

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Media merupakan sarana umum masyarakat yang digunakan sebagai bentuk informasi, komunikasi, atau hiburan (Braesel & Karg, 2017, h.17). (Turow, 2020) menyatakan bahwa Media merupakan *platform* yang bertujuan untuk menciptakan, dan menyebarkan pesan (h.3). (Katz, 2008) menjelaskan bahwa media memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia yang dimana media memenuhi dua kebutuhan dasar yaitu memberi informasi, dan menghibur (h.2).

##### 2.1.1 Jenis Media Informasi

Coates & Ellison (2014) menjelaskan bahwa terdapat tiga kategori utama dalam media informasi yaitu *print-based information design*, *interactive information design*, dan *environmental information design*.

###### 1. *Print-based Information Design*

*Print-based information design* atau media informasi cetak memiliki kunci pada tampilan visual dari media itu sendiri yang dimana informasi dalam media cetak bergantung pada gambar dalam menyampaikan kumpulan data yang kompleks.



Gambar 2.1 *Print-based Information Design*  
Sumber: Coates & Ellison (2014)

Tak hanya gambar, informasi dalam *print based information design* dapat menggunakan fotografi, ilustrasi, diagram, dan teks dalam menyampaikan suatu pesan.

## 2. *Interactive Information Design*

*Interactive information design* atau media informasi interaktif memiliki pendekatan yang berbeda dengan media cetak yang dimana pengguna atau *user* memiliki peran aktif dalam membuat dan menyajikan pilihan.



Gambar 2.2 *Interactive Information Design*  
Sumber: Coates & Ellison (2014)

Media informasi interaktif memberikan pengguna kebebasan dalam mengeksplorasi konten yang dimana peran perancang menjadi sangat penting dalam pengalaman eksplorasi konten pengguna. Kemampuan dalam menavigasi serta menyajikan pilihan menjadi tanggung jawab besar bagi desainer agar penyampaian informasi menjadi lebih mudah, dan jelas.

## 3. *Environmental Information Design*

*Environmental information design* atau media informasi lingkungan merupakan media informasi yang berfokus pada informasi yang akan disampaikan melalui tampilan visual pada tempat tertentu.



Gambar 2.3 *Environmental Information Design*  
Sumber: Coates & Ellison (2014)

Jenis media informasi ini memperhitungkan keterbatasan fisik lingkungan serta kebutuhan pengguna. Hal ini membuat desainer harus menganalisis ruang, dan membayangkan jika desainer menjadi orang yang melihat informasi yang diberikan.

## 2.2 Website

*Website* merupakan sekumpulan halaman yang berisikan informasi yang dapat berupa data digital, teks, gambar, audio, dan animasi yang disediakan melalui internet (Abdulloh, 2018, h.1). (Yuhefizar, 2009) menyatakan bahwa *website* merupakan keseluruhan halaman web yang didapatkan dalam domain yang menyajikan informasi (h.2). *Website* memiliki fungsi sebagai pemberian informasi dalam bentuk teks, gambar, video, suara, dan animasi (Elgamar, 2020). Halaman *website* di rancang menggunakan HTML yang akan diterjemahkan oleh *web browser* untuk diakses serta dibaca oleh pengguna internet (Sari & Suhendi, 2020).

### 2.2.1 Jenis Website

Berkembangnya teknologi informasi yang cepat memberikan efek perkembangan yang sangat berdampak pada *website*. Hal ini berpengaruh kepada pengelompokan jenis *website* yang diarahkan berdasarkan pada fungsi, sifat, dan bahasa pemrograman yang digunakan (Yuhefizar, 2009, h.3). Alviano dkk, (2023) menyatakan bahwa *website* sendiri terbagi menjadi tiga

macam yaitu *website* statis, *website* dinamis, dan *website* interaktif. Berikut merupakan jenis-jenis *website* menurut (Alviano dkk., 2023):

1. *Website* Statis

*Website* statis merupakan *website* yang memiliki halaman yang tidak berubah-ubah. *Website* ini biasa dibuat melalui HTML, dan CSS. *Website* ini biasa memiliki halaman yang tidak berubah kecuali jenis *website* ini diubah secara manual oleh pengembangnya.

2. *Website* Dinamis:

*Website* dinamis merupakan *website* yang diperuntukkan untuk halaman serta isi yang berubah setiap saat. Jenis *website* ini memiliki kelebihan dalam isi yang dapat diubah tanpa diperlukan bahasa pemrograman. Jenis *website* ini memudahkan pengguna dalam mengakses *website*.

3. *Website* Interaktif:

*Website* interaktif merupakan *website* yang bertujuan untuk interaksi dengan pengguna secara daring. *Website* ini memiliki perbedaan pada *website* tradisional yang menyediakan fitur dasar. *Website* interaktif umumnya memberikan pengguna untuk dapat berinteraksi, dan berargumentasi tentang apa yang mereka pikirkan.

### 2.2.2 Fungsi Website

Secara umum, *website* memiliki fungsi komunikasi, informasi, hiburan, dan transaksi (Habibi dkk., 2020, h.152). berikut adalah fungsi *website* menurut Habibi dkk (2020):

1. Fungsi komunikasi

*Website* yang memiliki fungsi komunikasi. Umumnya *website* yang memiliki fungsi komunikasi merupakan *website* dinamis yang dilengkapi dengan fasilitas fungsi-fungsi komunikasi. Fungsi ini dapat memiliki fitur komunikasi seperti *contact form*, *chatting*, *form*, *webmail*, dan lainnya.

## 2. Fungsi Informasi

*Website* yang memiliki fungsi informasi menekankan pada bagian kualitas konten yang ditampilkan. Hal ini dikarenakan tujuan dari fungsi informasi yaitu menyampaikan isi yang ada. *Website* informasi umumnya melakukan pembatasan penggunaan animasi gambar, dan elemen bergerak. *Website* dengan fungsi informasi ini biasanya dilengkapi dengan fitur seperti *news*, *company profile*, *library*, *reference*, dan lainnya.

## 3. Fungsi Hiburan

*Website* dengan fungsi *entertainment* atau hiburan menekankan penggunaan animasi gambar, dan elemen bergerak. Tujuan dari fungsi ini biasanya meningkatkan mutu presentasi desain dengan mempertimbangkan kecepatan mengunduh. Fasilitas *website* dengan fungsi hiburan biasa dapat ditemui dalam *game online*, *music online*, dan sebagainya.

## 4. Fungsi Transaksi

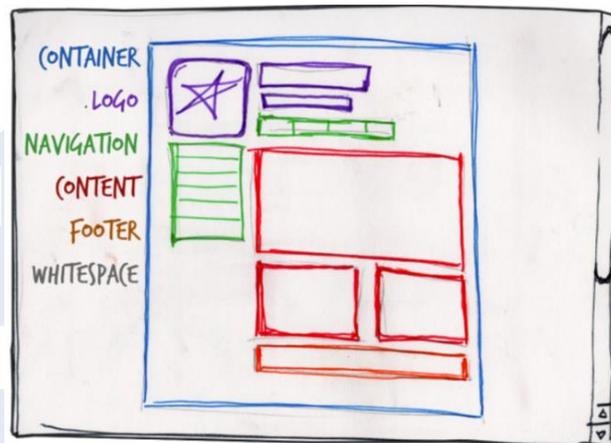
*Website* dengan fungsi transaksi memiliki tujuan menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu sebagai sarana transaksi ataupun bisnis. *Website* dengan fungsi transaksi biasanya menyediakan fitur transaksi. Fungsi ini biasanya menyediakan fitur melalui pembayaran elektronik.

### 2.2.3 Prinsip Desain Website

Desain yang baik merupakan hasil dari keterlibatan elemen-elemen yang menciptakan keseimbangan pada visual. Dalam mendesain sebuah *website*, dasar situs *web* harus menjadi pengetahuan yang umum (Beaird, 2010). (Beaird, 2010) menjelaskan terdapat prinsip-prinsip desain dalam pembentukan *website* yaitu *layout*, warna, tipografi, dan sebagainya.

### 2.2.3.1 Komposisi dan *layout*

Beaird (2010) menyatakan bahwa banyak jutaan cara dalam penyusunan elemen, komponen, informasi sebuah *website* (h.8). Namun, kebanyakan *website* menggunakan komposisi yang ada pada gambar.



Gambar 2.4 Anatomi Halaman *Web*  
Sumber: Beaird (2010)

Secara umum, anatomi halaman *web* merupakan standar untuk mengembangkan tata letak dari *website*. Komposisi yang digunakan kebanyakan memiliki kesamaan dari unsur yang digunakan. Umumnya, anatomi halaman *web* mencakup beberapa komponen-komponen yang sering ditemui pada kebanyakan halaman *website*.

#### A. Anatomi halaman *web*

Beaird (2010, h.8-9) menjelaskan komponen dalam sebuah halaman *website* memiliki beberapa unsur yang sering ditemui pada kebanyakan desain *website*. Unsur ini mencakup *container blocks*, logo, navigas, konten, dan *footer*. Komponen-komponen ini merupakan komponen yang sering ditemukan pada kebanyakan desain *website*.

##### 1. *Container Blocks*

*Container blocks* merupakan sebuah wadah untuk menempatkan konten pada halaman *web*. Wadah ini memiliki sifat fluida yang menyesuaikan dengan lebar jendela *browser*

sehingga lebar konten yang ada menjadi konsisten dalam tampilan jendela *browser* yang berbeda.

## **2. Logo**

Logo merupakan identitas dari suatu perusahaan serta meningkatkan *brand recognition* saat pengguna melihat halaman yang dituju.

## **3. Navigasi**

Navigasi utama terletak di bagian atas serta navigasi berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi sebuah *website*.

## **4. Konten**

Konten berisikan teks, gambar, atau video yang ada dalam *website* yang memudahkan pengguna dalam mencari sebuah informasi.

## **5. Footer:**

*Footer* terletak pada bagian bawah halaman yang berisikan kontak, *copyright*, dan informasi hukum serta tautan ke halaman utama.

## **6. Whitespace:**

*Whitespace* atau *negative space* merupakan halaman tanpa adanya teks, gambar, dan sebagainya.

*Whitespace* memiliki fungsi untuk memberikan keseimbangan, dan kesatuan dalam konten yang terdapat pada halaman *website*.

## **B. Penggunaan Grid**

Penggunaan *Grid* lebih dari sekedar membuat elemen dalam halaman menjadi sejajar, dan rapi, Tapi *grid* juga berkaitan dengan proporsi (Beaird, 2010, h.10). Beaird (2010) menjelaskan

bahwa proporsi yang baik memberikan pedoman yang logis dalam menghasilkan tata letak yang menarik (h.11)

### **1. Golden Ratio**

*Golden ratio* merupakan komposisi yang dibagi berdasarkan garis yang proporsional. *Golden ratio* juga dianggap estetik serta memberikan rasa nyaman ketika dilihat oleh mata (Beaird, 2010, h.11).

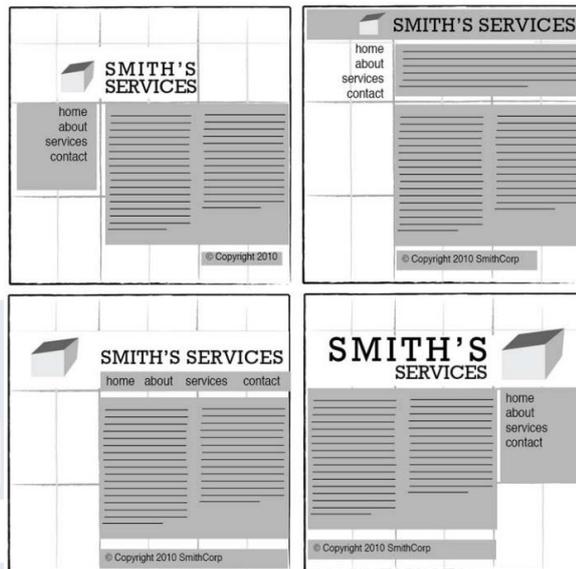


Gambar 2.5 *Golden Ratio* Pada Alam  
Sumber: Beaird (2010)

Beaird (2010) juga menyatakan bahwa *Golden ratio* digunakan oleh seniman Renaisan dalam melakukan lukisan, patung, dan arsitektur yang dimana hal ini memiliki kesamaan dengan desainer masa kini yang menggunakan rasio ini dalam merancang tata letak halaman (h.11).

### **2. Rule Of Thirds**

*Rule of thirds* merupakan versi sederhana dari *golden ratio* yang dimana suatu komposisi dibagi menjadi tiga bagian. *Rule of thirds* membantu desainer dalam penggunaan *grid* tanpa harus menggunakan sebuah kalkulator (Beaird, 2010, h. 11-12).



Gambar 2.6 *Layout* Yang Menggunakan *Rule Of Thirds*  
Sumber: Beaird (2010)

Beaird (2010) juga menjelaskan bahwa untuk menerapkan proporsi ini, desainer dapat membagi sebuah persegi panjang menjadi 3 bagian secara horizontal, dan vertikal (h. 11-12).

### 3. 960 *Grid System*

960 *grid system* merupakan sistem *grid* yang berperan dalam perancangan struktur *website* dengan tiga fondasi *layout* pada lebar 960 *pixel* yang dibagi menjadi 12 kolom, 16 kolom, atau 24 kolom (Beaird, 2010, h. 13-14).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



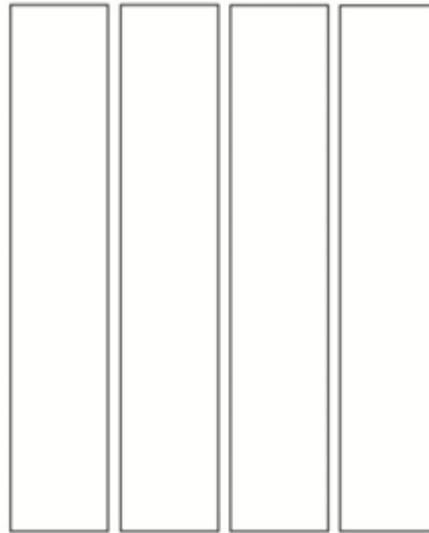
Gambar 2.7 Website 10k Apart Dengan Grid 16 Kolom  
Sumber: Beard (2010)

Beard (2010) juga menjelaskan bahwa desainer dapat melakukan eksperimen dalam menggunakan tipe kolom yang baik menggunakan 12 kolom, 16 kolom, ataupun 24 kolom dalam merancang *website* (h.13-14).

#### 4. Multicolumn Grid

Landa (2018) menjelaskan bahwa *multicolumn grid* merupakan struktur yang didefinisikan oleh kolom yang dikelilingi oleh margin, dan ruang kosong pada tepi kiri, kanan, dan atas (h.165). Kolom merupakan blok vertikal yang bertujuan untuk menyelaraskan konten (Khaghwal, 2020).

Landa (2018) juga menjelaskan bahwa semakin banyak kolom maka *grid* yang dirancang akan semakin fleksibel (h.343).



Gambar 2. 8 *Multicolumn Grid*  
Sumber: Landa (2018)

Landa (2018) juga menjelaskan bahwa *multicolumn grid* memberikan opsi yang lebih fleksibel dibandingkan dengan *single column grid* yang berfungsi baik pada layar *smartphone* (h.343). Jumlah penggunaan kolom ditentukan oleh persyaratan sebuah desain yang dimana jumlah kolom akan menyesuaikan dari desain yang akan dirancang (Khaghwal, 2020). Landa (2018) juga menjelaskan bahwa *multicolumn grid* memberikan format yang fleksibel pada media *website desktop*, dan tablet (h.343).

### C. Keseimbangan

Beaird (2010) menjelaskan konsep keseimbangan visual memiliki kemiripan dengan objek fisik. Elemen visual yang diletakkan pada kedua sisi dengan bobot yang sama maka akan tercipta keseimbangan antara objek. Terdapat dua bentuk utama dari keseimbangan pada visual yaitu *symmetrical balance*, dan *asymmetrical balance* (h.15).

### **1. Symmetrical balance**

*Symmetrical balance* atau keseimbangan formal merupakan kondisi dimana unsur dalam suatu komposisi baik dari posisi maupun proporsi elemen desain terletak pada kedua sisi garis sumbu yang sama (Beaird, 2010, h.15).



Gambar 2.9 *Symmetrical Balance* oleh David Lanham  
Sumber: Beaird (2010)

Beaird (2010) menjelaskan bahwa jenis keseimbangan ini mungkin saja tidak praktis untuk desain. Namun penggunaan keseimbangan ini dapat diterapkan pada tata letak *website* dengan memusatkan konten atau menyeimbangkannya diantara kolom (h.15).

### **2. Asymmetrical balance**

*Asymmetrical balance* atau keseimbangan informal merupakan penggunaan unsur yang melibatkan objek, ukuran, bentuk, atau peletakan yang berbeda. Namun unsur ini diletakan sedemikian rupa yang memberikan kesan seimbang.



Gambar 2.10 Contoh Dari *Asymmetrical Balance*  
Sumber: Beard (2010)

Secara visual, *asymmetrical balance* lebih menarik dan abstrak dibandingkan dengan *symmetrical balance*. Pada perancangan website, *asymmetrical balance* lebih sering digunakan dengan dikarenakan *asymmetrical balance* menciptakan kontras yang baik pada teks, dan konten utama pada halaman *web* (Beard,2020, h.16-18).

#### D. Kesatuan

Beard (2010) menjelaskan bahwa kesatuan atau *unity* merupakan elemen visual yang disusun menjadi komposisi yang berinteraksi satu sama lain menjadi satu, dan bukan elemen yang berbeda (h.19).

##### 1. Pendekatan

Pendekatan atau *proximity* merupakan peletakan objek yang dilakukan secara berdekatan untuk menciptakan titik fokus yang akan membuat mata menjadi tertarik, dan menciptakan rasa satu kesatuan (Beard, 2010, h.19-20).

##### 2. Repetisi

Repetisi merupakan pengulangan pada sebuah objek visual seperti warna, bentuk, tekstur yang membuat desain halaman web menjadi satu kesatuan. (Beard , 2010, h. 20-21).

## **E. Emphasis**

*Emphasis* atau penekanan bertujuan untuk menarik perhatian pengguna. Salah satu cara untuk menerapkan penekanan adalah menentukan titik fokus pada suatu elemen (Beaird,2020, h.22). Beaird (2010) menjelaskan bahwa ada beberapa metode untuk mendapatkan titik fokus yaitu *placement*, *continuance*, *isolation*, *contrast* (h.22).

### **1. Placement**

*Placement* merupakan peletakan yang menyesuaikan dengan arah baca mata. Dalam *web*, biasanya pengguna membaca suatu informasi dari arah kiri ke kanan, Namun harus menjadi sebuah catatan ada beberapa bahasa seperti arab dan ibrani yang memiliki alur baca dari kanan ke kiri (Beaird, 2010, h.22).

### **2. Continuance**

*Continuance* merupakan metode yang umum yang digunakan pada sebuah *website*. Metode ini bertujuan untuk menyatukan tata letak pada *web* yang dimana mata kita cenderung bergerak mengikuti alur sampai menemukan objek yang lebih dominan muncul. Sederhananya, cara untuk memanfaatkan konsep ini dengan menyelaraskan elemen dengan garis grid sehingga banyak garis berkelanjutan tercipta kepada mata pengguna untuk mengikuti alur sampai ke halaman bagian bawah (Beaird, 2010, h.22)

### **3. Isolation**

*Isolation* merupakan pemisahan pada suatu elemen visual yang memberikan kesan menonjol dibandingkan dengan objek yang lain (Beaird, 2010, h.23).

#### 4. Contrast

*Contrast* atau kontras didefinisikan penjarangan elemen grafis yang berbeda-beda dengan menerapkan konsep yang sederhana yaitu semakin besar perbedaan antara elemen grafis, dan lingkungannya, maka elemen akan semakin menonjol pada halaman. (Beaird, 2010, h.23).



Gambar 2.11 Twitter: Warna Oranye Sebagai Kontras  
Sumber: Beaird (2010)

Kontras juga merupakan metode yang paling umum untuk digunakan. Hal ini dikarenakan penggunaan kontras yang bertujuan untuk menciptakan penekanan pada tata letak. Kontras juga dapat diciptakan dengan cara menerapkan warna yang berbeda-beda (Beaird, 2010, h.23).

#### 5. Proporsi

Proporsi merupakan prinsip desain yang memiliki korelasi dengan skala objek. Penggunaan proporsi yang baik dapat memberikan arahan kepada pengguna sesuai dengan urutan yang diinginkan (Beaird, 2010, h.24).



Gambar 2.12 *Proportion: A Money In Manhattan*  
Sumber: Beaird (2010)

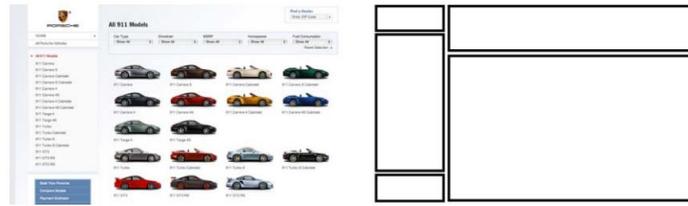
Beaird (2010) juga menjelaskan bahwa proporsi dapat diterapkan dengan menempatkan objek pada lingkungan yang memiliki skala lebih kecil. Perbedaan proporsi yang ada akan menciptakan perhatian kepada audiens kepada objek yang memiliki perbedaan skala tersebut (h.24).

#### **F. Bread Butter Layout**

Beaird (2010) menjelaskan bahwa banyak keragaman *layout* pada *web* di internet, namun hanya beberapa *web* yang mengaplikasikan prinsip *website* dengan menyesuaikannya berdasarkan tujuan dari situs yang ada (h.26). Beaird (2010) juga menyatakan terdapat tiga *layout* paling umum yang digunakan pada sebuah *web* yaitu *left column navigation*, *right column navigation*, dan *three column navigation* (h.26).

##### **1. Left Column Navigation**

*Left column navigation* merupakan *layout* standar yang sudah lama ada yang biasanya, *layout* dibagi menjadi kolom kiri lebih kecil dengan kolom kanan serta kolom kiri digunakan sebagai navigasi pada *web*.

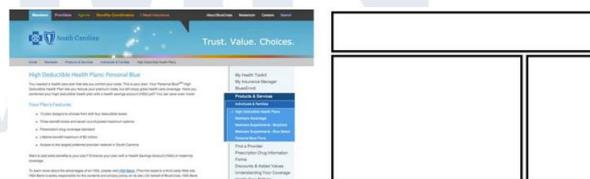


Gambar 2.13 *Left Column Navigation At Porsche*  
Sumber: Beard (2010)

*Left column navigation* memiliki kekurangan yaitu terlihat kurang kreatif dikarenakan penggunaan *left column navigation* telah dilakukan berulang-ulang kali. Namun penggunaan *layout* ini merupakan penggunaan *layout* yang aman dalam sebagian besar proyek pada sebuah *website* (Beard, 2010, h.26).

## 2. *Right Column Navigation*

*Right column navigation* umum digunakan pada *website* berita, jejaring sosial, dan sebagainya. *Right column navigation* dibuat dengan tujuan ketika pengguna membaca konten pada bagian kiri sampai bawah halaman, audiens tidak terhalangi oleh navigasi yang ada sehingga mereka dapat melihat konten yang lebih spesifik pada suatu *website* (Beard, 2020, h.27).



Gambar 2.14 Contoh dari *Right Column Navigation*  
Sumber: Beard (2010)

Beard (2010) juga menjelaskan bahwa pemilihan kolom navigasi kiri ataupun kanan dipertimbangkan melalui jumlah, dan jenis konten yang akan diberikan (h.27).

### 3. *Three Column Navigation*

*Three column navigation* umumnya memiliki kolom tengah yang besar yang diapit oleh navigasi pada bagian kiri, dan kanan.



Gambar 2.15 Contoh dari *Three Column Navigation*  
Sumber: Beard (2010)

*Three column navigation* biasanya terdapat pada situs yang memiliki lebih banyak navigasi dibanding konten. Penggunaan *three column navigation* perlu memperhatikan bagian *whitespace* agar *layout* menjadi tidak berantakan (Beard, 2010, h.27).

#### 2.2.3.2. Warna

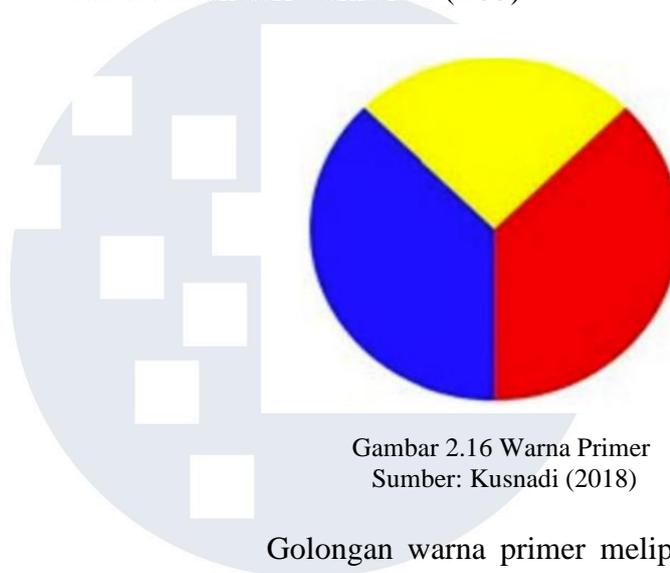
Beard (2010) menjelaskan bahwa pemilihan warna memerlukan pertimbangan estetika, identitas, dan tujuan dari sebuah *website* (h.43). warna didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna merupakan unsur yang penting dalam desain yang dimana karya desain akan memiliki arti, dan nilai lebih (Kusnadi, 2018, h.45). Dengan warna, suatu desain akan memiliki nilai lebih serta memberikan pengalaman bagi indera penglihatan dengan pertimbangan estetika, identitas, dan tujuan pada suatu karya desain.

##### A. Jenis Warna

(Kusnadi, 2018) menjelaskan terdapat jenis warna dalam teori Brewster yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

## 1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang dimana warna ini tidak memiliki campuran dari warna lain. Nugroho (2015) juga menjelaskan bahwa warna primer merupakan warna pokok. Hal ini dikarenakan warna ini tidak dibentuk dari warna lain (h.33).

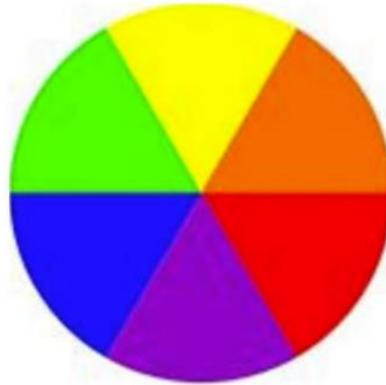


Gambar 2.16 Warna Primer  
Sumber: Kusnadi (2018)

Golongan warna primer meliputi warna merah, biru, dan kuning (Kusnadi, 2018, h.47). warna primer juga digunakan sebagai pokok percampuran dalam memperoleh warna lain.

## 2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil percampuran warna primer dengan proporsi satu banding satu yang menghasilkan warna-warna baru (Kusnadi, 2018, h.48).



Gambar 2.17 Warna Sekunder

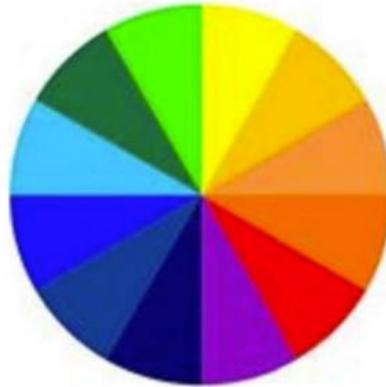
Sumber: Kusnadi (2018)

Kusnadi (2018) juga menjelaskan bahwa warna sekunder meliputi warna hijau, kuning, dan ungu yang dimana warna ini merupakan hasil percampuran warna primer yaitu hijau dari warna kuning, dan warna biru. Warna jingga dari merah, dan kuning. Warna ungu dari percampuran warna merah, dan biru (h.48).

### 3. Warna Tersier

Kusnadi (2018) menjelaskan bahwa warna tersier merupakan percampuran warna primer dengan warna sekunder (h.49).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

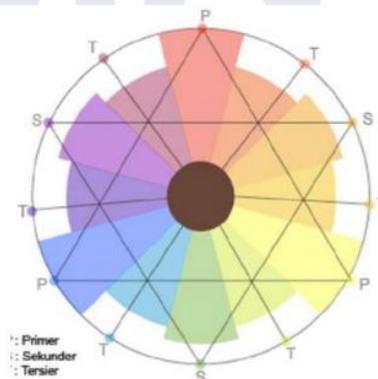


Gambar 2.18 Warna Tersier  
Sumber: Kusnadi (2018)

Kusnadi (2018) juga menjelaskan bahwa warna tersier dapat dicontohkan dengan warna hijau kekuningan yang dimana warna ini merupakan hasil dari percampuran warna hijau dengan kuning. Warna jingga kekuningan yang merupakan hasil percampuran warna jingga, dan kuning (h.49).

#### 4. Warna Netral

Warna netral merupakan warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer, sekunder, dan tersier dengan proporsi satu banding satu tiap jenis warna (Kusnadi, 2018, h.49).



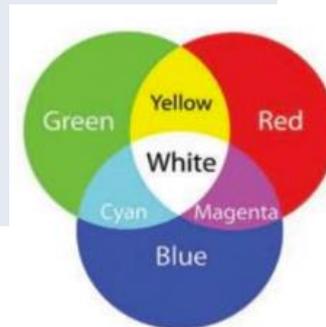
Gambar 2.19 Warna Netral  
Sumber: Kusnadi (2018)

## B. RGB Dan CMYK

Dalam dunia desain, terdapat dua sistem palet pada warna yang yaitu RGB, dan CMYK. Penggunaan kedua sistem palet ini yaitu RGB, dan CMYK disesuaikan dengan tujuan dari hasil desain yang akan dibuat (INSTIKI, 2022).

### 1. RGB

RGB merupakan warna *additive* yang memiliki tujuan sebagai penginderaan serta presentasi gambar pada peralatan elektronik. Warna rgb memiliki fungsi sebagai warna pada tampilan pada monitor peralatan elektronik dikarenakan warna latar komputer merupakan warna hitam (Kusnadi, 2018, h.61).



Gambar 2.20 Warna RGB  
Sumber: Kusnadi (2018)

Anwar & Juandri (2023) juga menjelaskan bahwa warna *additive* berasal dari cahaya yang disebut sebagai *spectrum*. Warna additive terdiri dari warna merah, hijau, dan biru yang dimana percampuran ketiga warna primer ini akan menghasilkan warna putih (h.25).

### 2. CMYK

CMYK merupakan warna yang dikenali pada proses percetakan yang terdiri dari warna *cyan*, *magenta*, *yellow*, *black* (Kusnadi, 2018, h.62).



Gambar 2.21 Warna CMYK  
Sumber: Kusnadi (2018)

Anwar & Juandri (2023) juga menjelaskan bahwa warna CMYK sering disebut sebagai warna proses atau empat warna yang dimana CMYK merupakan model warna yang memiliki basis pengurangan sebagian gelombang cahaya. (h.25).

### C. Temperatur Warna

Beaird (2010) menjelaskan bahwa temperatur warna merupakan salah satu atribut dalam spektrum warna. Temperatur warna dibagi menjadi dua yaitu *warm colors*, dan *cool colors* temperatur warna ini dipengaruhi oleh budaya, dan alam (h.50).

#### 1. Warm Colors

*Warm colors* terdiri dari warna merah sampai dengan warna kuning termasuk warna, oranye, *burgundy*, *pink*. Hal ini dikarenakan warna ini mewakili panas, dan gerakan. *Warm colors* seringkali dihubungkan dengan matahari dan api (Beaird, 2010, h.50).



Gambar 2.22 *Warm Colors*  
Sumber: Beaird (2010)

Beaird (2010) juga menjelaskan bahwa penggunaan warna hangat akan memberikan kesan menonjol, dan mendominasi. Warna hangat akan menciptakan penekanan pada visual jika diletakkan pada latar warna dingin (h.50).

## **2. Cool Colors**

*Cool colors* terdiri dari warna hijau sampai dengan warna biru serta beberapa corak warna ungu. Hal ini bergantung kepada warna ungu yang berdekatan dengan warna biru, atau merah. Jika warna ungu berdekatan dengan biru maka akan memberikan kesan dingin sedangkan ungu kemerahan akan memberikan kesan warna hangat (Beaird, 2010, h.50).



Gambar 2.23 *Cool Colors*  
Sumber: Beaird (2010)

Beaird (2010) juga menjelaskan bahwa dalam sebuah desain, penggunaan warna dingin cocok untuk digunakan sebagai warna latar. Hal ini dikarenakan penggunaan warna ini tidak akan mendominasi konten yang ada serta warna dingin memiliki sifat menenangkan, dan mengurangi ketegangan (h.50).

## **D. Psikologi Warna**

Beaird (2010) bahwa pemilihan warna dapat mempengaruhi orang serta membangun hubungan emosional terhadap seseorang. Berikut merupakan warna utama beserta persepsinya (h.44).

### **1. Merah**

Merah memberikan persepsi gairah, adrenalin, dan dramatis (h.44).

### **2. Oranye**

Oranye memberikan persepsi energik, dan aktif. Oranye cocok dalam promosi makanan, dan minuman (h.44-45).

### **3. Kuning**

Warna kuning memberikan persepsi aktif, perhatian dan kebahagiaan (h.45-46).

### **4. Hijau**

Warna hijau memberikan persepsi pertumbuhan, kesegaran, dan harapan. Warna hijau juga dapat mewaikili kekayaan, stabilitas, dan Pendidikan (h.46).

### **5. Biru**

Warna biru memberikan persepsi keterbukaan, kecerdasan, dan keyakinan (h.46-47).

### **6. Ungu**

Warna ungu memberikan persepsi royalti, dan kekuasaan (h.47-48).

### **7. Putih**

Warna putih memberikan persepsi kesempurnaan, kemurnian, dan cahaya (h.48).

## 8. Hitam

Warna hitam memberikan persepsi kekuatan, keanggunan, dan kejahatan (h.49-50).

### 2.2.3.3. Tipografi

Beaird (2010) menjelaskan bahwa tipografi merupakan komponen yang penting. Tipografi tidak hanya sekedar mengatur serangkaian bentuk kata, kalimat, atau paragraf serta kembali lagi kepada tujuan *web* yaitu komunikasi (h.117-118). Beaird (2010) juga menjelaskan bahwa desainer harus memahami terminologi dasar dari tipografi serta anatomi dari huruf (h.126-128).

#### A. Jenis *Typeface*

Jenis *Typeface* dapat diklasifikasikan dengan karakteristik bawaan dari sebuah huruf (Ambrose & Harris, 2005, h.34-35). Landa (2018) menjelaskan bahwa jenis *typeface* merupakan desain satu set karakter tunggal yang disatukan melalui sifat visual secara konsisten (h.35).



Gambar 2.24 Jenis *Typeface*  
Sumber: Landa (2018)

Ambrose & Harris (2005) mendefinisikan bahwa *typeface* merupakan kumpulan karakter, huruf, simbol, angka, dan tanda baca yang memiliki kesamaan pada desainnya (h.56). Landa (2018) juga menjelaskan bahwa adapun jenis *typeface* yang ada saat ini terdapat klasifikasi utama yang didasari oleh gaya, dan sejarah (h.38).

#### 1. *Old Style*

Landa (2018) menjelaskan bahwa jenis *typeface oldstyle* memiliki *serif* yang miring, dan bersudut. Salah

satu contoh dari tipe ini merupakan *Times New Roman* (h.38). Jenis *old style* ini memiliki goresan karakter yang konservatif serta memiliki tekanan yang bersudut. Jenis ini dikembangkan pada abad ke 18 dengan menunjukkan kontras goresan yang lebih besar serta tekanan vertikal dari elemen lengkung (Ambrose & Harris, 2005, h.104).

## **2. Transitional**

*Transitional* dikategorikan sebagai jenis *typeface serif*. *Transitional* merupakan jenis huruf *serif* yang mewakili *old style* ke *modern*. Jenis ini memberikan karakteristik dari kedua jenis *typeface* yaitu *modern*, dan *old style* (h.38).

## **3. Modern**

*Modern* merupakan jenis huruf *serif* yang dikembangkan pada akhir abad kedelapan belas sampai dengan awal abad kesembilan belas. Bentuk dari jenis huruf *modern* lebih geometris dibandingkan dengan jenis huruf *old style* yang ditandai dengan tekanan vertical serta kontras goresan tebal tipis yang terbesar (h.39).

## **4. Slab Serif**

*Slab serif* pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke 19. *Slab serif* memiliki ciri khas *serif* yang berat serta menyerupai lempengan. *Typeface* ini dapat ditemukan pada contoh *font American Typewriter*, *Memphis*, dan *Clarendon* (h.39).

## **5. Sans Serif**

Sans serif pertama kali diperkenalkan oleh William Caslon pada tahun 1816 huruf (Ambrose & Harris, 2005, h.104). Landa (2018) juga menjelaskan bahwa jenis *typeface* ini memiliki ciri khas tidak adanya *serif* (h.39). *Sans Serif* memberikan kesan huruf tampak

lebih bersih, dan mudah dibaca. Tak hanya itu, jenis huruf *sans serif* juga memberikan kesan sederhana, dan minimalis pada bentuknya (Karamitev, 2019).

#### **6. Black Letter**

Jenis *blackletter* didasari pada huruf manuskrip abad ke 13 sampai dengan abad ke 15. *Black letter* juga disebut sebagai *gothic*. *Black letter* memiliki karakteristik goresan yang berat serta huruf yang mengecil dengan adanya sedikit kurva pada bentuk huruf (h.39).

#### **7. Script**

Jenis *script* merupakan jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini memiliki karakteristik sambung menyambung serta miring. Contoh dari jenis huruf ini terdapat pada *Brush Script*, *Shelley*, dan *Allegro Script* (h.39).

#### **8. Display**

Jenis huruf *display* dirancang dengan tujuan penggunaan dalam ukuran yang lebih besar. Jenis huruf ini umumnya digunakan pada judul-judul, dan judul pada berita. *Typeface* ini sering kali terlihat lebih rumit atau dibuat dengan tangan sehingga jenis ini seringkali termasuk dalam klasifikasi *typeface* lain (h.39).

### **2.2.4 User Interface**

*User interface* atau *UI* merupakan bagian mekanisme dari *website* yang menghubungkan pengguna atau *user* dengan sistem pada sebuah program. *User interface* biasa disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang mencakup penggunaan warna, tampilan animasi, dan pola komunikasi antara program dengan pengguna (Himawan & Florestiyanto, 2020, h.5). *User interface* secara keseluruhan merupakan ilmu mengenai tata letak grafis serta elemen visual dalam suatu *web* atau aplikasi (Muhyidin dkk, 2020). *User*

*Interface* berfokus kepada elemen visual yang mempengaruhi desain estetika yang dilihat oleh pengguna (Huda dkk., 2023, h,20). *User Interface* bertujuan untuk menampilkan tampilan yang menyenangkan, dan mudah dipahami oleh *user* sehingga pengguna mendapatkan rasa kenyamanan dalam berinteraksi dengan program(Ikhwan & Faisal, 2022, h.67).

### **2.2.5 User Experience**

*User experience* atau *UX* memiliki definisi yang hampir sama dengan *user interface*. Namun, perbedaan terdapat pada fokus utama *UX* yaitu fokus kepada pengalaman pengguna (Himawan & Florestiyanto, 2020, h.5-6). Perancangan *UX* akan menentukan sulit atau mudahnya interaksi pengguna dalam menggunakan program (Muhyidin dkk, 2020). *UX* yang berfokus kepada pengalaman pengguna mempengaruhi interaksi, dan kepuasan pengguna berdasarkan apa yang dirasakan oleh pengguna dalam sebuah program (Huda dkk, 2023, h. 20). *User Experience* bertujuan memberikan pengalaman yang efisien, dan memuaskan dalam interaksi pengguna dengan program (Ikhwan & Faisal, 2022, h.67).

## **2.3 Interaktivitas**

Lister dkk. (2009) menjelaskan bahwa interaktivitas merupakan keterlibatan pengguna terhadap suatu media (h.22). Interaktivitas merupakan kemampuan berpartisipasi dalam mengontrol suatu media (Widi Astuti & Marulitua Aritonang, 2019). (Mcmillan, 2006) juga menjelaskan terdapat 3 jenis interaktivitas dalam media yaitu *user to user interactivity*, *user to document interactivity*, dan *user to system interactivity*.

### **2.3.1 User To User interactivity**

*User to user interactivity* memiliki fokus pada interaksi antar individu satu sama lain. Contoh dari interaktivitas ini adalah *email* yang dimana terdapat interaksi satu sama lain. Interaksi ini memiliki komunikasi secara dua arah baik dari pengirim maupun penerima.

### **2.3.2 User To Document Interactivity**

*User to document interactivity* merupakan interaksi antara pengguna dengan dokumen. Interaksi ini dapat dilihat dari bagaimana pengguna berinteraksi dengan media massa. Interaksi ini biasa ditemukan pada *website*, dan surat kabar *online* yang dimana pengguna dapat berinteraksi dengan mengemukakan pendapat seperti dari kolom komentar, dan sebagainya.

### **2.3.3 User To System Interactivity**

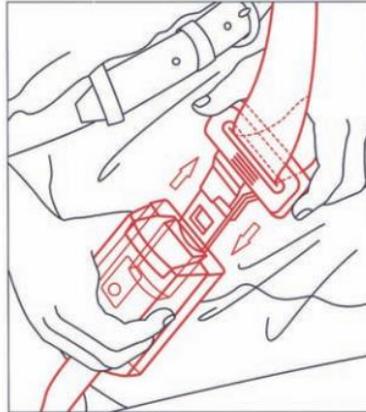
*User to system interactivity* merupakan interaksi antara pengguna dengan komputer. Interaksi ini memiliki komunikasi yang bersifat satu arah. Interaksi ini berbeda dengan kedua interaksi lainnya yang dimana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem yang telah dirancang.

## **2.4 Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan gambar yang memiliki tujuan untuk menjelaskan sesuatu (Sucipto dkk., 2022, h.61). Male (2009) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah bentuk dari komunikasi. Bentuk komunikasi ini dilakukan secara visual yang memiliki pengaruh yang besar terhadap masyarakat (h.7).

### **2.4.1 Ilustrasi Untuk Informasi**

Male (2007) menyatakan bahwa ilustrasi yang dibuat dengan tujuan untuk informasi diharuskan memiliki tingkat realistik yang baik serta bahasa visual, dan materi yang baik. Ilustrasi untuk informasi juga dapat melakukan pendekatan yang dipertimbangkan dengan audiens (h.86).



Gambar 2.25 Ilustrasi Untuk Informasi  
Sumber: Male (2007)

Terdapat juga hal penting yang harus diperhatikan bahwa ilustrasi dengan tujuan informasi sangat luas yang dimana hal ini mencakup berbagai tema, dan objek serta penggunaan bahasa yang beragam yang dimana hal ini bergantung pada kebutuhan tema, dan audiens (Male, 2007, h.86).

#### 2.4.2 Ilustrasi Editorial

Male (2007) menyatakan bahwa ilustrasi editorial memiliki inti yaitu komentar visual. Ilustrasi editorial memiliki yaitu sebagai pendamping atau pelengkap. Ilustrasi editorial seringkali melengkapi atau mendampingi tulisan yang terdapat dalam surat kabar, dan majalah (h.118).



Gambar 2.26 Ilustrasi Editorial  
Sumber: Male (2007)

Male (2007) juga menjelaskan bahwa ilustrasi editorial memiliki sifat menggugah, dan kontroversial. Hal ini membuat ilustrasi ini sering dijumpai pada lingkup jurnalistik politik, ekonomi, dan sosial (h.119).

### 2.4.3 Ilustrasi Untuk Fiksi Naratif

Male (2007) menyatakan bahwa ilustrasi memiliki kemampuan dalam memperkuat pengalaman membaca fiksi naratif yang dimana pada masa kini, ilustrasi naratif sering ditemukan dalam buku anak-anak, novel grafis, dan komik. Peran ilustrasi juga membantu dalam menggambarkan narasi serta membuat keterlibatan emosional dengan tulisan (h.138).

### 2.4.4 Ilustrasi Periklanan

Male (2007) menyatakan bahwa ilustrasi periklanan merupakan ilustrasi yang memiliki tujuan komersial. Hal ini membuat ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang bergerak dalam dunia periklanan (h.164).



Gambar 2.27 Ilustrasi Periklanan  
Sumber: Male (2007)

Ilustrasi ini seringkali dikerjakan berdasarkan konsep yang telah ditentukan oleh *art director*, dan *copywriter*. Hal ini yang membuat kreatifitas seorang ilustrator menjadi terbatas. Keterbatasan kreatifitas ilustrator yang dikarenakan konsep yang telah ditentukan oleh *art director*, dan *copywriter* dikarenakan tujuan utama dari ilustrasi ini yaitu fokus kepada tujuan utamanya yaitu tujuan komersial (Male, 2007, h,164).

#### 2.4.5 Ilustrasi Identitas

Male (2007) menyatakan bahwa ilustrasi identitas memiliki inti secara umum sebagai aspek dalam memperkuat identitas pada suatu merek atau perusahaan (h.172). Salah satu contoh dari ilustrasi ini merupakan logo yang dimana terdapat suatu simbol ataupun gambar yang mewakili karakteristik dari suatu perusahaan (Male, 2007, h.172).

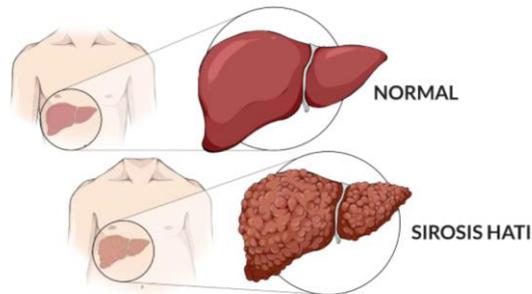


Gambar 2.28 Ilustrasi Identitas  
Sumber: Male (2007)

Male (2007) juga menjelaskan bahwa ilustrasi identitas memiliki kepentingan dalam periklanan yang dimana audiens dapat mengenali suatu produk, dan identitas pada perusahaan atau organisasi (h.172).

#### 2.5 Sirosis Hati

Sirosis hati atau sirosis hepatis merupakan penyakit organ hati dengan karakteristik hilangnya arsitektur lobular hati yang diakibatkan oleh fibrosis serta kerusakan sel-sel parenkimal (Darmawan & Agustina, 2023, h.246). Sirosis Hati merupakan infeksi hati kronis yang dimana sel-sel hati mengalami kerusakan yang disebabkan oleh fibrosis, dan nodul yang menyebabkan infeksi pada organ hati (Brenig & Bernsmeier, 2023, h.5548).



Gambar 2.29 Sirosis Hati  
Sumber: <https://www.alodokter.com/sirosis...>

Sirosis hati juga mengakibatkan cedera pada organ hati yang terjadi pada jangka waktu yang panjang. Cedera pada organ hati ini akan menyebabkan kerusakan serius pada organ hati. Kerusakan ini dapat terjadi pada struktur hati jika sirosis hati tidak segera ditangani (Koncoro, 2023).

### 2.5.1 Penyebab Sirosis Hati

Sirosis hati disebabkan oleh banyak faktor. Penyebab paling umum yang menyebabkan sirosis hati meliputi hepatitis akibat alkohol yang biasa disebut dengan sirosis alkoholik. Adapun sirosis yang dimana steatohepatitis yang tidak terkait dengan alkohol atau disebut dengan sirosis non alkoholik disebabkan oleh infeksi hepatitis C kronis, dan Infeksi hepatitis B kronis (Cleveland Clinic, 2023).

### 2.5.2 Gejala Sirosis Hati

Gejala serta tanda dari sirosis hati tergantung pada seberapa parah kondisi dari organ hati. Gejala sirosis hati lebih mudah untuk dikenali saat fungsi organ hati menurun. Tanda awal sirosis hati dapat dikenali dengan adanya nyeri perut bagian atas, pembuluh darah menyerupai laba-laba, mual, kelelahan, dan sebagainya. Namun untuk gejala sirosis lanjut dapat ditandai dengan menurunnya fungsi hati yang meliputi penyakit kuning, *pruritus*, kotoran berwarna gelap, kesulitan pencernaan, disfungsi motorik, penurunan berat badan, dan sebagainya. (Cleveland Clinic, 2023).

## 2.6 Penelitian yang Relevan

Dalam memperkuat landasan penelitian serta memberikan kebaruan penelitian ini, pengkajian penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas sangatlah penting. Penelitian-penelitian ini akan dianalisa berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan <i>Website</i> Desktop tentang Hipertensi untuk Anak Muda 15-24 Tahun	Christie (2023)	Perancangan <i>Website</i> mengenai hipertensi yang ditujukan kepada anak muda yang berumur 15-24 tahun	Pendekatan melalui gamifikasi memberikan konsep informasi menjadi menyenangkan
2	PERANCANGAN KOMIK LITERASI TENTANG HEPATITIS A SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HIDUP SEHAT UNTUK USIA 17 - 21 TAHUN	Saputra, (2022)	Perancangan Komik Literasi efektif dalam penyampaian informasi dengan audiens menyukai komik yang dirancang	Penelitian ini menysasar kepada umur 17-21 tahun dengan penyampaian pesan melalui genre komedi yang membuat materi mudah dipahami serta

				tidak membosankan
3	Aplikasi Informasi Penyakit Hepatitis	(Hendra dkk (2014)	Perancangan aplikasi informasi mengenai hepatitis efektif dalam menambah wawasan masyarakat mengenai hepatitis	Perancangan ini menyasar kepada umur 12 tahun keatas yang dimana usia ini rentan terinfeksi hepatitis

Dari hasil penelitian yang relevan pada tabel di atas, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa dalam menginformasikan suatu topik, perlunya memperhatikan penggunaan bahasa dalam penyampaian pesan. Penggunaan bahasa juga harus disesuaikan dengan target pada perancangan. Konsep dalam perancangan juga dapat memberikan pendekatan yang disesuaikan dengan target pada perancangan.

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