

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Desain tidak hanya berupa karya visual tetapi juga bisa untuk memberikan informasi kepada masyarakat ataupun target audiens, cara menyampaikan informasi kepada target audiens dengan menggunakan campuran visual yang memiliki batasan dan makna sehingga terciptanya pesan yang disampaikan oleh desainer. Beberapa batasan yang bisa digunakan untuk membuat desain sesuai dengan tujuan desainer antara lain:

2.1.1 Tipografi

Dalam perancangan *website*, akan digunakan huruf yang akan diatur menggunakan pedoman tipografi. Tipografi akan digunakan untuk memberikan pesan kepada para pembaca. Dalam bukunya (Ambrose & Harris, 2006) menyebutkan bahwa tipografi merupakan prinsip rangkaian kata-kata dalam bentuk tulisan serta bisa dikembangkan kembali dalam berbagai bentuk huruf. Dalam perkembangannya, tipografi sangat dipengaruhi oleh teknologi yang membuat perubahan karakter dalam tipografi itu sendiri. Walaupun berbagai karakter tipografi timbul oleh teknologi tetapi tipografi tetap memiliki konsep yang sama. Dalam tipografi pula memiliki perbedaan karakter dalam memberikan informasi.

1. *Type Families*

Type Families atau bisa dikatakan dengan jenis huruf memiliki banyak bentuk atau banyak tipe, hal ini bisa dilihat melalui berbagai macam tampilan huruf yang lebar ataupun sempit serta yang tegak ataupun miring. Rangkaian huruf atau variasi huruf yang ada memiliki guna untuk menampilkan kejelasan ataupun nuansa harmonis dalam *website*. Beberapa contoh dari *type Families* antara lain: Roman, jenis huruf yang merupakan dasar dari huruf adalah

roman, huruf roman ini awalnya ditemukan pada saat jaman Romawi. Italic, huruf yang memiliki miring serta terdapat sudut tertentu, dan pada sans serifnya memiliki *obliques*. Light, huruf yang lebih tipis dari pada roman. Boldface, huruf yang lebih besar daripada roman, dan dalam bentuknya memiliki tingkat seperti: bold, boldface, medium, semibold, black, dan super. Condensed, huruf sempit dan sering digunakan untuk area yang sempit. Serta yang terakhir adalah extended, huruf yang lebih besar dan memiliki kesan dramatisasi serta sering digunakan untuk mengisi ruang yang kosong.

Myriad Pro Light
Myriad Pro Light Italic
Myriad Pro Regular
Myriad Pro Italic
Myriad Pro Bold
Myriad Pro Bold Italic
Myriad Pro Condensed
Myriad Pro Condensed Italic
Myriad Pro Semibold
Myriad Pro Bold SemiExtended

Gambar 2. 1 *Type Families*

Sumber: <https://alexanders.com/additional-resources/font-types-styles-and-families/>

Monotype Character Caster, memiliki satuan huruf yang digunakan untuk kegiatan cetak mencetak, didesain dengan satuan huruf agar proses cetak lebih mudah didesain serta memiliki spasi antar huruf yang cukup lebar. *Monotype Character Caster* memiliki karakter yang sama dengan mesin ketik yang sering digunakan oleh para sastrawan untuk membuat tulisan mereka, pada periode sastra Indonesia modern banyak dari sastrawan yang menggunakan mesin ketik untuk menghasilkan karya sastra.

2. Klasifikasi huruf

Dalam menentukan huruf terdapat pedoman berupa klasifikasi huruf, hal ini digunakan agar pemilihan huruf yang akan dimasukkan ke dalam *website* sesuai dengan tujuan pesan yang disampaikan.



Klasifikasi yang digunakan bisa dilihat dari: karakteristik, periode, dan kegunaan. Klasifikasi huruf yang ada antara lain: serif, memiliki ciri goresan kecil dalam garis horizontal serta vertikal, digunakan agar para pembaca mudah untuk membaca. *San Serif*, tidak adanya goresan kontras dalam huruf serta memiliki kecenderungan lebih modern. *Old Style*, terdapat rujukan pada tulisan Roman abad 15 dan 16, dalam hurufnya ada guratan kontras dan tekanan miring. Modern, memiliki kontras yang jelas dalam guratan tebal tipis tulisan. Script, Memiliki bentuk yang menyerupai ukiran tangan atau kaligrafi.

2.2.2 Web Typography

Perancangan web juga diperlukan typografi di dalamnya, penggunaan tipografi yang baik dan benar bisa membantu web dalam menyampaikan pesan sesuai dengan keinginan perancang. Pesan yang ingin

disampaikan oleh perancang sering kali menggunakan media tulisan sehingga diperlukannya perancangan tipografi dalam web yang baik melalui keterbacaan (*readability*) dan kejelasan (*legibility*) agar pesan yang disampaikan tidak mengalami pengurangan ataupun penambahan makna yang tidak diperlukan.

Melalui keterbacaan atau *readability* digunakan sebagai acuan untuk menjadikan web menarik dibaca oleh pengguna, keterbacaan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti ukuran huruf yang digunakan, *font* yang digunakan, komposisi, warna, dan banyak hal lainnya. Melalui perancangan keterbacaan yang baik ini membantu agar pesan yang disampaikan pada pengguna dapat tersampaikan dengan jelas, tidak hanya dapat memberi pesan secara tulisan tetapi secara visual juga tersampaikan.

POOR COPY. GREAT LEGIBILITY

when you're creating copy... it needs to be good and easy to understand with good grammar and 'punctuation'!

GREAT COPY. POOR LEGIBILITY

When you're creating meaningful and interesting copy, it should flow well, and be easy to understand. It's also important to proofread your work to ensure correct grammar and punctuation.

Gambar 2. 3 Contoh *Readability* dan *Legibility*

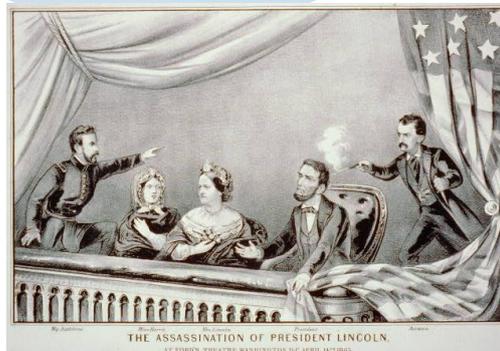
Sumber: <https://anchordigital.com.au/articles/read-between-the-lines-why-legibility-and-readability-is-essential-for-ux>

Kejelasan atau *legibility* memiliki peran sebagai bagaimana teks mudah dibaca oleh pengguna sehingga pesan yang disampaikan jelas dan dapat dipahami baik oleh pengguna. Dalam perancangannya banyak faktor yang mempengaruhi seperti penggunaan warna, jarak antarbaris (*leading*), jarak antarhuruf (*spacing*), ukuran huruf, serta latar belakang. Perancangan kejelasan yang baik mampu membuat pembaca fokus pada konten isi web tanpa terganggu oleh dekorasi ataupun hiasan yang dimiliki oleh web.

2.1.3 Ilustrasi

Melalui buku (Landa, 2014) pada halaman 121 dikatakan bahwa ilustrasi merupakan karya yang dibuat oleh seniman dan memiliki hasil berbagai bentuk seperti: teks, digital, ataupun tercetak. Melalui perancangan yang dilakukan oleh seniman, ilustrasi biasanya dibuat dengan unik sesuai dengan karakteristik yang dipunyai oleh seniman itu sendiri.

(Male, 2017) menguraikan bahwa ilustrasi memiliki beberapa peran berdasarkan konteks visual yang disampaikan kepada audiens: *Documentation, reference, and instruction*, ilustrasi bisa digunakan sebagai petunjuk dalam sebuah pembelajaran, melalui ilustrasi pembelajaran orang akan cenderung lebih mengerti konteks yang diberikan, pembelajaran yang diberikan ilustrasi memiliki berbagai bentuk antara lain: ilustrasi cara memainkan alat musik, ilustrasi sejarah, ataupun ilustrasi bagian-bagian dari suatu alat. Melalui ilustrasi yang digambarkan bisa sangat detail sehingga pelajar bisa mengerti apa yang dijelaskan oleh teks atau media lain.



Gambar 2. 4 Ilustrasi Sebagai *Documentation, reference, and instruction*
Sumber: <https://www.loc.gov/pictures/item/90708801/>

Commentary, ilustrasi *commentary* digunakan oleh perancang sebagai media untuk menyalurkan ide atau gagasan yang ia punya, ilustrasi ini biasanya akan ditempatkan pada koran ataupun majalah sehingga para pembaca bisa tergerak oleh ilustrasi yang dibuat.

Storytelling, Ilustrasi bisa digunakan untuk membantu dalam menggambarkan suatu cerita yang berada di dalam novel, cerita pendek,

koran, ataupun puisi dari para seniman. Tidak hanya dalam bidang sastra tetapi melalui ilustrasi juga bisa menceritakan mengenai sejarah yang ada, sejarah yang lampau akan digambarkan melalui ilustrasi sehingga para pembaca lebih mengerti konteks sejarah yang ingin disampaikan.

Persuasion, Melalui ilustrasi bisa menjadi penggerak untuk para masyarakat karena ilustrasi bisa dibuat untuk tujuan kampanye iklan ataupun iklan dari suatu brand terkenal sehingga ilustrasi bisa menjadi penggerak masyarakat untuk membeli suatu produk. Tidak hanya untuk penggerak dalam bidang periklanan tetapi ilustrasi juga bisa membantu untuk penggerak dalam bidang politik.

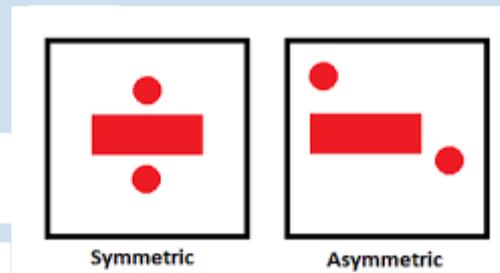
Identity, melalui ilustrasi bisa dibuatnya identitas dari suatu brand ataupun merek, identitas tersebut bisa dari bentuk logo, kemasan, *supergraphic*, ataupun visual pendukung lainnya. Digunakannya ilustrasi dengan tujuan agar konsumen tertarik untuk membeli produk dari brand tersebut dan membedakan dengan brand yang lainnya.

2.1.4 Prinsip desain

(Landa, 2014) menyebutkan dalam merancang desain diperlukannya prinsip-prinsip desain dasar dan bisa dikombinasikan sebagai satu kesatuan dengan tujuan sesuai oleh perancang. Prinsip-prinsip desain tersebut memiliki korelasi satu sama lain dan akan menciptakan kesan yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan desain yang diinginkan. sehingga perlunya memperhatikan prinsip desain agar memiliki keselarasan dalam mendesain. Beberapa prinsip desain tersebut antara lain:

Format, terdapat berbagai jenis format yang ada untuk digunakan desainer, format digunakan sebagai bahan dasar untuk merancang desain. Contoh dari format adalah: kertas, layar *smartphone*, *billboard*, dan banyak hal lain. Format memiliki bentuk ataupun ukuran masing-masing, seperti *billboard* yang bisa dicetak dan berbentuk fisik hingga layar *smartphone* yang berbentuk digital.

Keseimbangan, keseimbangan dilihat secara visual dari jumlah visual yang tersebar dalam media, apakah visual yang ditampilkan rata atau memiliki kecenderungan pada beberapa bagian saja yang menampilkan visual. Dalam keseimbangan terdapat simetris yang memiliki tampilan visual merata sedangkan asimetris memiliki tampilan visual yang tidak merata dan beberapa bagian memiliki visual lebih banyak.



Gambar 2. 5 Keseimbangan Asimetris dan Simetris

Sumber: <https://annhjelle.wordpress.com/assignments-2/proj-04-symmetry-design/>

Hirarki visual, digunakannya hierarki visual untuk menuntun pengguna dalam menavigasi suatu desain karena mata pengguna akan mengikuti visual sesuai yang disajikan oleh desainer. Dalam hirarki visual diperlukannya penekanan dan besar kecil agar bisa dibedakan oleh pengguna mana yang lebih dulu untuk dilihat.

2.1.5 Warna

Pada buku (Walter, 2017) dinyatakan warna dihasilkan dari fenomena persepsi yang timbul dari panjang gelombang cahaya. Hal ini bisa dilihat dari jika suatu benda menampilkan warna, sebenarnya benda tersebut memantulkan gelombang cahaya dan menyerap warna yang tidak dihasilkan. Konsep tersebut diperkenalkan oleh Sir Isaac Newton pada akhir 1600-an, ia melakukan eksperimen menggunakan prisma, cahaya, dan warna. Melalui penemuan cahaya ini menjadi sumber terobosan besar bagi ilmuwan dan seniman pada masanya.

Psikologi warna disebutkan bahwa warna memiliki karakteristik masing-masing serta dikatakan bahwa warna kuning memiliki simbolisasi

kesenangan, kepintaran, kebijaksanaan, hingga penyakit. Sedangkan warna biru memiliki simbolisasi sebagai stabilitas, tenang, kepercayaan, kesetiaan, hingga dingin. Serta warna hijau yang memiliki simbolisasi kehidupan, alam, menenangkan, hingga keserakahan.

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| RED Power Excitement Strength Passion Energy | ORANGE Confidence Warmth Innovation Friendliness Bravery | YELLOW Optimism Warmth Happiness Creativity Friendliness | GREEN Health Hope Nature Freshness Prosperity | BLUE Trust Loyalty Dependability Serenity Security |
| PURPLE Wisdom Luxury Wealth Spirituality Sophistication | PINK Imaginative Passionate Transformation Balance Creativity | BROWN Serious Earthiness Reliability Authenticity Support | BLACK Sophistication Security Power Authority Substance | WHITE Clarity Purity Simplicity Freshness Peacefulness |

Gambar 2. 6 Psikologi Warna

Sumber: <https://bakeupbeauty.com/blogs/learn/color-psychology-101>

Warna & komposisi, warna memiliki peran penting dalam pergerakan mata audiens, bagaimana mata audiens bergerak bisa diatur menggunakan pemilihan warna. *Chroma contrast* merupakan area dengan warna cerah diantara warna yang tidak cerah, hal ini digunakan untuk menarik perhatian audiens dan menonjolkan apa yang desainer ingin tampilkan pertama kali pada audiens.

2.2 Media Informasi

(Turow, 2014) menyatakan bahwa dalam tujuan untuk memfasilitasi proses penciptaan serta menyebarkan informasi media memiliki peran penting. Informasi yang dipaparkan berasal dari data yang faktual serta sudah dikumpulkan dan juga dianalisis sehingga dapat diambil kesimpulan terkait melalui tempat, objek serta individu, ataupun peristiwa tertentu. Sehingga media informasi adalah alat yang memiliki fungsi sebagai pengampai pesan, dan pesan tersebut faktual. Informasi ini disampaikan pada audiens dengan harapan dapat memberikan pemahaman serta pengetahuan terkait informasi tertentu.

2.2.1 Tujuan Media Informasi

Disebutkan bahwa media membantu orang satu dengan yang lain untuk tetap terhubung, media juga digunakan oleh berbagai banyak perusahaan untuk memenuhi kepentingan mereka. Melalui media juga tercipta banyak genre yang bisa dikonsumsi oleh pengguna, seperti: komedi, musik, perang, ataupun hal lainnya. Melalui media juga banyak tercipta tujuan sesuai dengan kepentingan yang ada, beberapa tujuan dari media informasi antara lain: media sebagai hiburan, sahabat, pengawasan, penafsiran, dan banyak kegunaan.

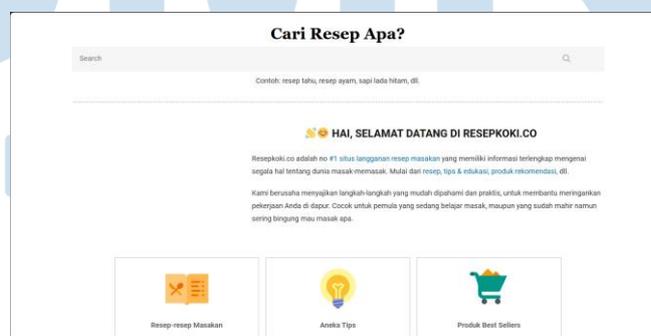
Media sebagai hiburan, manusia memiliki kebutuhan dasar hiburan, dan media bisa digunakan sebagai media hiburan yang digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Sebagai contoh media digunakan untuk hiburan adalah adanya program televisi yang disiarkan dalam bentuk: olah raga, komedi, berita, ataupun *sit-com*. Banyak penggunaan yang bisa dilakukan melalui program televisi, melalui program televisi orang bisa memulai pembicaraan, ataupun bisa menjadi topik obrolan yang berkelanjutan dari pertemuan antar individu. Tidak hanya dikonsumsi sendiri, media sebagai hiburan juga bisa dikonsumsi secara bersamaan dengan orang lain layaknya saat televisi yang menayangkan pertandingan sepak bola. Tidak hanya mengonsumsi program tersebut melainkan mereka juga bisa mengomentari pertandingan secara bersama ataupun berbagi senang ketika mengonsumsi tayangan tersebut.

Media sebagai sahabat, dikatakan media bisa sebagai sahabat karena media bisa membantu dalam menemani berbagai kalangan masyarakat, masyarakat yang sedang sakit di rumah sakit, orang tua yang hanya bisa tinggal di rumah, ataupun masyarakat yang memiliki kecenderungan hanya di rumah. Media menemani mereka melalui berbagai tayangan yang cocok bagi mereka, tayangan tersebut seperti: tayangan musik, tayangan olah raga, *series*, ataupun tayangan berita yang cocok bagi mereka. Walaupun membantu orang agar memiliki sahabat tetapi media sebagai sahabat juga

bisa menjadi hal yang buruk karena banyak kasus kejahatan yang timbul karena adanya rasa kedekatan antara penonton dengan artis yang ditayangkan melalui media. Sebagai contoh adanya kejahatan yang dilakukan oleh penonton siaran televisi karena ia menodongkan pisau ke salah satu artis yang tampil di salah satu siaran televisi.

Media sebagai pengawasan, dikatakan sebagai pengawasan karena masyarakat sering membuka media setiap kali bahkan setiap hari untuk mengecek mengenai kondisi cuaca ataupun mengecek kondisi keadaan saham terbaru. Dikatakan sebagai pengawasan karena membantu masyarakat dalam memantau keadaan terbaru dari sebuah hal. Tidak hanya dalam bentuk cuaca ataupun saham konten yang ditampilkan bisa berupa keadaan terbaru di lingkungan sekitar, bagaimana alam terbaru sekitar, bagaimana lalu lintas pada tol, dan banyak lain hal yang menyangkut dengan kehidupan masyarakat sehari-hari.

Media sebagai penafsiran, dikatakan penafsiran karena dalam media membantu untuk menafsirkan suatu topik yang mungkin tidak atau kurang dimengerti oleh seseorang. Dalam bentuknya konten yang disediakan seperti bagaimana ulasan film yang sudah ditulis oleh pengulas profesional, dalam ulasannya mereka menyebutkan bentuk film yang bagus dan tidak itu seperti apa, ataupun seorang kritikus restoran, dan dalam kritik restoran tersebut orang menulis bagaimana makanan yang layak bagi konsumen dan makanan yang tidak layak.



Gambar 2. 7 Website Resep Masak
Sumber: <https://resepkoki.co/>

Media sebagai banyak kegunaan, menjadi banyak kegunaan karena dalam satu media bisa ditemukan banyak kegunaan, bisa meliputi: penafsiran, pengawasan, sahabat, ataupun hiburan.

2.2.2 Jenis – jenis Media Informasi

(Baer & Vacarra, 2008) menyatakan terdapat tiga jenis dari media informasi, hal ini disebutkan dalam buku Information Design Workbook beberapa jenis media informasi tersebut adalah: *printed matter* adalah media yang menggunakan penyampaian pesan secara efektif dan menarik minat pembaca dengan gaya konvensional mencetak desain. Informasi yang diberikan bisa berupa hiburan, informatif, ataupun pendidikan. Bentuk konten yang disajikan melalui media ini adalah menggunakan teks, gambar, ataupun ilustrasi. Melalui penyematan ilustrasi bisa membantu perancang menyampaikan informasi yang tidak bisa disampaikan melalui teks, memperkaya daya visual konten, memperjelas pesan, hingga bisa membantu dalam menarik atensi milik pembaca. Penggunaan ilustrasi bisa digunakan dalam poster, brosur, karya sastra, dan lainnya.



Gambar 2. 8 Contoh *Printed Media*

Sumber: <https://chapeltonboard.com/blog/printed-media-making-comeback/>

Screen based, merupakan media yang menggunakan peran teknologi di dalamnya. Contoh dari media *screen based* adalah aplikasi, *website* ataupun penggunaan media interaktif lainnya. Dalam media ini memiliki keunggulan interaktivitas antara pengguna dengan media secara

berkali-kali, seperti contoh dalam aplikasi yang memiliki banyak menu yang bisa dipilih oleh pengguna dan bagaimana pengguna bisa kembali ke menu utama sesuai dengan keinginan pengguna.

Environmental, merupakan media yang tersedia pada lokasi-lokasi kebanyakan orang berada, dan contoh dari media ini adalah *signage* dengan tujuan untuk mengarahkan lokasi tertentu.

2.3 Website

Dalam merancang *website* sebagai media untuk didesain diperlukannya beberapa batasan yang bisa diambil oleh para desainer, salah satu contoh dari batasan yang diambil oleh desainer adalah pemilihan *font* yang akan dimasukkan ke dalam *website* dengan tujuan agar mudah dibaca oleh pengguna. Batasan desain *website* tersebut menjadi tolak ukur agar kemudahan penggunaan oleh pengguna, beberapa batasan tersebut antara lain:

2.3.1 Anatomi dalam Desain Web

(Miller, 2011) dikatakan bahwa desain web dirancang sedemikian rupa sesuai dengan target audiens dari *website* tersebut, *website* dirancang sesuai target audiens agar fungsi yang diperlukan oleh audiens bisa digunakan dengan optimal. Dalam merancang desain web diperlukan kerangka atau paduan, paduan ini bisa berupa struktur web. Beberapa struktur desain web antara lain: *header*, *persistent navigation*, *content area* dan *sidebars*, *footer navigation*, dan *background treatment*.

Penjelasan dari berbagai struktur web antara lain: *Header* yang merupakan bagian paling atas pada web, bagian ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi *website* karena seringkali terdapat menu-menu pilihan untuk menuju bagian *website* tertentu. Dalam merancang *header* tidak boleh sampai mengganggu tampilan ataupun fungsi pada bagian isi *website* sehingga pengguna masih dapat melihat konten dari *website* dengan mudah.



Gambar 2. 9 Header pada Website

Sumber: <https://www.attrac.io/blog/ecommerce-sticky-header-examples>

Feature area digunakan untuk mengambil atensi dari pengguna, biasanya terdapat pada bagian atas web dan dirancang dengan mengkombinasikan warna, tipografi, tata letak, dan hal lainnya. *Feature Area* ini dirancang agar flow pada web bisa sesuai dengan yang diinginkan oleh perancang, serta dalam perancangannya sering kali memakan banyak ruang di dalam web.

Body/ content, merupakan isi utama dari *website* yang sudah dirancang, dalam isi ini diperlukan keterbacaan yang jelas agar pengguna bisa nyaman dalam menjelajahi web, serta dibutuhkan space yang cukup baik agar pengguna tidak bingung dalam membaca konten yang disediakan.

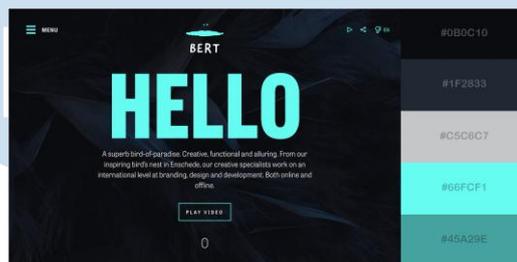
Footer merupakan bagian paling bawah dari sebuah *website*, dan seringkali berisikan mengenai copyright dalam web, menu konten yang terdapat dalam web dan juga bisa membantu menyediakan akses untuk ke media lain seperti media sosial milik web.

2.3.2 Elemen dalam Desain Web

(Miller, 2011) menyebutkan bahwa elemen-elemen dalam desain web berperan penting dalam membentuk sistem desain yang membuat berbagai jenis konten tampak terpadu. Desain web tidak hanya sekadar mengatur informasi, tetapi juga tentang menciptakan sesuatu yang unik dan berkesan. Elemen-elemen ini mengeksplorasi aspek estetika yang bukan hanya membangun hubungan antar komponen dalam sistem, tetapi juga menciptakan gaya visual yang khas.

Beberapa elemen dalam desain web antara lain: gaya desain web, merupakan hal fundamental yang dibutuhkan oleh web untuk perancangan. Melalui gaya desain web perancang bisa mengelola aspek-aspek yang berkaitan dengan warna, garis, bentuk, tipografi, ataupun hal lainnya yang berkaitan dengan visual. Dalam perancangannya pula gaya desain web bisa dirancang dengan sedemikian rupa agar pengguna bisa mengingat atau bisa menavigasi web dengan mudah.

Color, atau seringkali disebut dengan warna merupakan aspek penting dalam *website* karena dalam penggunaannya bisa mempengaruhi emosi dari pengguna, dan juga bisa digunakan oleh perancang untuk memandu, mengarahkan ataupun membedakan fitur yang terdapat di dalam *website* yang sudah dirancang.



Gambar 2. 10 Warna dalam *Website*

Sumber: <https://visme.co/blog/website-color-schemes/>

Imagery & iconography, dirancang agar membantu pengguna mudah menavigasi web, penggunaan *iconography* digunakan untuk membantu pengguna memahami fitur yang terdapat dalam web, melalui perancangannya harus memiliki tema yang sama dengan tema utama web.

Scale, atau skala atau sering dikatakan dengan kontras ukuran digunakan untuk membuat hierarki di dalam web dan juga bisa membantu flow yang diinginkan oleh perancang.

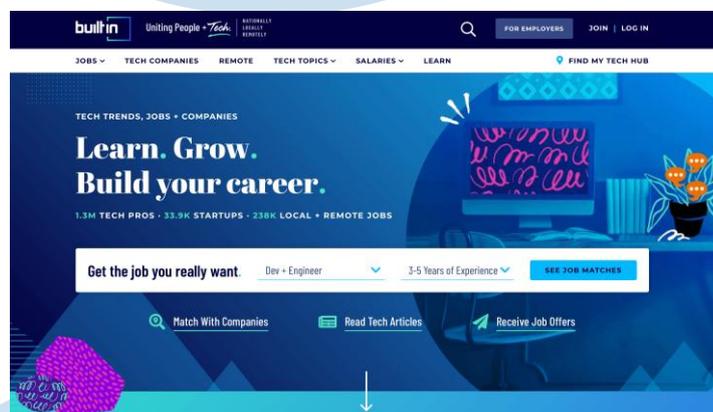
Kontras ukuran dirancang dengan baik agar ada kesinambungan antara besar kecil konten yang diberikan pada pengguna, kesinambungan

juga diperlukan agar pengguna tidak bingung dengan konten mana yang harus dibaca terlebih dahulu.

2.3.3 UX/ UI Design

(Deacon, 2020) menjelaskan bahwa UI (*user interface*) maupun UX (*user experience*) merupakan satu kesatuan konsep yang dimiliki oleh suatu produk. Hal yang membedakan antara UI dan UX dalam jika UX merupakan rancangan yang membantu agar pengguna dapat merasakan pengalaman menjelajahi dengan baik.

User Experience (UX) merupakan tolak ukur bagaimana perasaan pengguna dalam menjelajahi produk dengan baik, produk yang dimaksud bisa berupa aplikasi, *website*, ataupun sistem berbasis komputer. UX merupakan bagaimana interaksi antara manusia dengan teknologi yang sudah dirancang. Melalui interaksi antara manusia dengan teknologi tersebut perancang memiliki tujuan agar komunikasi yang terjadi nyaman, efektif, efisien dan menyenangkan.



Gambar 2. 11 Contoh UI dan UX Website

Sumber: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/good-ui-design-9-examples/>

User Interface (UI), merupakan bagaimana pengguna berinteraksi dengan perangkat. UI mencakup komponen perangkat keras dan perangkat lunak (Deacon, 2020). Jika UX berkaitan dengan efisiensi dan kemudahan penggunaan, UI atau *User Interface* lebih fokus pada aspek visual dan interaktif dari produk tersebut. Desain UI mencakup tampilan dan nuansa

produk, termasuk elemen seperti tombol, ikon, tipografi, skema warna, serta desain responsif. Tujuan utama UI adalah membimbing pengguna melalui *interface* secara visual dan grafis, memastikan setiap elemen interaktif mudah diakses dan digunakan.

2.3.4 Grid

Terdapat banyak jenis grid yang disebutkan oleh (Graver & Jura, 2012) pada bukunya di halaman 26 hingga 46, dikatakan bahwa jenis grid terdiri dari: *single-column/ manuscript grids*, *multicolumn grids*, *modular grid*, *hierarchical grids*, *baseline grids*, dan *compund grids*. Pada perancangan ini digunakan *hierarchical grids*, dan *modular grid*. Penjelasan dari *modular grid*: merupakan sistem grid yang menggunakan kolom dan baris dan dapat digabungkan secara vertikal ataupun horizontal. Biasanya sistem ini digunakan dalam koran, majalah, bagan, ataupun formulir, dan dirancang sedemikian rupa agar pengguna atau pembaca bisa melalui tata letak yang sudah dirancang secara sistematis dan bisa mudah dipahami.

hierarchical grids, biasanya sistem ini digunakan untuk kemasan, poster, ataupun *website*. keunggulan dari sistem ini adalah perancang bisa mendesain informasi agar bisa memandu *flow* pengguna secara natural dan fleksibel, dan bisa memadukan informasi dengan visual yang responsif sesuai dengan kebutuhan konten yang sudah dirancang.

2.4 Sastra

Melalui buku milik (Amalia & Fadhilasari, 2022) disebutkan bahwa kata sastra merupakan kata yang berasal dari bahasa sanshekerta yaitu “shastra”, dalam kata sastra terdapat gabungan antara kata “sas” dengan arti intruksi atau pedoman serta “tra” dengan arti alat atau sarana. Dalam buku tersebut juga menyebutkan beberapa arti sastra dari banyak ahli, dikatakan menurut Sapardi Djoko Damono (1979) dalam sastra terdapat gambaran situasi sosial yang benar adanya terjadi di kehidupan dunia nyata, dan memiliki bentuk lembaga dan menggunakan cara pemnyampaian berupa bahasa. Sedangkan menurut Mursal Esten (1978), dikatakan bahwa sastra merupakan penggambaran artistik ataupun imajinatif yang

berasal dari kehidupan masyarakat dunia nyata, dalam penggambarannya menggunakan penyampaian dengan bahasa serta terdapat efek yang positif bagi kehidupan manusia.

2.3.1 Fungsi sastra

Dikatakan bahwa sastra memiliki efek positif bagi kehidupan manusia, dalam buku milik (Amalia & Fadhilasari, 2022) dikatakan bahwa sastra memiliki lima manfaat, dikutip dari Kokasih (2012) bahwa fungsi sastra yang pertama adalah rekreatif, digunakan pembaca untuk menjadi media hiburan karena sastra bisa digunakan menimbulkan rasa yang bahagia, senang, ataupun terhibur. Melalui perasaan yang timbul tersebut maka pembaca secara sejenak bisa melupakan masalah di dunia nyata.

Fungsi didaktif, dikatakan didaktif karena melalui sastra para pembaca bisa mengambil pengalaman kehidupan dari dunia nyata karena penulis mengambil referensi dari dunia nyata lalu dituliskan dalam bentuk sastra. Penulis mengambil referensi dari dunia nyata dan menyebutkan apa yang boleh diperbuat ataupun tidak diperbuat melalui tulisan yang dibuat.

Fungsi estetis, sastra menghasilkan fungsi estetis melalui tulisan kata-kata yang digunakan oleh penulis, timbulnya keindahan berasal dari rancangan kata-kata yang disusun oleh penulis.

Fungsi moralitas, dalam sastra penulis juga memberikan pesan moral pada ceritanya, sehingga para pembaca bisa mendapatkan pesan moral yang bisa diterapkan pada dunia nyata. Pesan moral tersebut bisa menyangkut tentang bagaimana manusia berinteraksi satu sama lain, hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan alam, ataupun bagaimana bertindak di tengah masyarakat sosial.

Fungsi religiusitas, dalam tulisan karya sastra juga bisa mengaitkan dengan agama yang ada di Indonesia karena hal ini dipengaruhi oleh adanya sila pertama yang ada di Pancasila, serta bagaimana lingkungan di masyarakat Indonesia cukup dekat dengan agama masing-masing.

2.3.2 Periode sastra

Periode sastra memiliki banyak kriteria tergantung dengan pembedahan yang dilakukan oleh masing-masing ahli, salah satu ahli yang melakukan pembedahan terhadap sastra di Indonesia adalah H.B. Jassin, beliau membagi periode sastra menjadi sastra melayu lama dan sastra Indonesia modern. Sastra melayu lama cenderung dibedah sesuai dengan konteks saat sastra tersebut dibuat, sementara sastra Indonesia modern dibedah tidak hanya berdasarkan konteks sastra tersebut dibuat tetapi melalui pembedahan kosa kata, keadaan saat karya dibuat, serta tokoh yang membuat sastra tersebut. Periode sastra Indonesia modern antara lain:

1) Angkatan Balai Pustaka

Angkatan Balai Pustaka dimulai saat kaum liberal oleh negeri Belanda merasa bahwa taraf hidup masyarakat Indonesia perlu ditingkatkan, masa ini bisa dilihat pada tahun 1870 dimana lahir politik etis yang mengangkat sektor pendidikan, transmigrasi, serta irigasi.

Dalam perkembangannya pemerintah Belanda mulai mendirikan sekolah yang banyak beredar di pulau jawa, dan bisa memperdayakan masyarakat Indonesia yang sudah tereduksi menjadi pegawai pemerintah Hindia Belanda dan mendapat upah lebih murah ketimbang dengan pegawai Hindia Belanda.

Melalui pendidikan ini pemerintah Hindia Belanda merasa takut akan pendidikan yang mereka buat bisa memberikan ancaman, Hindia Belanda merasa pendidikan yang diberikan bisa mengancam melalui masyarakat yang membaca buku bacaan dari luar dan bisa mengancam keberadaan Hindia Belanda sehingga mereka berinisiatif untuk mengatasi hal tersebut dengan mengadakan buku bacaan yang akan disensor.

Pada tanggal 14 September 1908 didirikan Komisi Bacaan Sekolah Bumi Putra dan Rakyat atau Commissie voor de Inlandsche School, melalui komisi ini akan memilih buku yang baik bagi murid-murid di sekolah. Karena permintaan akan buku bacaan yang tinggi maka semakin banyak pula buku yang dibutuhkan sehingga pada tanggal 22 September 1917

komisi yang sudah didirikan diubah menjadi Kantor Bacaan Rakyat atau Kantoor voor de Volkslectuur yang sering dikenal sebagai Balai Pustaka.

Dikatakan sebagai angkatan Balai Pustaka karena sebagian besar pengarang pada periode ini berasal dari penerbit Balai Pustaka. Karya yang terkenal pada periode ini adalah “Azab dan sengsara” karya Merari Siregar dan “Siti Nurbaya” karya Marah Rusli.

2) Angkatan Pujangga Baru

Pada angkatan ini sangat dipengaruhi oleh sumpah pemuda, melalui sumpah pemuda tersebut juga mempengaruhi aspek sosial, pendidikan, budaya, dsb. Pujangga Baru merupakan dampak dari sumpah pemudah dalam lini kesusasteraan, hal ini bisa dilihat dalam terdapat media “Timbul” dan “Panji Pustaka”, dan Pujangga Baru merupakan majalah yang di dalamnya terdapat karya sastra secara khusus pada waktu itu. Pujangga Baru ini memiliki tujuan utama untuk mempersatukan bangsa yang tersebar melalui nbentuk kesusasteraan, kesenian, kebudayaan, dan sosial.



Gambar 2. 12 Majalah Panji Pustaka

Sumber: <https://www.catatannusantara.com/pustaka/jdtmsfhwgdgyf4mt-eef58-lp7s3-7wpb5-zky5r-2w9jx-caslt-m2lfn-3fyep-87gkk-ylw7f-jgtc7-gneys-2m5lf>

Pujangga Baru sebagai angkatan dilihat melalui karakteristik yang khusus, dan karakteristik yang khusus ini terlihat berbeda dibanding dengan angkatan sebelumnya.

3) Angkatan 45

Jika sebelumnya periode angkatan Balai Pustaka sangat dipengaruhi oleh Hindia Belanda, pada angkatan 45 sangat dipengaruhi oleh kehadiran bangsa Jepang yang sedang menduduki Indonesia. Dalam pendudukan Jepang di Indonesia tidak hanya mengatur pemerintahan tetapi juga mengatur kebudayaan yang ada di Indonesia, Jepang menetapkan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dan dilarangnya penggunaan bahasa Belanda.

Jepang mendirikan Kantor Pusat Kebudayaan atau Keimin Bunka Shidosho yang digunakan untuk mengumpulkan para pengarang ataupun seniman dengan tujuan agar Jepang dapat menguasai Asia. Ada beberapa sastrawan Indonesia yang masuk ke dalam Kantor Pusat Kebudayaan, seniman tersebut antara lain: Usmar Ismail serta Armijn Pane, sedangkan ada pula sastrawan yang tidak masuk ke dalam Kantor Pusat Kebudayaan antara lain: Chairil Anwar dan Amal Hamzah.

Pada periode ini karya sastra sangat dipengaruhi oleh kekecewaan para seniman akan janji Jepang terhadap para seniman, dan juga periode ini sangat dipengaruhi oleh kemerdekaan Indonesia.

4) Angkatan 66

Angkatan 66 timbul karena keresahana para sastrawan akan pemerintahan yang menjawab pada periode tersebut, para sastrawan merasa bahwa pemerintah yang menjabat terlalu melenceng terhadap pancasila, hal tersebut bisa dilihat dari bagaimana pemerintah cenderung mementingkan kepentingan pribadi serta golongan, memasukan komunis ke dalam pancasila yang melanggar sila pertama, dan terangkatnya Soekarno sebagai presiden yang menjabat seumur hidup.

Melalui bidang seni, banyak seniman yang menandatangani manifes kebudayaan dengan tujuan mempertahankan seni dalam kehidupan. Manifes kebudayaan ditandatangani oleh beberapa seniman yaitu: H. B. Jassin,

Trisno Sumardjo, Wiratmo Soekito, dkk. Penandatanganan manifes kebudayaan juga memicu Lekra yang menggunakan daya mereka dalam pemerintahan serta media untuk meminta Soekarno melarang manifes kebudayaan. Dampak yang terjadi adalah manifes kebudayaan diusir dan ditutup serta yang bekerja di pemerintahan dipecat.

Karakteristik dari karya sastra angkatan 66 adalah di dalam karyanya memiliki perlawanan terhadap orde lama yang dapat dilihat dari sajak-sajak demonstrasi milik Taufiq Ismail. Sajak-sajak yang digunakan mengungkapkan masalah sosial dengan penggambaran kemiskinan, pengangguran, kesenjangan sosial, dan kemakmuran yang tidak merata.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA