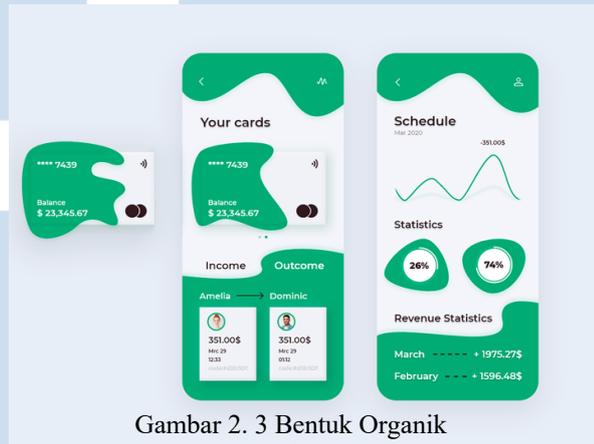
Gambar 2. 2 Bentuk Geometris

Sumber :

<https://cdn.dribbble.com/users/2443552/screenshots/15149829/media/c066cbfbaac74294c5816b0a66d3e464.png?resize=1200x900&vertical=center>

## 2) Organik

Bentuk organik tercipta melalui lengkungan yang menyerupai alam, dan dapat dibuat dengan presisi atau tanpa batasan. Bentuk ini juga dikenal sebagai bentuk *Curvilinear* (Landa, 2014, p. 21).



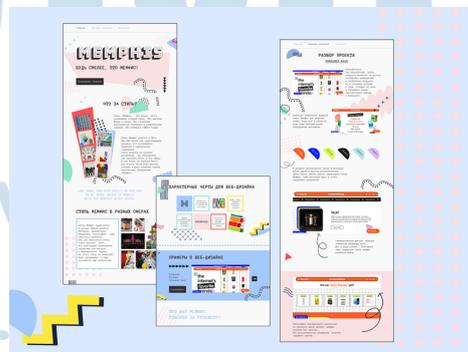
Gambar 2. 3 Bentuk Organik

Sumber :

<https://cdn.dribbble.com/users/3761098/screenshots/10976583/media/b69cf95c2b133e7090d846b8bf674766.png?resize=1200x900&vertical=center>

## 3) Bentuk Non Objektif

Bentuk ini sepenuhnya dihasilkan dan tidak berasal dari gambaran visual apa pun. Bentuk ini tidak memiliki keterkaitan dengan objek alam, manusia, tempat, atau benda lainnya (Landa, 2014, p. 21).

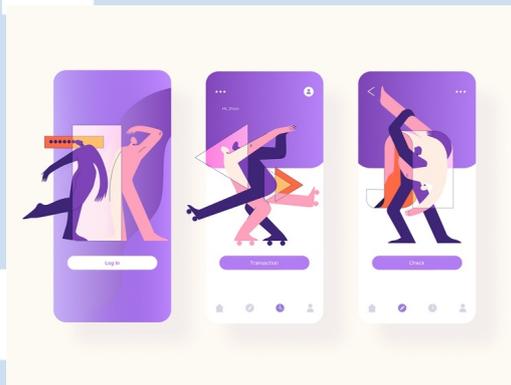


Gambar 2. 4 Bentuk non Objektif

Sumber : <https://cdn.dribbble.com/userupload/8916732/file/original-f02e111036e0d82b476fb0b5c60f47fc.png?resize=1024x768>

#### 4) Abstrak

Bentuk abstrak adalah hasil modifikasi, baik sederhana maupun kompleks, dari representasi penampilan alami. Penggunaannya dapat dimaksudkan untuk keperluan komunikasi atau sebagai ungkapan gaya yang berbeda (Landa, 2014, p. 21).



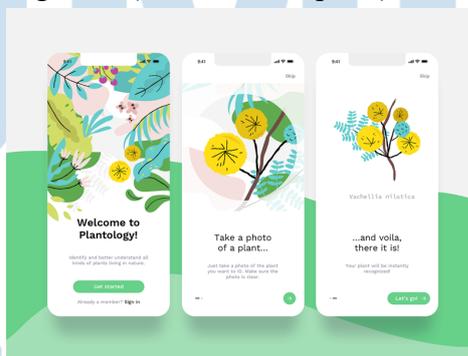
Gambar 2. 5 Bentuk Abstrak

Sumber :

<https://cdn.dribbble.com/users/1897056/screenshots/20539197/media/b60937ca814e1670c1852e8a60107c77.jpg?resize=1200x900&vertical=center>

#### 5) Bentuk Representasi

Bentuk representasional ini dapat dikenali dan membangkitkan ingatan penonton terhadap objek-objek nyata di alam. Istilah lain untuk bentuk ini adalah bentuk figuratif (Landa, 2014, p. 21).



Gambar 2. 6 Bentuk Representasional

Sumber :

<https://cdn.dribbble.com/users/2512522/screenshots/8387686/media/ad1dfe6d09c2d4fce3b43b3f98d99882.png?resize=1200x900&vertical=center>

### 2.1.1.3 Warna

Warna memiliki peran sentral dalam seni rupa serta dalam desain grafis. Saat kita mengamati objek di sekitar, warna yang tampak pada permukaan objek dijelaskan sebagai cahaya atau warna yang terpantul. Ketika objek disinari oleh cahaya, sebagian cahaya diserap oleh objek itu sendiri dan sisanya dipantulkan. Warna yang kita lihat adalah hasil dari cahaya yang terpantul tersebut (Landa, 2014, p. 23).



Gambar 2. 7 Hue, Saturation, Value

Sumber : <https://i.pinimg.com/564x/6c/cb/a8/6ccb80c8a68d187f3e15f83d40236f7.jpg>

Warna memiliki tiga kategori utama: *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merujuk pada nama-nama warna seperti merah, hijau, biru, dan oranye, yang dapat dikategorikan sebagai warna hangat atau dingin. *Value* berkaitan dengan tingkat kecerahan atau kegelapan warna, seperti biru terang atau merah gelap, dan melibatkan *shade*, *tone*, dan *tint* sebagai variabel yang berbeda dalam *value*. Sedangkan, *Saturation* mengacu pada tingkat kecerahan atau kekhasan warna, contohnya merah cerah dan merah kusam.

Temperatur warna menggambarkan apakah suatu warna memberikan kesan panas atau dingin. Meskipun tidak dapat dirasakan secara fisik, temperatur warna dapat dipahami. Warna-warna yang memberikan kesan hangat termasuk merah, oranye, dan kuning, sedangkan warna-warna yang memberikan kesan dingin meliputi biru, hijau, dan ungu (Landa, 2014, p. 23).

Warna primer dalam konteks penggunaan dengan cahaya pada media layar terdiri dari merah, hijau, dan biru (*RGB*). Kombinasi warna primer aditif ini, jika digabungkan dalam jumlah yang sama, akan menciptakan cahaya putih. Sebaliknya, pada media cat atau pigmen seperti cat minyak, cat air, dan pensil warna, warna primer subtraktif melibatkan merah, kuning, dan biru. Warna-warna ini dianggap primer karena tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lainnya, walaupun kombinasi warna primer dapat menghasilkan warna lainnya (Landa, 2014, p. 24).

Warna subtraktif, yang terdiri dari cyan, magenta, kuning, dan hitam (*CMYK*), sering disebut sebagai proses empat warna yang umumnya digunakan dalam pembuatan karya seni, ilustrasi, atau foto berwarna penuh. Cara kita melihat warna ini tergantung pada susunan titik-titik warna di setiap komponennya (Landa, 2014, p. 24).

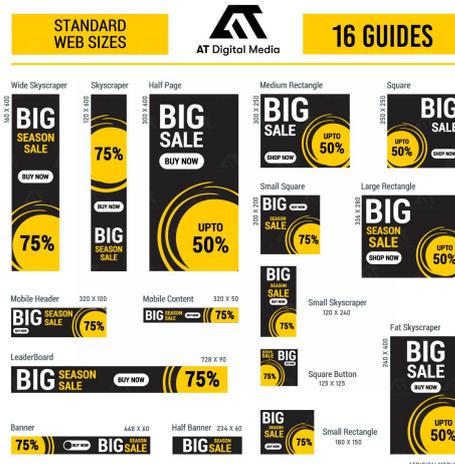
### **2.1.2 Prinsip Desain**

Prinsip desain adalah panduan yang menunjukkan cara memilih, menggunakan, atau menggabungkan unsur-unsur desain sesuai dengan prosedur tertentu, atau dapat dianggap sebagai aturan kombinasi. Prinsip ini mengacu pada cara unsur-unsur desain disusun, digabungkan, atau dikombinasikan untuk menciptakan efek tertentu.

### 2.1.1.1 Format

Format mencakup batas yang telah ditentukan dan area internal yang didefinisikan, dan ini merupakan faktor kunci dalam desain. Konsep format juga berkaitan dengan dimensi hasil akhir dari suatu proyek desain, dan digunakan oleh desainer untuk menggambarkan berbagai jenis proyek seperti poster, halaman *website*, iklan mobile, sampul CD, dan sebagainya.

Berbagai bentuk format dapat ditemui, seperti sampul CD yang memiliki bentuk persegi. Majalah bisa memiliki dua bentuk, baik berupa halaman tunggal berbentuk persegi panjang maupun dengan rasio panjang dan lebar yang berbeda. Layar perangkat smartphone dan komputer memiliki dimensi yang bervariasi, sementara tablet memiliki rasio panjang dan lebar yang spesifik untuk tampilan layarnya (Landa, 2014, p. 29).



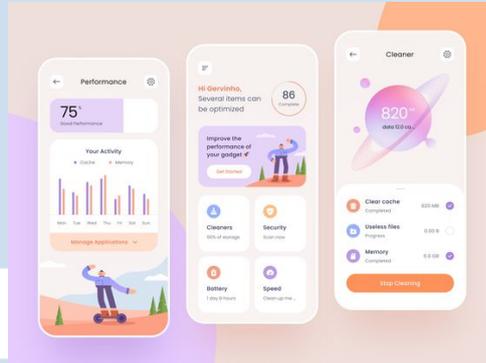
Gambar 2. 8 *Design Format*

Sumber : <https://atdigitalmedia.com/wp-content/uploads/2021/06/kuning-ad-banner-guide-final.jpg>

### 2.1.1.1 Keseimbangan

Keseimbangan mengacu pada kestabilan yang tercapai melalui distribusi berat yang merata di kedua sisi titik tengah serta keselarasan di antara semua elemen dalam suatu komposisi. Harmoni terwujud

ketika desain memiliki keseimbangan, menciptakan komposisi yang seimbang yang mempengaruhi stabilitas dalam komunikasi.



Gambar 2. 9 *Design Simetris*

Sumber : <https://i.pining.com/564x/48/02/ba/4802bae16f4a44be4d83320dd1dc7f24.jpg>

Dalam desain dua dimensi, istilah "bobot" tidak mengacu pada beban fisik yang disebabkan oleh gravitasi, melainkan pada kekuatan visual. Bobot visual merujuk pada seberapa kuat sebuah elemen menarik perhatian visual relatif terhadap yang lain, menekankan atau menyoroti elemen dalam suatu komposisi. Bobot visual dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu simetris dan asimetris.



Gambar 2. 10 *Design Asimetris*

Sumber : <https://i.pining.com/564x/01/9a/1b/019a1b7dc1a5b476939ac78780ecf0bf.jpg>

Simetri melibatkan penyebaran visual yang merata di sekitar sumbu pusat, sementara asimetri melibatkan distribusi visual yang seimbang dengan menyeimbangkan elemen-elemen berlawanan tanpa perlu mencerminkan elemen-elemen pada sisi lain dari titik pusat.

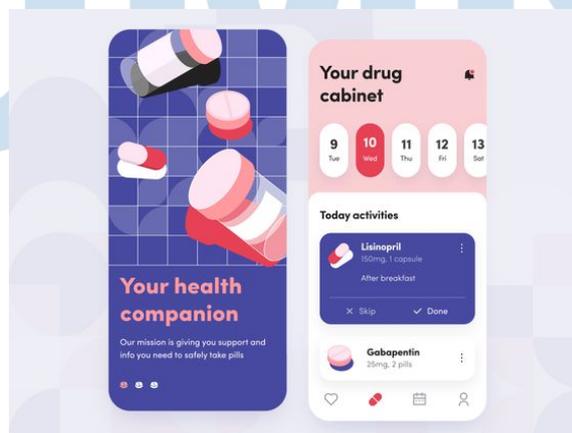


Gambar 2. 11 *Design Balance*

Sumber : <https://i.pinimg.com/564x/0c/dd/d8/0cddd8165054afba660af1ca233d7d49.jpg>

### 2.1.2.3 Hierrarki visual

Tujuan utama dari desain grafis adalah menyampaikan informasi, dan hierarki visual merupakan prinsip kunci untuk merapihkan penyampaian informasi tersebut. Desainer menggunakan hierarki visual untuk memandu perhatian target *audience* dengan menyusun semua unsur elemen grafis berdasarkan tingkat aksen. Aksen atau *emphasis* diterapkan untuk menyusun elemen visual berdasarkan tingkat kepentingannya, dengan tujuan menentukan urutan elemen visual dari yang paling penting hingga yang seterusnya (Landa, 2014, p. 33).



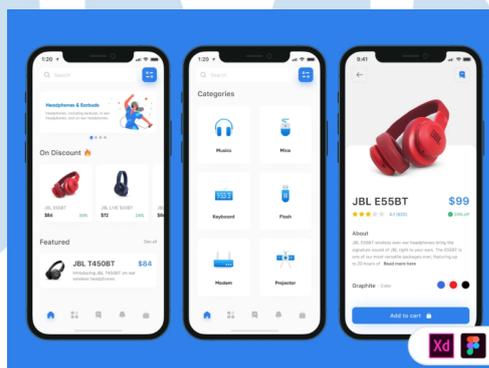
Gambar 2. 12 *Visual Hirreachy*

Sumber : <https://i.pinimg.com/564x/2d/b9/4c/2db94c3278e8538c2d43af308259de4b.jpg>

*Emphasis* dapat dicapai melalui berbagai metode, seperti *Isolation* yang melibatkan pemisahan elemen untuk menarik perhatian, dan *Placement* atau penempatan, yang melibatkan penempatan elemen pada lokasi tertentu dalam komposisi. Contohnya, elemen dapat ditempatkan di bagian atas kiri atau di tengah halaman, yang merupakan tempat yang paling diperhatikan oleh mayoritas target *audience*. Selain itu, berbagai faktor seperti ukuran objek, kontras warna, arah, dan lainnya juga dapat digunakan untuk mencapai *emphasis* (Landa, 2014, p. 34-35).

#### 2.1.2.4 Ritme

Melalui repetisi yang konsisten dan kuat, pola yang terbentuk dari elemen-elemen desain mampu menciptakan ritme. Ritme didefinisikan sebagai susunan elemen visual dengan interval teratur, seringkali terlihat dalam format halaman ganda seperti desain buku, halaman *website*, dan majalah. Beberapa faktor yang berperan dalam pembentukan ritme mencakup warna, tekstur, bentuk, aksens, dan keseimbangan (Landa, 2014).



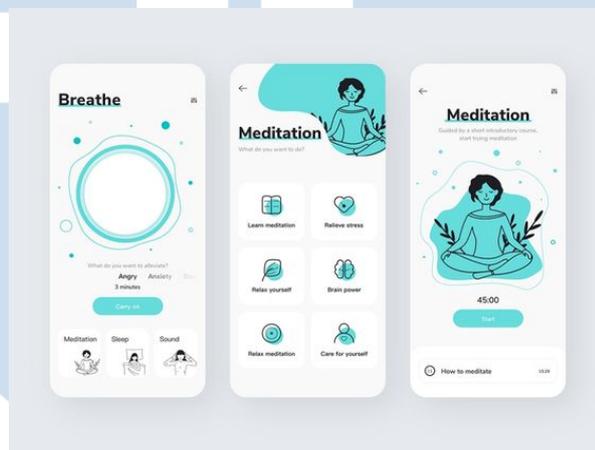
Gambar 2. 13 Repetisi

Sumber :

<https://cdn.dribbble.com/users/7044840/screenshots/17170276/media/29aa13c5826f8318820b181572421730.png?resize=800x600&vertical=center>

Repetisi terjadi saat satu atau beberapa elemen visual diulang secara konsisten beberapa kali. Variasi dapat terjadi melalui jeda atau perubahan dalam pola, atau dengan memodifikasi elemen tersebut dari segi warna, ukuran, bentuk, posisi, dan bobot visual. Keberadaan variasi ini dapat menarik perhatian target audience dan memberikan dimensi tambahan pada elemen visual tersebut.

### 2.1.2.5 Kesatuan



Gambar 2. 14 Unity

Sumber : <https://i.pinimg.com/564x/28/b5/76/28b5764e54ecffdde3c5f593befd017f.jpg>

Landa (2014, p. 36) mengatakan bahwa manusia lebih cenderung memahami dan mengingat desain yang memiliki kesatuan atau kesatuan. Proses berpikir manusia cenderung menciptakan keteraturan, hubungan, dan pencarian keseluruhan dengan mengelompokkan unit-unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, kesamaan, warna, dan bentuk. Prinsip dasarnya adalah hukum pragnanz, yang menunjukkan upaya untuk menyederhanakan pengalaman menjadi keseluruhan yang lebih sederhana.

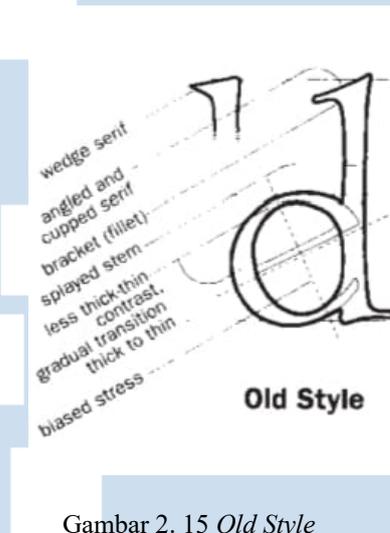
### 2.1.3 Typography

Tipografi adalah sebuah ilmu dalam menyusun huruf untuk mempublikasi visual baik cetak ataupun non cetak, yang mempunyai tujuan membuat target nyaman dalam membaca.

### 2.1.3.1 Klasifikasi *Type*

Menurut Landa (2014, p. 47), type diklasifikasi menjadi beberapa contoh :

1) *Old style / Humanist*



Gambar 2. 15 *Old Style*  
Sumber: Landa (2014)

*Typeface roman*, diperkenalkan pada abad 15, yang menuliskan dengan pena yang mempunyai ujung lebar, memiliki ciri-ciri pada huruf bersiku, bentuk serif yang berekor, serta tegas dan contohnya seperti Garamond, Caslon, Times New Roman, dan Hoefler Text.

U M 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

2) *Transitional*

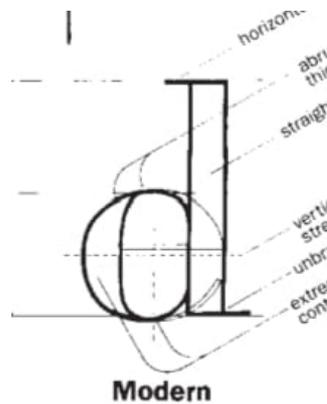


**Transitional**

Gambar 2. 16 *Transitional*  
Sumber: Landa (2014)

*Transitional* ini merupakan *typeface serif*, berawal dari abad 18, yang mempresentasikan transisi yang dari gaya lama menuju ke gaya *modern*, menunjukkan sebuah karakteristik desain kedua gaya dan contohnya Baskerville, ITC, Century, Zapf Internasional.

3) *Modern*



**Modern**

Gambar 2. 17 *Modern*  
Sumber: Landa (2014)

*Font serif modern*, yang muncul pada periode akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, menampilkan bentuk yang lebih geometris dibandingkan dengan gaya huruf kuno yang dibuat dengan pena bermata pahat. Karakteristiknya mencakup perbedaan yang

jelas antara garis tebal dan tipis, dengan penekanan vertikal yang lebih simetris dibandingkan dengan jenis huruf Romawi lainnya. Beberapa contohnya termasuk Walbaum, Didot, dan Bodoni.

4) *Slab Serif*



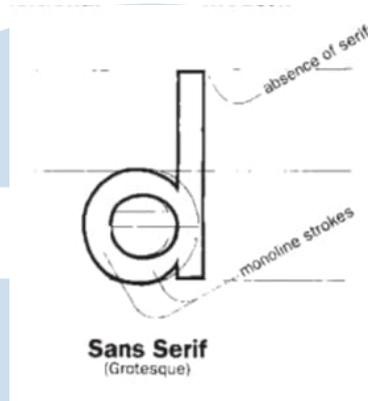
Gambar 2. 18 *Slab Serif Typeface*  
Sumber: Landa (2014)

*Slab serif* ini *typeface serif*, mempunyai karakteristik tebal serta berat, seperti lempengan tebal, mulai diperkenalkan pada abad 19. Kategorinya yaitu Egyptian dan juga Clarendon, memiliki contoh seperti Bookman, America Typewriter, ITC Lubalin Graph, Memphis, dan Clarendon.

UIMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

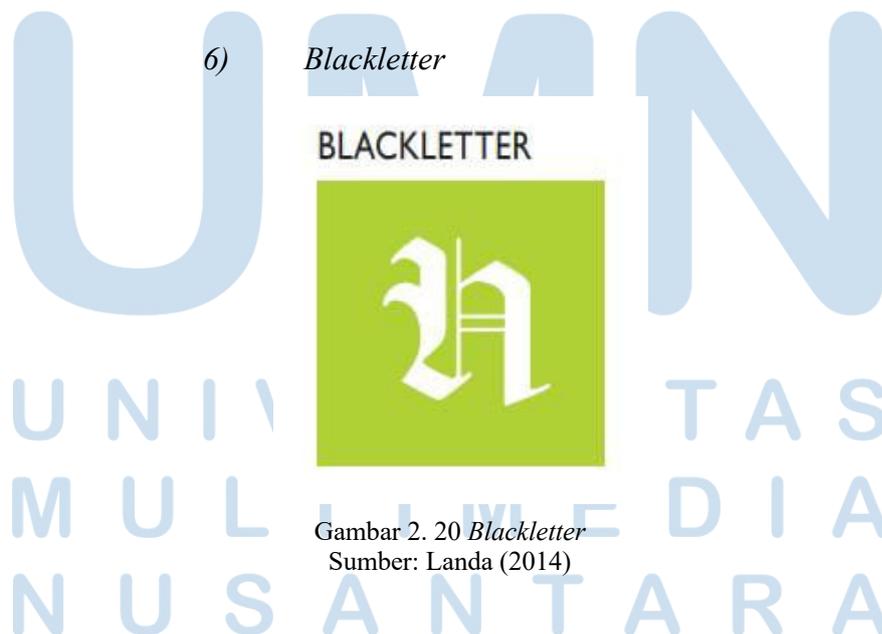
5) *Sans Serif*



Gambar 2. 19 *Sans Serif*  
Sumber: Landa (2014)

*Sans serif* ini mempunyai karakteristik, tidak adanya *serif*, mulai dikenalkan pada abad 19, memiliki contoh seperti Helvetica, Futura, dan Univers. Beberapa dari serif ini mempunyai goresan yang tebal serta tipis contohnya Franklin Gothic, Universal, Futura, Frutiger, dan Grotesque. Sub kategorinya yaitu Grotesque, Humanist, Geometric dan lain-lain.

6) *Blackletter*



Gambar 2. 20 *Blackletter*  
Sumber: Landa (2014)

*Blackletter*, yang juga dikenal sebagai gothic, mengacu pada gaya huruf yang terinspirasi oleh bentuk huruf dalam naskah-naskah dari abad ke-13 hingga ke-15. Ciri khasnya adalah goresan yang tebal, huruf yang terkompresi, dan kurangnya lengkungan. Beberapa contoh mencakup Fraktur, Rotunda, dan Schwabacher.

7)

*Script*

SCRIPT



Gambar 2. 21 *Script*  
Sumber: Landa (2014)

*Typeface script* meniru gaya tulisan tangan, dengan huruf-huruf yang cenderung miring dan bersambung. *Typeface script* bisa dibuat meniru tulisan tangan menggunakan pena bermata pahat, pena fleksibel, pena lancip, pensil, dan kuas. Beberapa contoh *typeface script* termasuk Brush script, Snell Roundhand Script, dan Shelley Allergo Script.

U M W 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

## 8) *Display*

DISPLAY



Gambar 2. 22 *Display*  
Sumber: Landa (2014)

*Typeface display* dirancang untuk digunakan dalam ukuran besar, seperti untuk tajuk utama, judul, dan cenderung sulit untuk dibaca jika digunakan sebagai teks baca. Secara umum, jenis huruf ini memiliki bentuk yang rumit, penuh detail, dan seringkali dihiasi.

### 2.1.3.2 Seleksi *Type*

Menurut Landa (2014, p. 51), dalam memilih *typeface* harus ada beberapa hal yang diperhatikan :

- 1) Memilahlah *typeface* yang tepat oleh konsep desain, *audience*, Kebutuhan untuk komunikasi, konteks dan pesan.
- 2) Membedakan *typeface* yang cocok pada teks serta cocok untuk *display*. Mempertimbangkan fungsi *type* dan dimana target akan membaca atau melihat.
- 3) Mengerucutkan pilihan pada *editorial*, *promosional*, dan *branding*.

- 4) Mempertimbangkan makna, ekspresi, nada emosional pada *typeface*.
- 5) Mempastikan kontras pada *typeface* dengan latar belakang.
- 6) Evaluasi tingkat keterbacaan teks, terutama pada judul, tajuk utama, paragraf, dan elemen-elemen lainnya. Lakukan penilaian keterbacaan pada berbagai media seperti kertas atau layar dengan ukuran yang berbeda. Periksa juga sejauh mana target audiens dapat mengidentifikasi kalimat atau huruf-huruf dalam jenis huruf yang digunakan.

#### 2.1.4 Visual

Landa (2014, p. 114) menjelaskan bahwa istilah "visual" atau "gambar" merujuk pada berbagai contoh representasi gambar, baik yang bersifat representatif, abstrak, atau non-objektif, seperti foto, ilustrasi, tanda, piktograf, simbol, dan sebagainya. Menurut Landa (2014, hal. 121), seorang desainer juga harus mempertimbangkan kesesuaian antara konten teks dan gambar dengan kategori pembuatan visual, yang mencakup:

##### 1) Fotografi

Fotografi merupakan salah satu bentuk yang paling terkenal dalam konteks komunikasi visual, yang dihasilkan menggunakan perangkat bernama kamera untuk mengambil gambar atau merekam video (Landa, p. 121).

##### 2) Ilustrasi

Ilustrasi berbeda secara signifikan dengan fotografi karena dapat dibuat dengan beragam jenis media dan memiliki ciri khas masing-masing, berbeda dengan fotografi yang hanya menggunakan foto sebagai medianya (Landa, p. 121).

3) *Mixed Media*

Landa (p. 122) menjelaskan bahwa *mixed media* adalah karya visual yang terbentuk dari penggabungan berbagai jenis media, seperti ilustrasi yang dipadukan dengan fotografi.

4) Interpretasi grafis

Interpretasi grafis adalah gambaran visual dari sebuah objek yang hampir mirip dengan simbol atau piktograf. Yang membedakan interpretasi grafis dari simbol atau piktograf adalah tingkat deskriptifnya yang lebih tinggi dalam ekspresi (Landa, p. 121).

5) Kolase

Kolase adalah karya seni yang terbentuk dengan menyatukan potongan-potongan kertas, kain, foto, dan bahan lain yang dibuat secara manual pada bidang datar dua dimensi (Landa, p. 122).

6) *Photomontage*

*Photomontage* adalah penggabungan berbagai foto atau sebagian foto untuk menciptakan gambar yang baru (Landa, p. 122).

7) *Motion graphics*

*Motion graphics* adalah bentuk komunikasi visual yang menggabungkan berbagai elemen visual, tipografi, dan audio menggunakan perangkat lunak atau *software* tertentu. Contoh penggunaannya termasuk dalam animasi, iklan, dan media digital lainnya (Landa, p. 122).

8) Diagram

Diagram adalah visualisasi grafis dari data statistik, struktur, dan proses. Contoh yang sering digunakan adalah chart, grafik, dan map (Landa, p. 122).

## **2.2 Media Informasi**

Informasi merupakan keterangan, pernyataan, gagasan atau tanda-tanda yang memiliki nilai makna dan pesan. Informasi sangat memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dan mendukung kegiatan sehari-hari. Dengan berkembangnya zaman sekarang ini terhadap teknologi informasi banyak sekali media-media informasi yang dapat dilihat manusia, serta mempermudah manusia mencari informasi yang terkini. Menurut Kim Baer (2010) terdapat lima jenis informasi berdasarkan studi kasus yang telah dilakukannya yaitu media cetak, grafik informasi, media interaktif, desain lingkungan dan juga desain eksperimental (p.5).

### **2.2.1 Media Cetak**

Media cetak merujuk pada bentuk informasi yang umumnya ditemui dalam kehidupan sehari-hari, seperti surat kabar atau majalah, kemasan produk, dan juga dalam komunikasi yang digunakan oleh perusahaan korporat. Dengan teks dan gambar yang padat pada media cetak, pembaca sering mengalami kesulitan dalam memilah informasi yang penting dari yang tidak. Oleh karena itu, desain informasi yang efektif untuk media cetak adalah yang mampu menarik perhatian pembaca untuk membaca pesan-pesan penting dengan jelas (Baer, p. 5, 123).

### **2.2.2 Grafik Informasi**

Berdasarkan hasil analisis studi kasus, grafik informasi melibatkan penggunaan tabel, peta, dan diagram untuk mengorganisir informasi data dalam konteks geografis. Tujuannya adalah mengumpulkan informasi data secara visual, menciptakan gambaran situasi, dan menunjukkan hubungan antar data yang mungkin mengarah pada kesimpulan baru dan pemahaman yang lebih mendalam (Baer, 2010, p. 5, 127).

### **2.2.3 Media Interaktif**

Hasil kesimpulan studi kasus data, Grafik informasi memiliki table, peta, serta diagram hal itu bertujuan untuk mengumpulkan informasi data dalam suatu geografis. Grafik Informasi ini dapat membuat rasa yang menggambarkan situasi suasan, dan memperlihatkan suatu hubungan dari kumpulan-kumpulan

informasi yang kemungkinan dapat menghasilkan selebar kesimpulan informasi yang terbaru serta berbeda (Baer, 2010, p. 5, 127).

#### **2.2.4 Desain Lingkungan**

Menurut studi kasus yang dilakukan oleh Baer (2010), desain lingkungan yang dimaksud melibatkan elemen-elemen seperti tanda, sistem penunjuk arah (*wayfinding*), dan pameran. Tujuan dari desain ini adalah menyediakan informasi yang memungkinkan pengunjung untuk mengetahui arah dengan jelas dan menghindari kebingungan. Dalam konteks ini, informasi yang luas, penceritaan (*storytelling*), dan metode yang efektif untuk menyampaikan pengetahuan kepada audiens selama mereka menjelajahi suatu area menjadi kunci keberhasilan desain lingkungan tersebut (p. 5, 195).

#### **2.2.5 Desain Eksperimental**

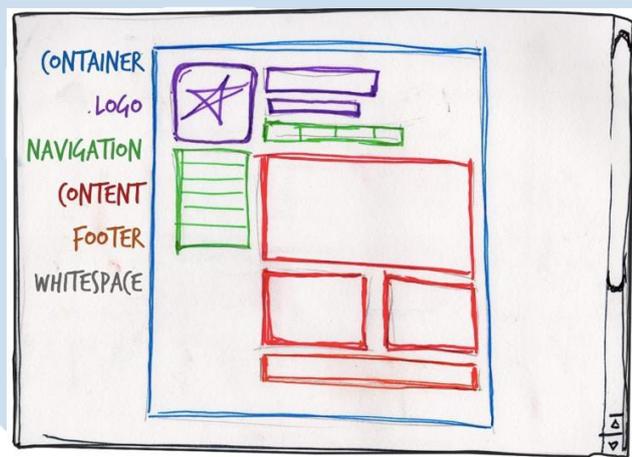
Pendekatan eksperimental melibatkan pemanfaatan teknik desain atau teknologi inovatif guna menciptakan pola baru, dengan harapan agar target audiens tertarik pada kesan awal dan memunculkan pemikiran baru. Desain eksperimental bertujuan untuk mengungkapkan ide-ide secara kreatif, menjelajahi berbagai kemungkinan, dan membentuk hubungan-hubungan baru (Baer, 2010, p. 5, 220).

### **2.3 Desain Website**

Kesuksesan sebuah situs web sangat dipengaruhi oleh penampilan dan desain yang menarik. Kriteria untuk penampilan yang menarik melibatkan aspek Usability, sistem navigasi, desain grafis, konten, waktu pemuatan, fungsionalitas, aksesibilitas, dan interaktivitas. Beaird (2014) menyatakan bahwa kunci utama dari desain yang efektif adalah komunikasi yang menggabungkan informasi yang akurat dengan elemen visual yang menarik, serta navigasi yang mudah dimengerti oleh target audience. Prinsip-prinsip desain yang berkualitas untuk sebuah situs mencakup komposisi dan tata letak, penggunaan warna, tekstur, tipografi, dan elemen visual lainnya (p. 5-7).

### 2.3.1 Komposisi dan *Layout*

Menurut Beard (2014), ada beragam teknik yang dapat digunakan untuk menata elemen, komponen, dan tata letak informasi pada sebuah situs web. Namun, kebanyakan situs web cenderung memiliki sejumlah besar komponen yang menonjol secara visual, dan hal ini menjadi fokus utamanya (p. 8).



Gambar 2. 23 Anatomi Halaman *Website*  
Sumber : Beard (2014)

#### 2.3.1.1 Anatomi Halaman *Website*

Setiap halaman situs web terbagi menjadi beberapa blok atau komponen yang berbeda. Beard (2014) menjelaskan bahwa pengaturan komponen dalam halaman situs web melibatkan penggunaan blok yang berperan dalam menyusun elemen desain dengan berbagai ukuran yang beragam. Sebagai contoh, logo berfungsi sebagai identitas perusahaan atau organisasi, membantu pengguna mengenali merek saat mengunjungi halaman situs web. Navigasi mempermudah penggunaan situs web, dengan penekanan pada penempatan navigasi utama di bagian atas halaman. Konten terdiri dari teks, gambar, dan video untuk membantu pengguna menemukan informasi dengan cepat. Footer, yang berada di bagian bawah halaman, berisi informasi hak cipta, kontak, informasi hukum,

serta tautan ikon untuk kembali ke halaman utama situs web. Terakhir, whitespace digunakan untuk menciptakan ruang kosong yang memberikan keseimbangan dan kesatuan harmonis bagi pengguna (p. 9-10).

### 2.3.1.2 Penggunaan *Grid*

*Grid* adalah kombinasi pengaturan teks dan gambar yang melibatkan garis-garis *vertikal* dan *horizontal* untuk membentuk kolom dan margin. Peran grid tidak hanya tentang menyusun konten agar terlihat teratur, tetapi juga mengenai proporsi. Teori menyatakan bahwa penggunaan *grid* telah memberikan dampak pada karya-karya seniman terkenal sejak beberapa tahun yang lalu (Beaird, 2020, p. 10-11).

#### 1) *Golden Grid*

Rasio emas, atau golden ratio, adalah bilangan yang digunakan ketika dua jumlah dibagi sedemikian rupa sehingga rasio hasilnya sama dengan rasio dari jumlah yang lebih besar dari dua jumlah tersebut. Dalam konteks desain grafis, hubungan rasio ini sering diterapkan pada komposisi yang dibagi dengan menggunakan garis proporsional bersama rasio emas. Dampaknya adalah tata letak yang estetik dan menyenangkan bagi mata (Beaird, 2014, p. 11).

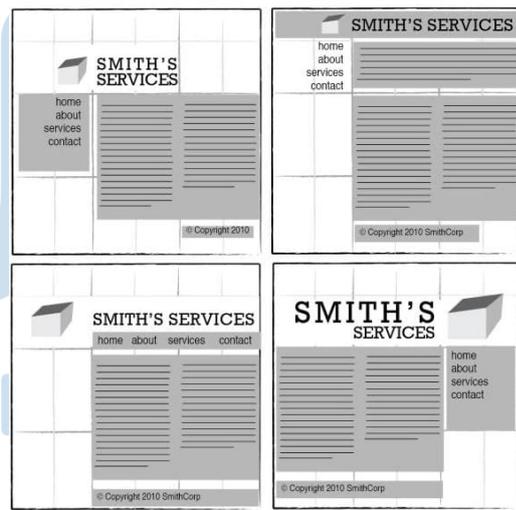
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 24 *Golden Ratio*  
Sumber : Beard (2014)

## 2) *Rule of Thirds*

Beard (2014) menguraikan bahwa *Rule of Thirds* merupakan versi sederhana dari sistem grid yang terinspirasi dari rasio emas. Garis-garis yang sebelumnya dibagi menjadi dua oleh rasio emas kini dipisahkan menjadi dua bagian yang sekitar dua kali lebih besar daripada bagian yang lain. Pendekatan ini mempermudah desainer untuk membuat grid yang efektif tanpa perlu melakukan perhitungan rumit menggunakan kalkulator.



Gambar 2. 25 *Rule of Thirds*  
Sumber : Beard (2014)

### 3) 960 Grid System

960 grid system adalah suatu usaha untuk mempermudah alur pengembangan website dengan menyediakan dimensi umum berdasarkan lebar 960. Beard (2014) menyatakan bahwa *Rule of Thirds* merupakan jenis sistem grid yang disederhanakan dari *grid golden ratio*, di mana garis-garis yang sebelumnya dibagi dua oleh rasio emas dipecah menjadi dua bagian dengan ukuran sekitar dua kali lipat dari ukuran lainnya. Hal ini memudahkan desainer untuk membuat *grid* yang efisien tanpa perlu melakukan perhitungan rumit menggunakan kalkulator. Menurut Beard (2020), 960 grid system atau yang dikenal sebagai CSS *framework* adalah sistem *grid* yang dapat membantu dalam merancang struktur sebuah *website*.



Gambar 2. 26 960 Grid System  
Sumber : Beard (2014)

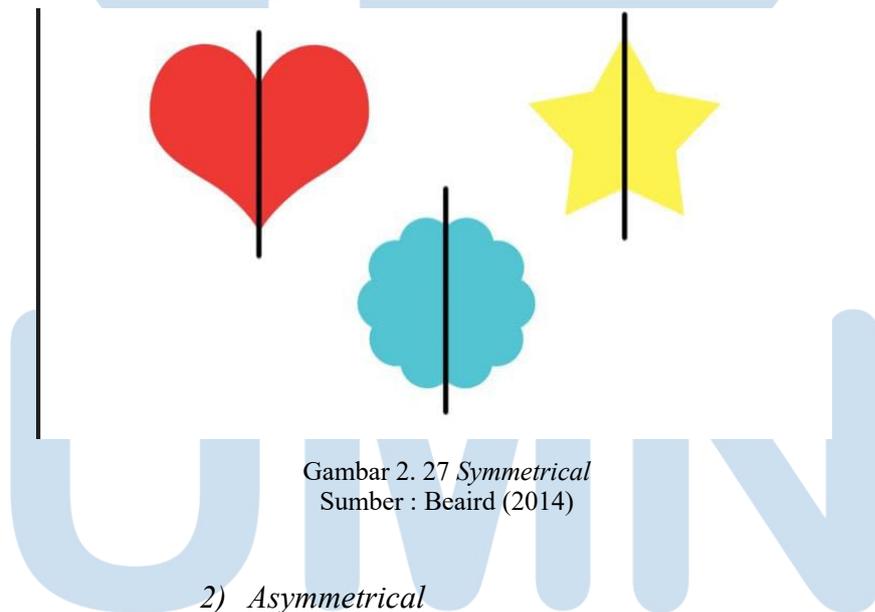
#### 2.3.1.2 Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain grafis melibatkan pemanfaatan elemen visual untuk menciptakan komposisi yang terlihat stabil dan harmonis. Ini dilakukan dengan menggunakan berbagai elemen

seperti bentuk, garis, tekstur, warna, dan nilai. Menurut Beard (2014), keseimbangan, serupa dengan objek fisik, terjadi ketika elemen visual di kedua sisi memiliki tinggi yang sama. Terdapat dua jenis keseimbangan yang umum, yaitu simetris dan asimetris (Beard, 2014, p. 16).

### 1) *Symmetrical*

Simetris atau keseimbangan formal adalah keadaan di mana dua elemen visual di kedua sisi sumbu memiliki susunan yang sama. Simetri horizontal dapat digunakan dalam desain tata letak situs web dengan penekanan pada konten atau penataan yang sejajar di antara kolom (Beard, 2014, p. 16-17).

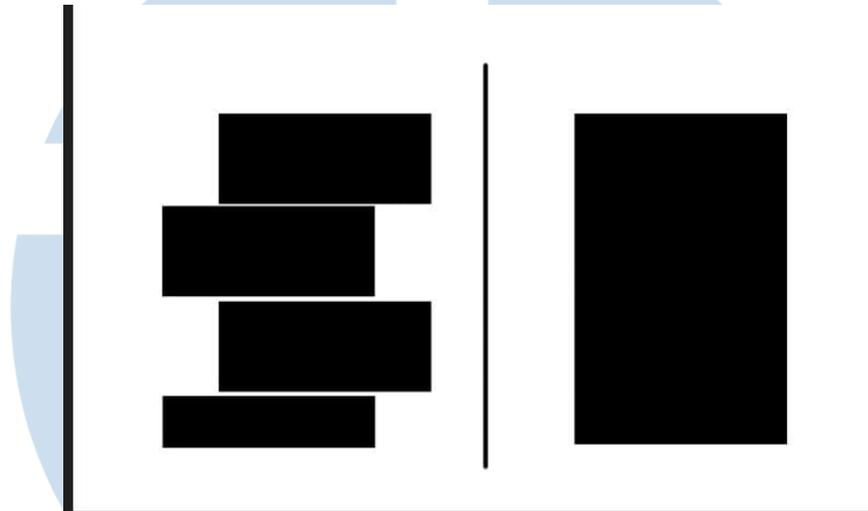


Gambar 2. 27 *Symmetrical*  
Sumber : Beard (2014)

### 2) *Asymmetrical*

Asimetris atau keseimbangan tidak simetris adalah bentuk keseimbangan yang tidak formal secara visual, lebih menarik, dan terlihat tidak teratur atau abstrak. Meskipun terdapat perbedaan dalam ukuran, bentuk, posisi, dan penempatan, asimetris *balance* tetap menciptakan keseimbangan dengan menjaga tinggi yang sama di kedua

sisi. Keseimbangan ini sering digunakan dalam desain *website* karena membantu menciptakan kesan kontras yang dinamis dalam karya (Beaird, 2014, p. 18-20).



Gambar 2. 28 *Asymmetrical*  
Sumber : Beaird (2014)

### 2.3.2 *Unity*

*Unity* merupakan sebagai salah satu prinsip dasar pada desain grafis yang sangat dibutuhkan. Apabila tidak adanya kesatuan ini maka sebuah karya akan terlihat tidak nyaman pada saat dilihat dan berantakan. *Unity* yang dimaksud juga merupakan semua bagian elemen bentuk yang harus saling memiliki hubungan satu sama lain. Beaird (2014), menyatakan bahwa *unity* ini merupakan bagaimana cara menyusun sebuah elemen-elemen dalam komposisi yang saling berinteraksi dengan satu sama lain sebagai kesatuan dan bukan sebuah elemen yang sebagai bagiannya terpisah (p. 21-22).

#### 1) *Proximity*

*Proximity* adalah prinsip desain grafis yang mengacu pada hukum kedekatan, yang menyatakan bahwa elemen-elemen yang ditempatkan dekat satu sama lain cenderung dianggap sebagai kelompok yang memiliki keterkaitan atau hubungan yang erat. Dengan menggunakan *proximity*, konten-konten yang dikelompokkan terasa seperti satu

kesatuan dengan memposisikan elemen-elemen yang serupa secara berdekatan (Beaird, 2014, p. 22-23).

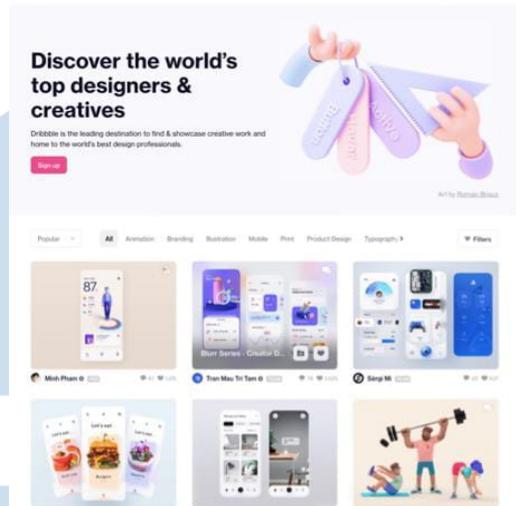


Gambar 2. 29 *Proximity*  
Sumber : Beaird (2014)

## 2) *Repetition*

Repetisi, atau pengulangan, melibatkan penggunaan berulang satu elemen desain dalam suatu karya. Pengulangan ini juga dapat bermanfaat dalam desain *website* atau aplikasi. Beaird (2014) menyatakan bahwa pengulangan, baik pada warna, bentuk, tekstur, maupun elemen lainnya, dapat sangat membantu dalam menciptakan kesan atau kesatuan dalam sebuah *website* (Beaird, 2014, p. 23-24).

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 30 *Repetition*  
Sumber : Beaird (2014)

### 2.3.3 *Emphasis*

*Emphasis* dalam desain situs *website* menciptakan area atau objek yang menjadi pusat perhatian halaman *website*. Ini merupakan metode untuk menonjolkan sebuah elemen dalam desain. Beaird (2014) mengungkapkan bahwa *emphasis* bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung, baik itu pada sebuah tombol konten maupun tata letak. Salah satu strategi untuk menarik pandangan pengunjung adalah dengan menargetkan titik fokus pada suatu elemen.

#### 1) *Placement*

*Placement* ini merupakan kesesuaian dengan arah baca mata, untuk target yang bisa membacanya dari kiri sampai kanan, serta bagian atas kiri pada halaman akan menjadi sebuah tempat utama yang paling diharuskan untuk menciptakan *Emphasis* (Beaird, p. 24).

#### 2) *Continuance*

*Continuance* secara alami merujuk pada bagian kiri atas halaman yang berisikan judul, teks, dan gambar *website* yang disusun secara *vertikal* di sebelah kiri halaman, dan sejajar

dengan elemen-elemen konten lainnya dalam garis. Garis ini berfungsi sebagai kelanjutan yang alami untuk membimbing pengunjung melalui konten yang tersedia di situs web (Beaird, 2014, p. 24).

### 3) *Isolation*

*Isolation* berperan dalam menciptakan penekanan, serupa dengan peran *proximity* dalam menyempurnakan kesatuan. Fungsi dari *isolation* ini adalah membuat elemen tertentu lebih menonjol daripada ruang sekitarnya (Beaird, 2014, p. 24).

### 4) *Contrast*

*Contrast* merupakan elemen grafis yang berfungsi sebagai pemisah dari elemen lainnya. Dalam pembuatan metode penekanan dalam suatu tata letak, *contrast* merupakan metode yang umum digunakan. Secara umum, semakin besar ukuran dan kontras warna, elemen tersebut akan semakin mencolok, membantu membentuk tindakan atau panggilan untuk bertindak (*Call to Action*) (Beaird, 2014, p. 24).

### 5) *Proportion*

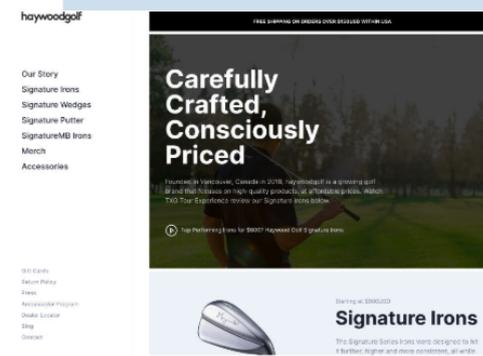
Proporsi juga penting dalam membantu menciptakan emphasis yang tidak hanya menonjolkan, tetapi juga mampu menarik perhatian target. Penggunaan proporsi yang tepat juga dapat membantu mengalihkan perhatian pengunjung agar mengikuti prosesnya dengan baik (Beaird, p. 24).

#### 2.3.4 *Bread and Butter Layout*

Beaird (2014) menyatakan bahwa meskipun ada banyak variasi dalam tata letak di internet, hanya sedikit yang mengikuti prinsip desain dan memiliki nilai estetika yang sesuai dengan tujuannya. Oleh karena itu, pengguna dapat dengan mudah memahami aspek-aspek seperti identitas, navigasi, dan konten tertentu dari tata letak tersebut (p. 29-30).

### 1) *Left Column Navigation*

Beird (2014) mencatat bahwa navigasi dengan menggunakan kolom kiri merupakan desain tata letak yang sangat dasar, aman, dan klasik. Umumnya, navigasi ini terletak di bagian atas dalam bentuk menu bar dan header yang disusun di sepanjang sisi kiri tata letak halaman *website*. Meskipun demikian, kekurangan dari tata letak ini adalah kekakuan yang terasa karena sering kali digunakan (p. 30).



Gambar 2. 31 *Left Column Navigation*  
Sumber : Beard (2014)

### 2) *Right Column Navigation*

Navigasi yang ditempatkan di sisi kanan umumnya ditemukan pada situs web berita, jejaring sosial, dan skema navigasi lainnya yang menampilkan konten yang kompleks. Jika pengguna telah menjelajahi halaman web hingga tingkat yang lebih dalam, maka navigasi yang terletak di sebelah kanan akan tetap mudah dijangkau (Beard, 2014, p. 30-32).



Gambar 2. 32 *Right Column Navigation*  
Sumber : Beard (2014)

### 3) *Three Column Navigation*

*Three Column Navigation*, atau yang juga dikenal sebagai navigasi tiga kolom, menampilkan karakteristik dimana kolom besar mengisi bagian tengah, diapit oleh dua kolom navigasi yang lebih kecil. Meskipun dapat menampung banyak konten dan terlihat penuh, desainer tetap memperhatikan *whitespace* sebagai ruang napas untuk kenyamanan mata pengguna (Beard, 2014, p. 31).

#### 2.3.5 *Domain*

*Domain* merupakan sebuah alamat atau bisa dibilang sebuah nama identitas *website* atau computer supaya mempermudah pengguna dalam menelusurinya dan mengaksesnya. Biasanya *website* untuk nama domain tersebut diakhiri dengan .com ataupun .net. *Domain* juga bisa dibilang sebuah identifikasi pada alamat dalam jaringan seperti contohnya pada alamat *website* untuk mengubah nama dari alamat IP menjadi sebuah kalimat mudah dihafal.

Hal unik dari domain terletak pada ekstensi yang akan digunakan. Indonesia sendiri memiliki dua kelompok ekstensi yang digunakan yaitu *top level domain (TLD)* dan *country code top level domain (CCTLD)*. Indonesia mengalami peningkatan internet yang berdasarkan hasil laporan kementerian komunikasi dan informatika (Kemkominfo) mengungkapkan 80 juta pengguna.

### 2.3.6 *Hosting*

*Hosting* ini merupakan sebuah tempat penyimpanan data dari *website* yang dimana dalamnya meliputi beberapa kapasitas penyimpanan, bandwidth merupakan sebuah kapasitas yang digunakan untuk mengukur hasil jumlah pengunjung dari *website*. Menurut Aliyun (2014:72) *hosting* juga memiliki artian yaitu layanan yang berbasis internet untuk tempat penyimpanan data atau tempat yang menjalankan aplikasi pada pusat yang bisa disebut dengan *server* serta dapat diakses melalui jaringan internet.

Berikut merupakan beberapa jenis dari layanan *hosting* yaitu *shared hosting*, *VPS* atau *virtual private server*, *dedicated server*, *colocation server*.

#### 1) *Shared Hosting*

*Shared hosting* yang dimaksud yaitu menggunakan *server hosting* bersama dengan pengguna yang lain tapi satu *server* yang digunakan bisa lebih dari satu nama *domain*. Maksudnya dalam satu *server* tersebut terdapat beberapa akun yang dibedakan antara akun satu dengan akun yang lainnya.

#### 2) *Virtual private server*

*Virtual private server (VPS)*, atau bisa dibilang *virtual dedicated server* adalah proses virtualisasi dari sebuah lingkungan *software* sistem operasi yang akan digunakan oleh *server*. Hal ini karena lingkungan tersebut merupakan lingkungan virtual, yang memungkinkan untuk install sistem operasi yang dapat berada diatas sistem operasi lain.

#### 3) *Dedicated Server*

*Dedicated server* juga merupakan penggunaan *server* yang lebih besar serta tidak bisa dioperasikan dalam *shared hosting* atau *virtual dedicated server*. Hal ini penyediaan

server akan ditanggung oleh sebuah perusahaan hosting yang biasanya bekerja dengan vendor.

#### 4) *Colocation Server*

*Colocation server* merupakan sebuah pelayanan yang sewa tempat untuk meletakkan *server* yang digunakan untuk hosting. *Server* disediakan oleh pelanggan yang bekerja sama dengan vendor.

### 2.3.7 Warna

Warna dalam seni visual merupakan indikator identitas jenis atau genre yang membedakan karakteristik waktu dan era. Warna juga mencerminkan kekuatan yang muncul dari preferensi suhu cahaya, sehingga dapat menimbulkan atmosfer dingin melalui nuansa biru dan atmosfer hangat melalui warna merah dan oranye. Beaird (2014) menyatakan bahwa pemilihan warna yang tepat adalah tugas yang tidak mudah. Warna memiliki kemampuan untuk merepresentasikan aspek estetika, identitas, dan fungsi yang beragam tergantung pada konteksnya. Kombinasi warna dapat dibentuk dalam berbagai cara, tidak terbatas, dan memiliki banyak variasi (p. 53).

#### 2.2.4.1 Psikolog Warna

Era modern ini, terdapat pengetahuan yang berkembang tentang kombinasi warna dan makna psikologisnya yang dapat mencerminkan emosi dan latar belakang budaya. Beberapa warna dan interpretasi persepsinya disajikan oleh Beaird (2014, p. 54-60).

- Merah: Mencerminkan adrenalin, kesan dramatis, serta penuh gairah.
- Jingga: Menunjukkan aktivitas, antusiasme, dan keserasian dengan hidangan.
- Kuning: Melambungkan perhatian dan kebahagiaan.

- Hijau: Menggambarkan pertumbuhan, stabilitas, koneksi dengan dunia pendidikan dan teknologi.
- Biru: Merupakan warna universal yang menenangkan dan menciptakan kesan kecerdasan.
- Ungu: Menyiratkan kekuasaan, kekayaan, serta memiliki otoritas.
- Putih: Mewakili kebersihan, kesempurnaan, dan kadang-kadang juga kesedihan.
- Hitam: Melambangkan kekuasaan, keanggunan, dan terkadang dihubungkan dengan unsur kejahatan.

#### **2.2.4.1 Color Temperature**

Suhu warna, atau *Color Temperature*, dapat dianggap sebagai indikator cahaya yang dihasilkan, dimana semakin tinggi suhunya, warna cenderung ke arah biru, sedangkan semakin rendah suhunya, warnanya lebih ke arah merah. Baird (2014) menjelaskan bahwa temperatur warna adalah salah satu karakteristik dari seluruh spektrum warna. Warna yang termasuk dalam kategori *warm colors* mendominasi dengan nuansa merah, oranye, dan jingga karena terkait erat dengan sinar matahari dan api. Di sisi lain, *cool colors* melibatkan warna biru, hijau, dan ungu yang cenderung ke arah kebiruan, memberikan kesan ketenangan, dan sering digunakan sebagai latar belakang atau background (p. 60).

#### **2.3.8 Tekstur**

Setyobudi et al. (2007: 11) menjelaskan bahwa tekstur merujuk pada karakteristik permukaan suatu objek, dapat berupa halus, kasar, licin, dan sebagainya. Penggunaan berbagai tekstur, seperti batu pada dinding atau kayu pada lantai, dapat memberikan dimensi tambahan pada tampilan atau permukaan objek dan desain secara keseluruhan. Meskipun penambahan tekstur dalam desain mungkin tidak selalu memberikan kesan yang nyata,

namun hal ini dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan elemen-elemen lain seperti titik, garis, bentuk, *volume*, dan kedalaman pola (Beaird, 2014, p. 89).

### **2.3.9 Tipografi**

Tipografi melibatkan seni dalam memilih dan menyusun huruf atau teks sebagai elemen visual dalam desain. Tinarbuko (2015: 148) menjelaskan bahwa tipografi merupakan seni pemilihan dan penataan huruf untuk berbagai tujuan, baik dalam menyampaikan pesan sosial maupun komersial. Beaird (2014) menambahkan bahwa dalam desain *website*, tujuan utama tipografi adalah untuk komunikasi. Tipografi tidak hanya terbatas pada susunan kata, kalimat, dan paragraf, tetapi juga memerlukan pemahaman terhadap struktur setiap jenis huruf agar keseluruhan terlihat memiliki potensi. Masing-masing jenis huruf memiliki karakteristik, anatomi, dan panduan penggunaan yang berbeda (p. 123-125).

## **2.4 Fotografi**

Fotografi berawal dari kata foto yang memiliki arti cahaya serta grafis yang memiliki arti gambar. Dengan berkembangnya teknologi digital yang sudah memperluas seluruh dunia dan perkembangannya pesat saat ini sehingga semua orang hamper mengetahuinya (Mulyanta,2007). Menurut Sudarma (2014) media foto merupakan salah satu bentuk media komunikasi, yaitu media yang bisa digunakan sebagai alat menyampaikan pesan atau gagasan ide kepada orang lain.

Fotografi pada hakikatnya memiliki beberapa fungsi serta tujuannya. Dalam fungsi komunikasi hasil karya foto merupakan alat komunikasi yang wajib dapat berbicara sebagai menyampaikan pesan tertentu kepada orang yang melihatnya atau bisa dibilang audiens.

## **2.5 Klub Sepak Bola Persija**

Sepak bola menikmati popularitas yang luas dan mendapat dukungan dari seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Olahraga ini menjadi tontonan yang digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari pria, wanita, anak-anak, remaja, hingga dewasa. Organisasi sepak bola dunia adalah *Federation Internationale de Football Association (FIFA)*, sedangkan di Indonesia, sepak bola berada di bawah pengawasan Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI).

Filosofi sepak bola melibatkan pertandingan antara dua tim yang bersaing untuk mencapai kemenangan dengan mencetak gol sebanyak mungkin pada akhir pertandingan (Husni, 1996). Menurut Robbins dan Coulter (2004), kelompok (tim) adalah gabungan atau kumpulan dua individu atau lebih yang berinteraksi dan saling bergantung untuk mencapai tujuan tertentu.

Persija, didirikan pada 28 November 19 oleh Soeri dan Aile dengan nama awal *Voetballbond Indonesia Jacatra (VJI)*, awalnya merupakan wadah bagi klub sepak bola pada era tersebut. Nama *VJI* kemudian berubah menjadi Persija pada tahun 1950 di bawah kepemimpinan Jusuf Jahja sebagai ketua. Persija juga turut serta dalam pembentukan Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) pada 19 April 1930. Sebagai tim sepak bola Indonesia, Persija telah berhasil memenangkan kompetisi PSSI sebanyak 11 kali. Dengan sejarah panjangnya, Persija telah melahirkan pemain-pemain terbaik Indonesia mulai dari generasi Tan Liong Houw hingga generasi Bambang Pamungkas dan Ismed Sofyan.

Dengan memiliki sejarah yang panjang, sangat disayangkan jika Persija kurang untuk mengabadikan moment-moment sejarahnya, hal tersebut akan memudahkan identitas sejarah Persija pada tahun-tahun yang akan mendatang. Terkait fungsi sejarah, bahwa sejarah bukan hanya berfungsi untuk mengetahui tentang terjadi masa lalu, tapi juga memiliki keterkaitan dengan masa sekarang ini atau bahkan dengan masa yang akan datang, karena menanggapi yang memungkinkan pemahaman zaman sekarang ini yaitu dengan pengetahuan masa lalu (Audiegier et al, 2005: 14).