

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Website**

Era teknologi yang terus berkembang memudahkan masyarakat dalam mencari dan membaca sebuah informasi. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi tersebut adalah *website*. *Website* merupakan media dengan kumpulan halaman web yang menyediakan informasi berupa teks, gambar, dan video untuk penggunanya melalui internet (Imagine Publishing, 2016, h. 10). Oleh karena itu, *website* digunakan sebagai alat yang memberikan fasilitas penyebaran informasi dan berbagai konten lainnya. *Website* berfungsi untuk menyampaikan informasi secara teks dan visual agar dapat memudahkan pengguna untuk memahami isi informasi yang diberikan (Djamereng, 2021, h. 193). Sehingga, *website* memiliki peran sebagai media informasi yang penting agar dapat memberikan pengalaman pengguna dalam memahami isi informasi yang diberikan.

*Website* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *website* statis dan *website* dinamis. Hal ini diperkuat (Djamereng, 2021, h. 194) yang menjelaskan bahwa *website* statis merupakan *website* yang memberikan informasi secara satu arah dan hanya dapat diperbarui dari pemilik *website*, sedangkan *website* dinamis merupakan *website* yang berisikan informasi dengan isi konten yang dapat diperbarui secara berkala dan dapat diperbarui oleh pengguna dan pemilik *website*. Oleh sebab itu, penyajian *website* statis hanya dapat dilihat dan dibaca oleh pengguna tanpa merubah isi informasi yang disajikan, sedangkan *website* dinamis menyajikan informasi yang dapat diperbarui dan mampu memberikan interaksi antara pengguna dengan pemilik *website*.

#### **2.1.1 UI/UX**

UI/UX atau *User Interface/User Experience* merupakan representasi visual produk digital yang salah satunya adalah *website*. UI (*User Interface*) adalah tampilan dan desain yang dapat dilihat, sedangkan UX (*User Experience*) adalah sistem yang membuat tampilan dan desain bekerja atau

dapat di operasikan oleh pengguna (Paduraru, 2022, h. 26-29). UI berfokus pada bagaimana tampilan desain sebagai tampilan atau wajah sebuah *website*, sedangkan UX berfokus pada kinerja sebuah desain atau sistem yang menggerakkan sebuah *website* agar dapat di operasikan oleh pengguna. Oleh karena itu, UI dan UX menjadi komponen yang saling melengkapi bagiannya untuk menjadikan produk digital atau *website* dapat di operasikan.

### **2.1.1.1 Prinsip UI/UX**

Prinsip UI/UX mencakup pada perancangan *website* yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga secara kegunaannya. Kegunaan dalam prinsip UI/UX merupakan acuan pada kemudahan pengguna dalam terlibat dan berseluncur pada *website* untuk mendapatkan kepuasan (Miller, 2022, h. 52). Oleh karena itu, prinsip UI/UX menjadi faktor penting dalam perancangan. Berikut ini adalah penjelasan tentang prinsip-prinsip UI/UX.

#### **A. Legibilitas**

Legibilitas menekankan pada keterbacaan. Keterbacaan merupakan komponen ini dari kegunaan *website* untuk menyampaikan konten yang jelas dan mudah dibaca oleh pengguna (Miller, 2022, h. 229). Dengan konten yang jelas dan mudah dibaca, pengguna dapat mengakses *website* dengan optimal. Keterbacaan yang optimal dapat mencegah kelelahan mata, meningkatkan alur membaca, dan meningkatkan fokus pada konten bagi pengguna dalam membaca informasi pada *website* (Miller, 2022, h. 229).

#### **B. Aksesibilitas**

Aksesibilitas sebuah *website* menjadi aspek penting dalam prinsip UI/UX. Aksesibilitas merupakan prinsip UI/UX yang memastikan bahwa *website* dapat digunakan dan diakses oleh pengguna (Miller, 2022, h. 55). Oleh karena itu, dengan penggunaan warna, teks yang dapat dibaca, dan kemudahan navigasi membuat pengguna menjadi nyaman dalam mengakses suatu *website*.

### ***C. Scannable Content***

Sebuah konten tidak hanya disajikan, namun perlu untuk dipindai secara cepat. Sebuah *website* perlu dengan cepat memindai halaman untuk menemukan apa yang pengguna butuhkan (Miller, 2022, h. 56). Oleh karena itu, konten yang dapat diproses dan dipindai menjadi aspek penting dalam prinsip UI/UX. Untuk melakukan hal tersebut, seorang desainer perlu membagi paragraf yang panjang, menggunakan judul dan sub judul, menambahkan poin penting, dan menjaga agar kalimat tetap pada inti konten (Miller, 2022, h. 56). Oleh sebab itu, dengan penggunaan struktur yang jelas dapat membantu pengguna mendapatkan dan mencerna isi dari konten yang disajikan.

### ***D. Clear URLs dan Page Titles***

Sebuah *website* perlu memiliki alamat *web* dan judul yang jelas. Alamat *web* dan judul halaman yang jelas membuat *website* lebih mudah digunakan dan ditemukan (Miller, 2022, h. 56). Judul halaman dapat membantu pengguna untuk memahami tentang isi konten yang disajikan dalam satu halaman (Miller, 2022, h. 56). Lalu, alamat *web* yang jelas juga dapat membantu pengguna untuk lebih percaya dengan apa yang pengguna tuju guna membangun kepercayaan terhadap *website* tersebut (Miller, 2022, h. 56). Oleh karena itu, dengan penggunaan judul dapat memberikan gambaran kepada pengguna tentang apa saja yang akan dibahas dalam *website* tersebut dan penggunaan alamat *web* yang jelas dapat meningkatkan kredibilitas suatu *website*.

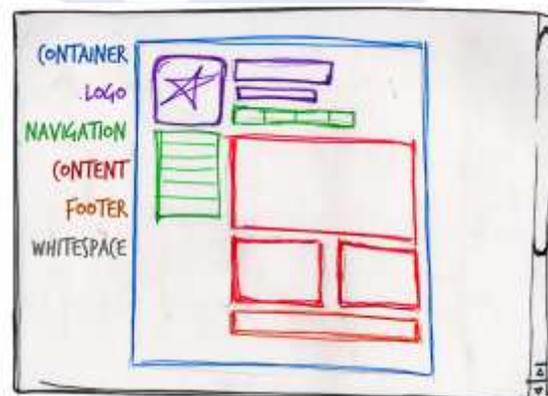
### ***E. Desain Konsisten***

Dalam Prinsip UI/UX, untuk membantu pengguna dalam mengakses *website* yang dirancang, diperlukan konsistensi agar pengguna tidak kehilangan arah dan tetap mengenali *website* yang dibuat. Menjaga desain untuk tetap konsisten disetiap halaman pada *website* merupakan kunci untuk memberikan pengalaman pengguna dengan baik (Miller, 2022, h. 57). Hal tersebut menjelaskan bahwa

setiap penggunaan elemen visual seperti *font*, warna, visual tombol, dan tata letak yang konsisten membuat pengguna dapat dengan cepat mempelajari cara menggunakan *website* yang dirancang tanpa mengalami hal yang membingungkan. Konsistensi membantu dalam membangun kepercayaan dan membuat seluruh pengalaman berselancar pada sebuah *website* menjadi terasa halus dan profesional (Miller, 2022, h. 57). Oleh karena itu, konsistensi desain pada sebuah *web* menjadi aspek penting dalam prinsip UI/UX.

### 2.1.2 Anatomi Web Page

Anatomi *web page* adalah sebuah struktur kerangka dalam pembuatan halaman *website*. Anatomi *web page* terdiri dari beberapa komponen seperti *containing block*, logo, navigasi, konten, *footer*, dan *whitespace* yang masing-masing komponen tersebut berperan dalam menyusun dan meningkatkan pengalaman pengguna (Beaird & Walker, 2020).



Gambar 2.1 Struktur Anatomi Web Page  
Sumber: <https://www.sitepoint.com/web-page-anatomy/>

Berikut ini penjelasan komponen-komponen pada anatomi *web page* menurut Beaird (2020) dalam bukunya yang berjudul “*The Principles of Beautiful Web Design, 4<sup>th</sup> Edition*”.

#### 2.1.2.1 Containing Block

*Containing block* adalah struktur dasar yang memuat berbagai elemen desain pada sebuah *website*. *Containing block* menjadi

komponen untuk memastikan batasan-batasan elemen atau konten yang ditentukan agar tersusun dan tidak keluar dari tampilan *website*.

#### **2.1.2.2 Logo**

Logo merupakan salah satu elemen dari identitas sebuah *website*. Logo mengacu pada identitas dari sebuah perusahaan atau organisasi yang membantu dalam membangun pengenalan atau merepresentasikan sebuah *brand* dan memberitahukan bahwa halaman *web* yang dilihat adalah bagian dari situs *website* kepada penggunanya.

#### **2.1.2.3 Navigasi**

Navigasi termasuk bagian penting dari sebuah *website*. Navigasi tidak hanya sebagai fitur *website*, melainkan kerangka untuk membuat *website* dapat dioperasikan. Oleh karena itu, navigasi menjadi struktur pondasi yang terbentuk agar dapat memberikan arah kepada pengguna dalam menggunakan *website*. Tanpa adanya navigasi, *website* tidak dapat digunakan. Navigasi pada *website* harus saling terhubung agar pengguna dapat menggunakan *website* dengan leluasa.

#### **2.1.2.4 Konten**

Dalam sebuah *website*, konten merupakan elemen utama yang mencakup teks, gambar, atau video. Konten berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada pengguna. Konten perlu dirangkai secara terstruktur dengan mengutamakan keterbacaan, aksesibilitas, dan penempatan *layout* untuk memandu pengguna dalam membaca informasi atau konten yang diberikan.

#### **2.1.2.5 Footer**

*Footer* berperan sebagai penutup halaman *web*. *Footer* berada pada bagian bawah halaman *web* dan terdiri dari informasi tambahan seperti logo *website*, informasi tentang tujuan *website*, detail kontak pemilik *website*, dan informasi hak cipta. *Footer* juga memiliki tautan

untuk mengarahkan penggunanya ke laman utama *website* yang biasanya ditautkan melalui logo *website*.

#### **2.1.2.6 Whitespace**

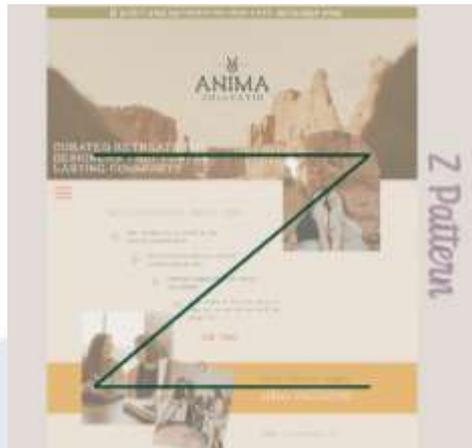
*Whitespace* atau *negative space* merupakan area kosong pada halaman *website* tanpa teks dan gambar. Penggunaan *whitespace* dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan, memandu perhatian pengguna, dan menciptakan keseimbangan dan kesatuan dalam desain pada *website*. Tanpa adanya *whitespace*, tampilan *website* menjadi tidak teratur dan terbebani oleh teks atau gambar sehingga membuat pengguna tidak memahami informasi yang diberikan dalam *website* yang dibuat.

### **2.1.3 Prinsip Desain**

Prinsip desain merupakan salah satu aspek penting dalam membuat sebuah desain grafis. Prinsip desain didefinisikan sebagai pedoman dan pertimbangan desain pada umumnya yang membantu desainer untuk menciptakan desain yang lebih baik, efektif, dan berpusat pada pengguna (Lidwell et al., 2023, h. 12-13). Prinsip desain terbagi beberapa macam prinsip yaitu hierarki, keseimbangan, keselarasan, irama, proporsi, kontras, penekanan, dan kesatuan

#### **2.1.3.1 Hierarki**

Pada desain grafis, hierarki mengacu pada arah perhatian pengguna atau target audiens. Hierarki menjadi pemandu perhatian target audiens dalam urutan yang disengaja dari yang paling penting hingga tidak penting (Landa, 2019, h. 25).



Gambar 2.2 Hierarki pada Website  
Sumber: <https://pin.it/787Sc5qcH>

Desainer menggunakan hierarki untuk menekankan konten tertentu dan mengontrol alur komposisi visual (Landa, 2019, h. 25). Oleh karena itu, aspek elemen desain dapat digunakan sebagai hierarki dalam desain dengan penempatan elemen desain yang dapat menuntun alur konten kepada target audiens.

### 2.1.3.2 Keseimbangan

Prinsip desain selanjutnya adalah keseimbangan atau disebut dengan *balance*. Keseimbangan diperlukan dalam sebuah desain agar tampil secara merata dan tidak berat sebagian sehingga dapat menangkap halaman desain dalam satu komponen (Khotimah, 2020, h. 21). Terdapat beberapa jenis keseimbangan dan terbagi menjadi dua jenis yaitu simetris dan asimetris (Khotimah, 2020, h. 21).

#### A. Simetris

Simetris merupakan jenis prinsip desain keseimbangan dengan visual yang sama atau rata pada setiap sisinya. Keseimbangan simetris memperlihatkan desain visual yang memiliki dua komponen yang sama dari kedua garis sumbu (Khotimah, 2020, h. 21).

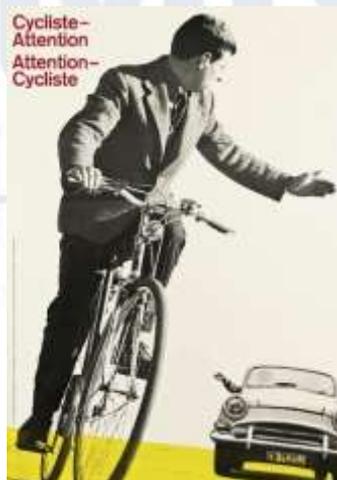


Gambar 2.3 Penerapan Keseimbangan Simetris  
Sumber: <https://pin.it/1TBit2lAd>

Pada keseimbangan simetris memberikan kesan visual didalamnya. Keseimbangan simetris memberikan kesan formal pada suatu desain visual (Khotimah, 2020, h. 21),

### **B. Asimetris**

Pada jenis prinsip desain keseimbangan selanjutnya adalah asimetris. Keseimbangan asimetris digambarkan dengan desain yang tidak memiliki susunan visual secara merata namun tetap seimbang. Keseimbangan asimetris tidak memiliki komponen grafis yang tersusun secara merata (Khotimah, 2020, h. 21).



Gambar 2.4 Penerapan Keseimbangan Asimetris  
Sumber: <https://pin.it/4g28G9co2>

Keseimbangan asimetris juga memiliki kesan yang ditampilkan. “Keseimbangan asimetris memberikan kesan informal, modern, dinamis, dan berani” (Khotimah, 2020, h. 21).

### 2.1.3.3 Keselarasan

Pada prinsip desain selanjutnya terdapat keselarasan atau dapat disebut dengan *alignment*. Keselarasan merupakan dasar dari prinsip desain yang melibatkan penempatan elemen sehingga sisi dari susunan elemen menjadi terstruktur dan terpadu (Landa, 2019, h. 26).



Gambar 2.5 Penerapan Keselarasan  
Sumber: <https://pin.it/5NC9RcB7x>

Dengan penggunaan keselarasan, komposisi desain dapat diatur dengan menyelaraskan elemen visual menjadi sejajar. Pengaturan keselarasan terbagi menjadi beberapa jenis seperti rata tengah, rata kiri, rata kanan, dan rata kanan kiri (Lidwell et al., 2023, h. 11).

### 2.1.3.4 Irama

Irama atau disebut dengan *rhythm* merupakan salah satu dari prinsip desain. Irama prinsip desain yang mengacu pada pengulangan elemen visual dalam sebuah desain (Khotimah, 2020, h. 22). Oleh karena itu, prinsip desain irama dapat membentuk sebuah pola dari pengulangan elemen visual yang ada.

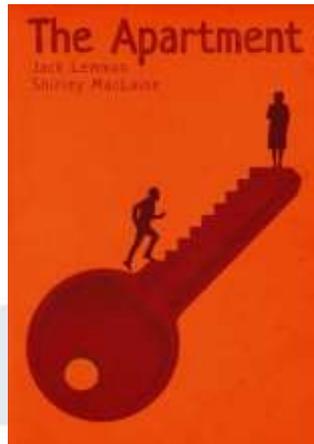


Gambar 2.6 Penerapan Irama  
Sumber: <https://pin.it/7kR1HwBLD>

Terdapat beberapa jenis irama seperti regular, mengalir, dan progresif. Irama regular merupakan pengulangan elemen visual yang memiliki jarak dan bentuk yang sama dan biasanya terdapat pada motif-motif baju atau bingkai (Khotimah, 2020, h. 22). Lalu, irama mengalir merupakan pengulangan suatu elemen visual yang memiliki bentuk dengan memberikan kesan seperti sedang bergerak secara dinamis (Khotimah, 2020, h. 22). Kemudian, irama progresif merupakan pengulangan yang memberikan kesan proses pada suatu elemen visual (Khotimah, 2020, h. 23). Oleh karena itu, dengan penggunaan prinsip desain irama membuat desain visual memiliki kesan untuk menyampaikan suatu pesan.

#### **2.1.3.5 Proporsi**

Dalam prinsip desain, proporsi menjadi salah satu aspek penting dalam hal ukuran elemen visual. Proporsi merupakan transformasi ukuran suatu bentuk baik secara panjang, lebar, atau tinggi sehingga elemen visual terlihat seperti terdistorsi (Khotimah, 2020, h. 23).



Gambar 2.7 Penerapan Proporsi  
Sumber: <https://pin.it/2FTw1AP4P>

Dengan penggunaan proporsi, skala ukuran objek dapat diatur dalam memberikan ruang visual didalam sebuah desain. Pengaturan proporsi memberikan kesan jarak suatu objek baik itu jauh ataupun dekat, dan besar ruang seperti luas dan sempit (Khotimah, 2020, h. 23).

#### 2.1.3.6 Kontras

Kontras merupakan salah satu dari prinsip desain. Kontras merupakan prinsip desain dimana elemen didalamnya memiliki hal yang dapat menarik perhatian dengan membuat perbedaan pada elemen visual secara kontras (Khotimah, 2020, h. 25). Oleh karena itu, kontras dapat digunakan untuk pembeda warna antara latar dengan teks atau visual agar objek terlihat jelas.



Gambar 2.8 Penerapan Kontras  
Sumber: <https://pin.it/4fP9MJUHi>

Kontras biasanya digunakan pada warna dan ukuran teks (Khotimah, 2020, h. 25). Oleh sebab itu, kontras digunakan untuk menonjolkan informasi yang ingin disampaikan oleh desainer dalam desain visual yang dibuat.

### 2.1.3.7 Penekanan

Penekanan atau disebut dengan *emphasis* merupakan salah satu dari prinsip desain yang memberikan titik fokus kepada target audiens. Penekanan digunakan untuk menarik perhatian audiens sehingga audiens melihat bagian elemen desain yang diberikan penekanan (Khotimah, 2020, h. 25). Oleh karena itu, penekanan dapat memberikan kesan tentang isi konten yang penting untuk dibaca.

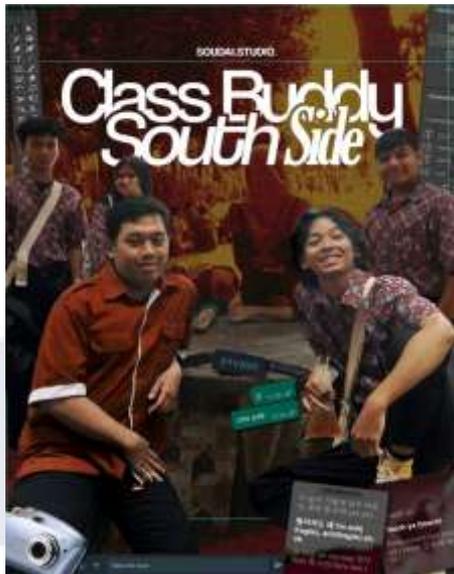


Gambar 2.9 Penerapan Penekanan pada Website  
Sumber: <https://exante.eu/>

Penekanan biasanya digunakan pada judul atau gambar pada suatu desain (Khotimah, 2020, h. 26). Dengan adanya penekanan, pesan dapat tersampaikan dengan jelas melalui teks yang diberi penekanan atau gambar yang diberikan penekanan visual.

### 2.1.3.8 Kesatuan

Kesatuan atau disebut dengan *unity* merupakan bagian dari prinsip desain. Kesatuan merupakan seluruh unsur desain yang menyatu dan terpadu sebagai suatu kesatuan yang harmoni secara visual (Khotimah, 2020, h. 26). Oleh karena itu, elemen-elemen visual seperti teks, bentuk, dan gambar dapat menjadi terstruktur dan terhubung.

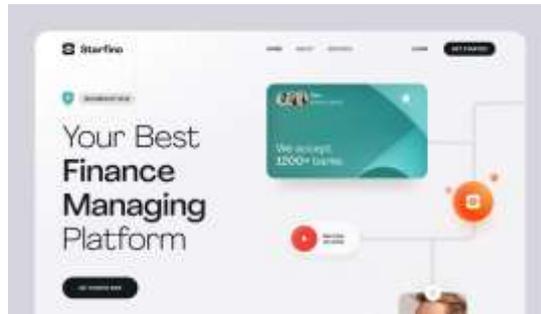


Gambar 2.10 Penerapan Kesatuan  
Sumber: <https://pin.it/7am2887mj>

Desainer dapat mencapai kesatuan dengan menciptakan pengelompokan atau pola visual yang terpadu sehingga membuat konten menjadi lebih mudah di proses dan lebih menyenangkan (Landa, 2019, h. 27). Oleh karena itu, kesatuan sangat penting dalam desain untuk memastikan bahwa elemen visual dapat menyatu dengan harmonis untuk menciptakan komposisi yang terstruktur.

#### 2.1.4 Tipografi

Dalam sebuah desain, tipografi menjadi aspek penting bagi pembacanya. Tipografi merupakan ilmu dan seni yang dibutuhkan desainer untuk menyeimbangkan elemen-elemen desain yang ada sekaligus memanfaatkan kontras untuk menciptakan hierarki dan penekanan, dan mengekspresikan tulisan untuk membangkitkan gaya atau emosi bersamaan dengan memastikan fungsionalitas dan keterbacaan tetap menjadi hal yang penting (Haley et al., 2012, h. 207). Tipografi berfungsi untuk memperkuat informasi yang disampaikan dalam desain yang dibuat (Widiantoro et al., 2025, h. 14). Oleh karena itu, tipografi berperan dalam menyampaikan informasi dengan jelas kepada audiens dalam desain yang dibuat.



Gambar 2.11 Contoh Tipografi pada Website  
 Sumber: <https://pin.it/2KV4Rby4X>

Terdapat beberapa klasifikasi tipografi. Klasifikasi tipografi tersebut adalah *old style* atau *humanis*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*. Salah satu klasifikasi tipografi digunakan dalam perancangan ini yaitu *sans serif*.

#### 2.1.4.1 Sans Serif

*Sans serif* merupakan klasifikasi tipografi yang menghilangkan karakteristik dari *serif* dan memiliki ciri-ciri penampilannya yang bersih dan modern (Landa, 2019, h. 39). Jenis huruf *sans serif* sering digunakan dalam interface digital karena kesederhanaan dan keterbacaannya dalam berbagai ukuran dan memberikan kesan netral dan lugas (Landa, 2019, h. 39).



Gambar 2.12 Penerapan *Sans Serif* pada Website  
 Sumber: <https://pin.it/1DwTISrm>

Oleh karena itu, *sans serif* digunakan karena menekankan kejelasan dan modernitas dalam melakukan perancangan pada desain digital. *Sans serif* muncul pada abad ke-19 dan memiliki bobot garis yang

bervariasi serta mencakup gaya seperti *grotesque* dan *geometric* (Landa, 2019, h. 39). *Grotesque* merupakan jenis huruf *sans serif* pertama yang populer di komersial (Haley et al., 2012, h. 60).



Gambar 2.13 Gaya Tipografi *Grotesque*  
Sumber: <https://lnk.ink/WQGZR>

*Grotesque* biasanya menampilkan kontras dalam bobot garis dan kualitas yang sedikit kotak pada ujung tipografi (Haley et al., 2012, h. 60). Sedangkan *geometric* merupakan tipografi *sans serif* yang ketergantungannya pada bentuk lingkaran dan segitiga (Haley et al., 2012, h. 62). Garis pada *geometric* seringkali berupa garis tunggal dan bentuk karakternya yang lebih matematis (Haley et al., 2012, h. 62).



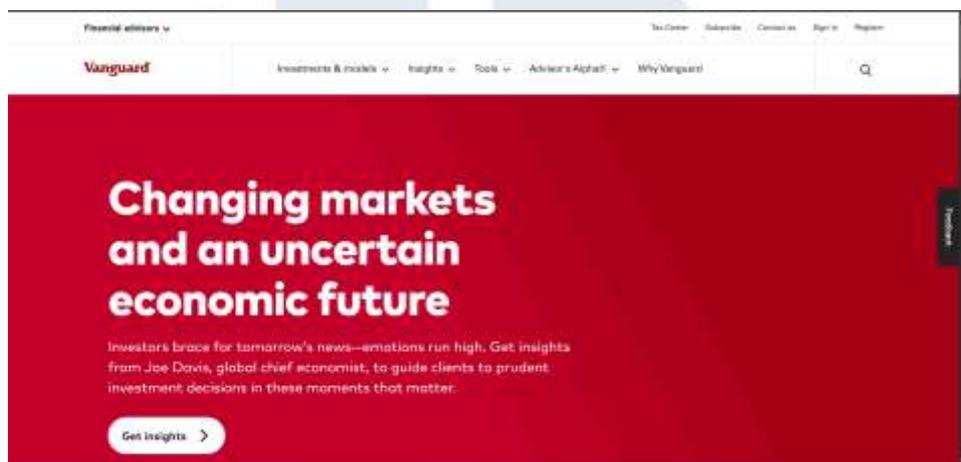
Gambar 2.14 Gaya Tipografi *Geometric*  
Sumber: <https://lnk.ink/WQGZR>

Namun, ketepatan dalam menghasilkan keterbacaan pada *geometric* lebih rendah dibanding *grotesque*. Oleh karena itu, *sans serif* berjenis *grotesque* digunakan untuk meningkatkan keterbacaan kepada audiens dalam *website*.

Pada tampilan *website*, penggunaan tipografi memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan saat memilih suatu *typeface* yang akan digunakan. (Sawyer et al., 2020, h. 395) menyatakan bahwa *typeface* yang digunakan dalam tampilan digital perlu memenuhi aspek keterbacaan dan kegunaannya (hal. 392), terutama penggunaan *sans serif* yang memiliki keterbacaan yang jelas dan cocok untuk digunakan pada sebuah *website*.

## 2.1.5 Warna

Penentuan warna merupakan hal yang penting dalam sebuah desain. Warna dapat mempengaruhi persepsi, membangun suasana (*mood*), menyampaikan makna, dan menyelaraskan tren budaya dan pasar yang membentuk kebiasaan konsumen dan respon emosional (Fine, 2022, h. 312). Oleh karena itu, warna berperan penting dalam menyampaikan pesan kepada audiens terkait dengan topik yang dibahas dalam informasi tersebut.



Gambar 2.15 Penggunaan Warna pada Website  
Sumber: <https://advisors.vanguard.com/>

Pada warna, terdapat beberapa skema warna yang digunakan dalam desain visual. Skema warna sangat penting dalam desain untuk membantu menciptakan harmoni warna pada desain. Skema warna adalah pendekatan terstruktur untuk menggabungkan beberapa warna berdasarkan hubungannya pada roda warna (Beaird & Walker, 2020, h. 98). Skema warna umumnya terdapat beberapa jenis. Beberapa jenis tersebut adalah *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, dan *tetradic*. Pada perancangan *website*, skema warna yang akan digunakan adalah *analogous color scheme* atau warna analogus. Warna analogus merupakan skema warna yang menggunakan perpaduan tiga warna yang berdekatan pada roda warna (Beaird & Walker, 2020, h. 103). Skema warna analogus menciptakan penampilan yang alami, mudah dikenali, tenang, harmonis, dan konsisten secara tematik (Beaird & Walker, 2020, h. 103). Oleh karena itu, penggunaan

warna analogus digunakan dengan menentukan warna utama, lalu mencari warna yang berdekatan dengan warna utama tersebut. Berikut ini adalah penjelasan warna yang digunakan dalam perancangan yaitu.

#### **2.1.5.1 Merah**

Warna merah merupakan warna yang melambangkan keberanian, bahaya, dan gairah, serta menciptakan suasana urgensi atau hal yang penting (Beaird & Walker, 2020, h. 84). Oleh karena itu, dalam perancangan ini, warna merah digunakan untuk merepresentasikan sebuah urgensi dan bahaya dari topik dibahas dalam perancangan.

#### **2.1.5.2 Jingga**

Warna jingga atau oranye merupakan warna yang berasal dari percampuran warna merah dan kuning. Warna jingga melambangkan antusiasme, kreativitas, dan memiliki nuansa urgensi namun tidak terlalu agresif dari warna merah (Beaird & Walker, 2020, h. 84). Oleh karena itu, dalam perancangan ini, warna jingga digunakan untuk meningkatkan antusiasme pengguna untuk mengenali dan memahami tentang topik yang dibahas pada perancangan.

#### **2.1.5.3 Kuning**

Warna kuning merupakan warna yang melambangkan optimisme (Beaird & Walker, 2020, h. 85). Di sisi lain, warna kuning juga melambangkan hal untuk berhati-hati dan kecemasan (Beaird & Walker, 2020, h. 85). Oleh karena itu, dalam perancangan ini, warna kuning digunakan untuk merepresentasikan pesan untuk berhati-hati mengenai bahaya dari topik yang dibahas pada perancangan.

#### **2.1.5.4 Putih**

Warna putih melambangkan kebersihan, kenetralan, kesempurnaan, cahaya, dan kemurnian (Beaird & Walker, 2020, h. 89). Dalam perancangan, warna putih merepresentasikan rasa kesederhanaan dan modern. Selain itu, warna putih digunakan sebagai warna latar

belakang *website* untuk meningkatkan keterbacaan pengguna terhadap informasi yang diberikan.

#### **2.1.5.5 Hitam**

Warna hitam merupakan warna serbaguna yang melambangkan kekuatan dan keanggunan (Beaird & Walker, 2020, h. 90). Dalam perancangan, warna hitam memrepresentasikan desain untuk menciptakan kedalaman visual dan memandu fokus pengguna pada isi konten. Penggunaan warna hitam digunakan sebagai warna kontras untuk meningkatkan keterbacaan pada konten *website* yang diberikan.

#### **2.1.6 Layout dan Grid**

Perancangan *website* membutuhkan *layout* (tata letak) dan *grid* sebagai fondasi penting pembuatan visual. Tata letak dalam desain mengacu pada bagaimana elemen-elemen diatur pada halaman atau layar untuk meningkatkan pengalaman pengguna (Paduraru, 2022, h. 36). Untuk mencapai tata letak yang terstruktur dengan baik, seorang desainer perlu menggunakan sistem *grid*. Sistem *grid* merupakan aspek desain dalam menciptakan keselarasan, konsistensi, dan struktur yang dari kolom, baris, gutter, dan margin untuk membantu efisiensi desainer dalam mengatur elemen desain (Paduraru, 2022, h. 36). Dengan adanya *grid* dapat memastikan bahwa konten menjadi tersusun agar dapat meningkatkan keterbacaan dan penggunaannya.

Terdapat beberapa jenis *grid* yang digunakan dalam sebuah desain. Menurut Samara (2023) dalam bukunya yang berjudul “*Making and Breaking The Grid 3<sup>rd</sup> Edition*” menyebutkan jenis-jenis *grid* yang meliputi *manuscript grid*, *column grid*, *modular grid*, dan *hierarchic grid*.

##### **2.1.6.1 Manuscript Grid**

*Manuscript grid* merupakan jenis *grid* yang paling sederhana dan terdiri dari satu blok besar di setiap halaman (Samara, 2023, h. 72). *Manuscript grid* digunakan untuk teks panjang yang bertujuan untuk menyesuaikan teks yang berkelanjutan (Samara, 2023, h. 72).

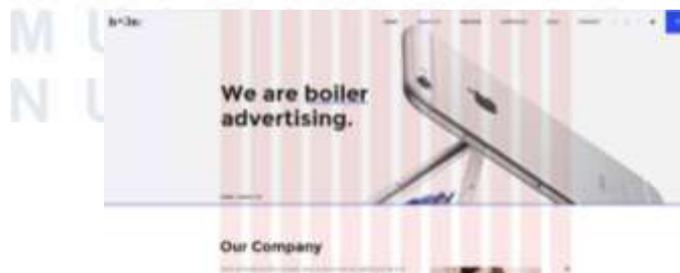


Gambar 2.16 Penggunaan *Manuscript Grid*  
 Sumber: <https://shorturl.at/yzCTo>

Penggunaan *manuscript grid* biasa diaplikasikan pada media seperti buku cetak dan dokumen formal seperti makalah penelitian yang berisikan teks sebagai esensi utama. Manfaat dari penggunaan *manuscript grid* adalah memberikan kesederhanaan dan keterbacaan yang memudahkan pembuat untuk menyusun teks panjang tanpa penggunaan *layout* yang rumit (Samara, 2023, h. 73).

### 2.1.6.2 *Column Grid*

*Column grid* merupakan jenis *grid* yang digunakan pada sebuah desain untuk mengatur konten ke dalam beberapa bagian secara vertikal (Samara, 2023, h. 81). *Column grid* biasa digunakan dalam pembuatan desain seperti majalah, *website*, buku, dan brosur.

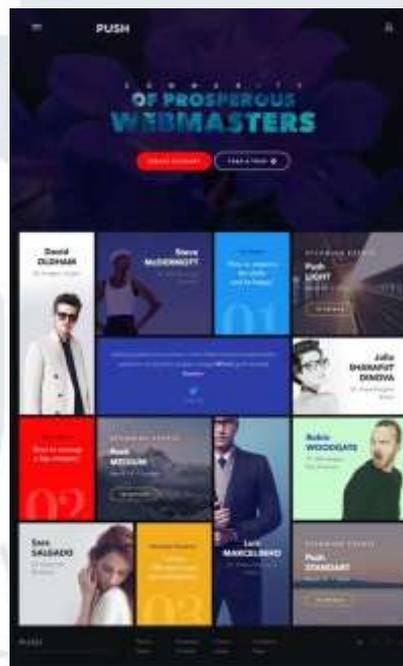


Gambar 2.17 Penggunaan *Column Grid*  
 Sumber: <https://pin.it/1Tn5SzB7g>

*Column grid* memberikan fleksibilitas, kejelasan, dan kemudahan navigasi (Samara, 2023, h. 83). Hal ini membuat informasi disajikan dalam media menjadi lebih terorganisir dan terstruktur. Penggunaan *column grid* memiliki beberapa kelebihan yaitu pada kemampuan adaptasi atau fleksibilitas dari *grid* yang membuat desainer dapat menyesuaikan lebar kolom, menggabungkan kolom, atau membuat bagian yang berbeda untuk teks dan gambar.

### 2.1.6.3 Modular Grid

*Modular grid* merupakan jenis *grid* yang memperluas kolom dengan menggunakan kolom vertikal dan horizontal sehingga menciptakan serangkaian komponen yang membantu penyusunan konten secara kompleks (Samara, 2023, h. 88).

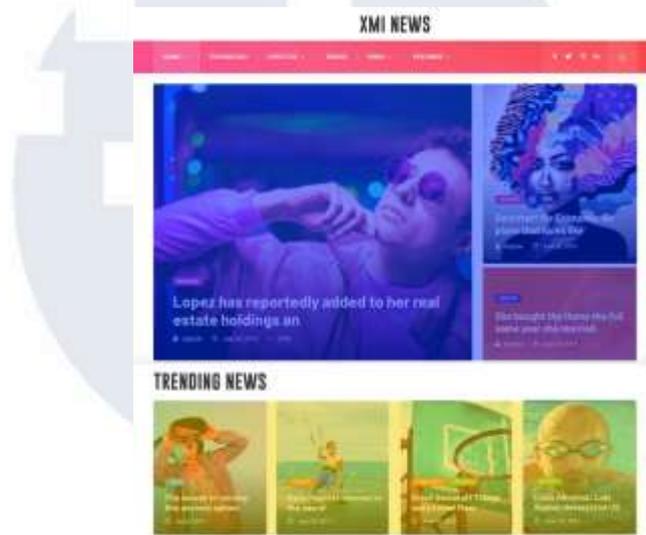


Gambar 2.18 Penggunaan *Modular Grid*  
Sumber: <https://pin.it/rPVMqnDqK>

*Modular grid* menjaga konsistensi pada berbagai informasi berupa teks, gambar, dan elemen visual diatur secara harmonis (Samara, 2023, h. 91). Oleh karena itu, jenis *grid* ini dapat memberikan kebebasan kreativitas untuk mempertahankan keseimbangan visual.

#### 2.1.6.4 Hierarchic Grid

*Hierarchic grid* merupakan jenis *grid* yang disusun berdasarkan kepentingan suatu konten daripada struktur tetap atau struktur *grid* pada biasanya (Samara, 2023, h. 98). Oleh karena itu, *Hierarchic grid* tidak mengikuti jarak yang tetap atau terstruktur karena *grid* ini menawarkan kebebasan dalam melakukan kreativitas saat mengembangkan *layout* secara dinamis pada visual.



Gambar 2.19 Penggunaan *Hierarchic Grid*  
Sumber: <https://shorturl.at/cGU2O>

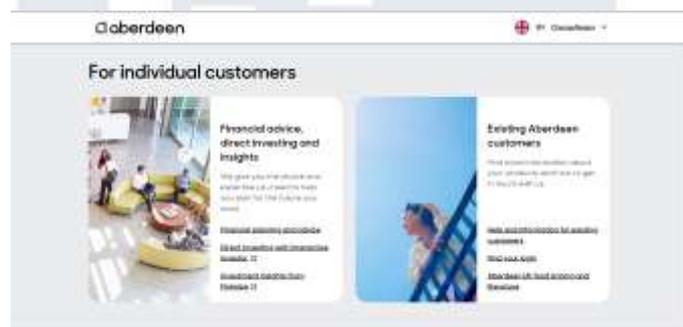
*Hierarchic grid* menekankan ekspresi artistik, *branding*, dan bercerita untuk menciptakan desain yang berbeda dan mudah diingat sehingga sering digunakan untuk *marketing* dan promosi (Samara, 2023, h. 98). Jenis *grid* ini lebih mengutamakan hierarki visual sehingga membuat elemen visual yang lebih besar untuk menarik perhatian dan memandu audiens dalam membaca informasi.

Dalam perancangan, jenis *grid* yang digunakan adalah *column grid*. Hal ini dikarenakan *column grid* memberikan fleksibilitas, kejelasan, dan kemudahan navigasi sehingga membuat informasi disajikan dalam media menjadi lebih terorganisir dan terstruktur. Selain itu, penggunaan *column grid* dapat meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna terhadap media

yang dibuat karena kemudahan dalam menyesuaikan lebar kolom, menggabungkan kolom, atau membuat bagian yang berbeda untuk elemen visual teks dan gambar.

### 2.1.7 Fotografi

Fotografi merupakan media teknis dan artistik. Fotografi tidak hanya sebagai sebuah mekanis untuk menangkap realitas dan menciptakan gambar, tetapi juga merupakan metode dalam mengekspresikan visual secara artistik dalam bentuk persepsi dan makna (Hirsch, 2024, h. 14). Fotografi berperan penting dalam memberikan visualisasi yang dapat memanipulasi persepsi sehingga memungkinkan fotografer untuk menafsirkan ulang realitas.

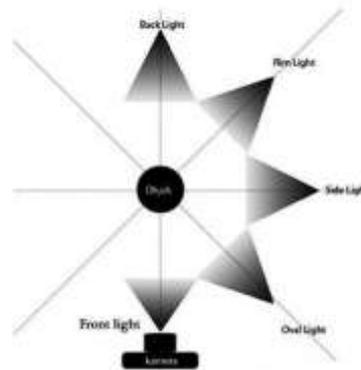


Gambar 2.20 Penggunaan Fotografi pada Website  
Sumber: <https://www.abrdn.com/en-gb/>

Dalam fotografi, terdapat unsur dasar dan teknik yang digunakan dalam mengambil sebuah gambar. Beberapa unsur dasar dan teknik fotografi tersebut adalah pencahayaan, *motion effect*, *depth of field*, komposisi, dan *zooming* (Yunianto, 2021, h. 5). Berikut ini penjelasan mengenai unsur dasar dan beberapa teknik dalam fotografi menurut Yunianto (2021) pada bukunya yang berjudul "Teknik Fotografi".

#### 2.1.7.1 Pencahayaan

Pencahayaan memainkan peran mendasar dalam fotografi. Pencahayaan secara langsung mempengaruhi kualitas gambar. Tanpa cahaya, pengambilan foto tidak mungkin dilakukan karena cahaya menyinari subjek dan membantu menciptakan efek estetika dan teknis yang diinginkan (Yunianto, 2021, h. 13).



Gambar 2.21 Jenis Pencahayaan  
 Sumber: Buku Teknik Fotografi Yuniyanto (2021)

Dalam fotografi, sumber cahaya umumnya dikategorikan ke dalam dua jenis yaitu cahaya alami, yang meliputi matahari, bintang dan bulan, dan cahaya buatan, seperti lampu studio, lilin, senter, dan blitz yang menawarkan kontrol lebih besar, terutama untuk fotografi yang dilakukan di dalam ruangan (Yuniyanto, 2021, h. 5).

Pada pencahayaan, kualitas sebuah cahaya juga memiliki dua jenis yaitu *hard light* dan *soft light*. *Hard light* menghasilkan bayangan yang tajam dengan pencahayaan yang kuat, sedangkan *soft light* menghasilkan cahaya yang lembut dan lebih menyebar dengan kontras antara cahaya dan bayangan yang rendah (Yuniyanto, 2021, h. 7).

Kualitas cahaya juga mempengaruhi intensitas cahaya yang berdampak pada sebuah hasil gambar karena berkaitan dengan kebutuhan cahaya saat memotret. Mengutip (Yuniyanto, 2021) yang menjelaskan “intensitas cahaya dapat mempengaruhi nuansa warna, kontras, bayangan (*shadow*), hingga siluet (h. 8)”. Apabila hasil gambar memiliki kecerahan yang berlebihan dapat menyebabkan pencahayaan yang berlebih, sementara pencahayaan yang tidak memadai dapat menyebabkan hasil potret yang gelap atau kurang cahaya. Untuk mendapatkan hasil intensitas cahaya yang tepat adalah dengan mengatur *exposure* yang sesuai dengan pencahayaan sekitar. *Exposure* merupakan

hal mendasar dalam fotografi yang memiliki hubungan dengan pengaturan cahaya (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 48). Pada *exposure*, terdapat tiga komponen utama yang biasa disebut sebagai segitiga *exposure*. Komponen Segitiga *exposure* yaitu *shutter speed*, ISO, dan *aperture* atau diafragma (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 48). Dikutip dari (Tjin & Mulyadi, 2014) yaitu “*Shutter speed* merupakan kecepatan durasi kamera dalam membuka sensor untuk menyerap cahaya (h. 169), Selain itu, ISO atau *International Standard Organization*, merupakan standar internasional untuk menyatakan kepekaan sensor gambar terhadap cahaya (h. 93), dan *aperture* adalah bukaan iris atau diafragma untuk mengatur cahaya yang masuk ke dalam kamera (h. 6)”.

Selain kualitas dan intensitas cahaya, arah cahaya juga memiliki aspek penting di dalam pencahayaan. Arah cahaya digunakan untuk menangkap makna yang ingin disampaikan dari sebuah fotografi (Yunianto, 2021, h. 13). Beberapa teknik arah cahaya tersebut yaitu *front light*, *oval light*, *side light*, *rim light*, *back light*, *top light*, dan *ray of light*. *Front light* menyinari objek secara merata dan meminimalkan bayangan, *oval light* menyinari objek dari sudut 45 derajat dari posisi fotografer untuk memunculkan dimensi tanpa kehilangan karakteristik objek, *side light* meningkatkan tekstur dan kedalaman, *rim light* menyinari objek dari arah belakang dengan sudut seperempat dari objek untuk menampilkan bentuk garis yang jelas, *back light* menyoroti cahaya dari belakang objek sehingga menciptakan efek siluet, *top light* menyinari dari atas dan sering digunakan untuk menambahkan kesan dramatis, dan *ray of light* memanfaatkan karakteristik cahaya melalui celah-celah tertentu ke tempat yang gelap (Yunianto, 2021, h. 8-13).

#### **2.1.7.2 Motion Effect**

*Motion effect* atau efek gerakan dalam fotografi adalah teknik yang di desain untuk menambahkan kesan gerakan dan energi

pada gambar (Yunianto, 2021, h. 13). Terdapat beberapa gerakan dalam fotografi yaitu gerakan *panning* dan *freezing*.

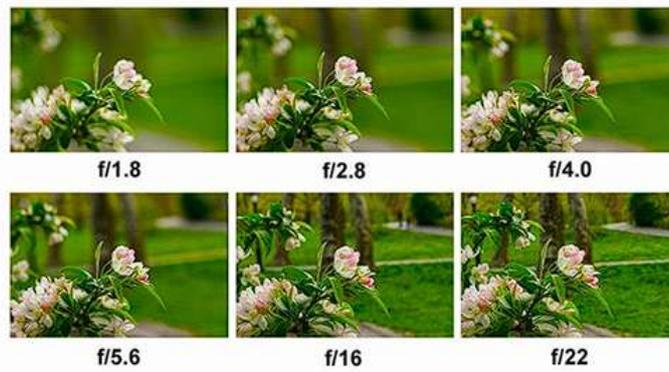


Gambar 2.22 Efek Gerakan dalam Fotografi  
Sumber: Buku Teknik Fotografi Yunianto (2021)

*Panning* merupakan teknik fotografi yang digunakan untuk mengambil gambar subjek yang sedang bergerak dengan pengaturan *shutter speed* yang rendah dan memberikan efek tidak jelas atau *blur* untuk memberikan kesan adanya gerakan (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 130). Selain itu, terdapat *freezing* yang merupakan teknik fotografi yang membekukan objek saat sedang bergerak dengan pengaturan *shutter speed* yang tinggi (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 169).

### 2.1.7.3 *Depth of Field*

*Depth of Field* (DOF) atau ruang fokus memainkan peran penting dalam fotografi. Hal ini dikarenakan *depth of field* menentukan bagian mana dari sebuah gambar yang difokuskan dan bagian mana yang buram untuk menegaskan subjek utama dengan mengontrol bagian pemandangan yang tetap pada jangkauan fokus (Yunianto, 2021, h. 14). Terdapat dua jenis *depth of field* yang diklasifikasikan dalam buku “Teknik Fotografi” yaitu DOF Lebar dan DOF Sempit.



Gambar 2.23 Penerapan DOF Sempit dan Lebar  
 Sumber: Buku Teknik Fotografi Yuniarto (2021)

DOF lebar memastikan bahwa sebagian besar gambar, mulai dari latar depan hingga belakang tetap tajam dan fokus dengan mengatur *aperture* kecil (f-stop tinggi), penggunaan lensa sudut lebar, dan jarak fokus yang lebih jauh (Yuniarto, 2021, h. 37). Biasanya teknik DOF lebar digunakan untuk mengambil detail pemandangan secara jernih. Selain itu, terdapat DOF sempit yang memfokuskan pada subjek untuk tetap terlihat tajam dan memburamkan latar belakang dengan mengatur *aperture* besar (f-stop rendah), penggunaan lensa telefoto, dan jarak pemfokusan yang lebih pendek (Yuniarto, 2021, h. 37).

#### 2.1.7.4 Komposisi

Komposisi adalah sebuah organisasi atau pengaturan seluruh elemen visual yang ada pada fotografi (Freeman, 2017, h. 30). Prinsip-prinsip utama dalam komposisi yaitu *frame*, kontras dan keseimbangan, prinsip gestalt, komposisi dinamis dan statis, tujuan dan komposisi subjektif. *Frame* berfungsi sebagai batas yang mengatur elemen dan objek di dalam fotografi untuk membantu audiens dalam mengarahkan dan meningkatkan kedalaman pada foto dengan menggunakan garis penuntun dan kedalaman (Freeman, 2017, h. 30-31).

Lalu, pada komposisi seperti kontras dan keseimbangan, menekankan perbedaan dalam ritme, warna, dan bentuk, serta keseimbangan untuk memastikan bahwa elemen-elemen tersebut dapat

menyatu secara harmonis dalam fotografi (Freeman, 2017, h. 33). Selanjutnya, pada prinsip gestalt adalah bagaimana seseorang mengatur elemen-elemen visual dengan menentukan bagaimana objek menonjol dari latar belakangnya menjadi komposisi yang seimbang (Freeman, 2017, h. 38). Prinsip komposisi selanjutnya adalah komposisi dinamis dan statis, yang berfungsi untuk menciptakan gambar simetris dan terasa stabil bila objek berada di tengah dan garis diagonal untuk menambah energi dan gerakan (Freeman, 2017, h. 40). Lalu, terdapat tujuan dan komposisi subjektif yang digunakan untuk mengatur komposisi sesuai dengan tujuan pelaksanaan fotografi untuk menyampaikan pesan dan emosi kepada audiens (Freeman, 2017, h. 127).

Salah satu komposisi dalam fotografi yang sering digunakan adalah *rule of thirds*. *Rule of thirds* merupakan garis yang terbagi menjadi Sembilan bagian dengan garis horizontal dan vertikal untuk menciptakan keseimbangan visual pada gambar (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 159). Untuk memperoleh keseimbangan yang alami, terdapat titik yang dapat dilihat dari perpotongan garis pada *rule of thirds*.

#### **2.1.7.5 Zooming**

*Zooming* merupakan teknik dalam mengambil gambar dengan membuat objek utama menjadi terlihat jelas sementara area sekitarnya terlihat kabur dan menghasilkan efek gerakan (Yunianto, 2021, h. 54). Teknik ini memiliki fungsi yaitu untuk memperjelas dan menguatkan, dan membuat objek semakin mencolok (Yunianto, 2021, h. 54).



Gambar 2.24 Penggunaan Teknik *Zooming*  
Sumber: Buku Teknik Fotografi Yuniarto (2021)

Untuk melakukan teknik *zooming*, dapat dilakukan dengan menggunakan lensa *zoom* dengan penggunaan *shutter speed* yang rendah. Teknik *zooming* dilakukan dengan mengatur *shutter speed* yang tidak lebih dari 1/30 detik dan disarankan menggunakan tripod atau alat untuk menjaga kestabilan kamera saat mengambil gambar agar hasil gambar yang diinginkan (Yuniarto, 2021, h. 54).

Unsur dasar dan teknik fotografi menjadi hal penting dalam memahami dasar fotografi. Selain unsur dasar dan teknik fotografi dalam pengambilan gambar, terdapat jenis-jenis fotografi dalam memotret sebuah gambar. Berikut ini adalah beberapa jenis fotografi yang digunakan dalam perancangan yaitu fotografi model, fotografi editorial, dan fotografi *still life*.

#### **2.1.7.6 Fotografi Model**

Fotografi model adalah fotografi yang berfokus pada pengambilan gambar model untuk menghidupkan konsep tertentu (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 118). Penggunaan fotografi model digunakan untuk mendapatkan hasil fotografi yang sesuai dengan tema atau konsep yang dibuat atau telah direncanakan sebelumnya.



Gambar 2.25 Fotografi Model  
Sumber: <https://pin.it/5WEHK3SID>

Model perlu mengetahui cara mengekspresikan emosi dan berpose untuk menciptakan cerita dan suasana pada foto yang diambil (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 118). Dengan adanya model yang mengetahui hal tersebut, seorang fotografer menjadi lebih mudah untuk fokus pada *setup* pencahayaan dan pengaturan kamera lainnya.

#### 2.1.7.7 Fotografi Editorial

Fotografi editorial adalah jenis fotografi yang digunakan untuk menyempurnakan konten tertulis seperti majalah, surat kabar, *website* dan publikasi lainnya (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 48). Foto-foto editorial dilakukan untuk mendukung kisah yang diceritakan atau mendukung konten informasi yang disampaikan.



Gambar 2.26 Penggunaan Fotografi Editorial pada *Website*  
Sumber: <https://tetleyinvestments.com/contact-us>

Fotografi editorial memiliki berbagai macam variasi foto. Macam-macam foto tersebut dapat dilakukan dengan pemotretan documenter yang menangkap momen nyata secara langsung dan menggunakan studio untuk mendapatkan hasil fotografi yang sesuai dengan perencanaan kreatif (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 48). Aspek yang perlu diperhatikan dalam fotografi editorial adalah pencahayaan yang tepat. Hal ini dikarenakan kualitas visual dan kejernihan gambar dapat mempengaruhi keseimbangan sebuah foto (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 48). Oleh karena itu, keseimbangan pada segitiga *exposure* penting diatur untuk menyampaikan makna dari foto dengan hasil yang sesuai dengan perencanaan konsep visual.

#### 2.1.7.8 Fotografi Still Life

Fotografi *still life* merupakan jenis fotografi yang mengambil gambar benda mati dengan mengubahnya menjadi sesuatu yang menawan secara visual, ekspresif, dan komunikatif, sekaligus menyampaikan pesan yang bermakna untuk menciptakan esensi foto yang artistik (Karyadi, 2017, h. 19).



Gambar 2.27 Fotografi *Still Life*  
Sumber: <https://pin.it/2jmlpGkj1>

Pencahayaan pada fotografi *still life* memainkan peran penting karena fotografi ini mengontrol sepenuhnya tentang objek yang ingin di foto secara kreatif. Fotografer dapat mengatur objek, penyesuaian pencahayaan, dan memilih sudut terbaik untuk mendapatkan tampilan yang diinginkan. (Tjin & Mulyadi, 2014, h. 109).

### 2.1.7.9 Fotografi Still Life

Fotografi *still life* merupakan jenis fotografi yang mengambil gambar benda mati dengan mengubahnya menjadi sesuatu yang menawan secara visual, ekspresif, dan komunikatif, sekaligus menyampaikan pesan yang bermakna untuk menciptakan esensi foto yang artistik (Karyadi, 2017, h. 19).

Selain unsur dasar, teknik, dan jenis fotografi, terdapat proses manipulasi gambar yang biasa digunakan setelah melakukan fotografi dalam melakukan desain karya yang disebut dengan *digital imaging*. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dari ide kreatif yang diinginkan oleh seorang desainer grafis.

### 2.1.7.10 Digital Imaging

*Digital imaging* memiliki membantu fotografer dan desainer dalam membuat karya baik dalam fotografi dan desain grafis. *Digital imaging* merupakan proses dalam meningkatkan dan memanipulasi sebuah gambar (Galer et al., 2005, h. 2).



Gambar 2.28 Contoh Hasil *Digital Imaging*  
Sumber: <https://pin.it/5c1U73VgQ>

Dengan penggunaan *digital imaging*, dapat membantu desainer dalam mengekspresikan ide kreatif pada sebuah gambar yang diambil dari aset foto dan foto tersebut dimanipulasikan sesuai dengan ide kreatif yang ingin disampaikan kepada audiens. Manipulasi gambar

bertujuan untuk mengubah gambar atau foto yang diambil untuk menyesuaikan kontras, warna, ketajaman gambar, dan objek sesuai dengan apa yang diinginkan oleh desainer grafis (Fitrianto, 2021, h. 5).

#### **2.1.8 Mobile Site**

*Website* memiliki turunan jenis situs *web* yang memiliki tanggung jawab untuk pengguna perangkat *mobile* yaitu *mobile site*. *Mobile site* merupakan situs *web* yang dirancang sederhana untuk sebuah perangkat *mobile* yaitu ponsel atau *smartphone* (Firtman, 2016, h. 1). Perbedaan antara *mobile site* dengan *website* yaitu *mobile site* dibuat untuk mengoptimalkan ukuran layar untuk *mobile* atau ponsel saja, sedangkan *website* dibuat dengan optimalisasi dengan ukuran layar pada desktop (Rio & Marsehan, 2023, h. 45).

*Mobile site* menggunakan penerapan *mobile first indexing* untuk membuat *website* pada perangkat *mobile* menjadi kompatibel (Wardini & Rahayu, 2023, h. 58). Oleh karena itu, penggunaan *mobile site* dapat membantu pengguna lebih mudah untuk mengakses sebuah situs melalui perangkat *mobile* atau ponsel. *Mobile site* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan pengguna, tidak perlu berada di depan komputer desktop saat berselancar di internet, tingkat keterlibatan dan respon yang lebih tinggi, dan generasi muda lebih mengandalkan perangkat seluler dalam beraktivitas (Toepoel & Lugtig, 2022, h. 151).

Jenis perangkat untuk *mobile* dan sistem operasi (OS) yang digunakan oleh *user* adalah untuk berselancar pada situs dilihat pada bagaimana situs tersebut terlihat. Oleh karena itu, penggunaan tipografi sangat mempengaruhi tampilan *mobile site* agar keterbacaan dapat terlihat dengan jelas melalui keterbatasan visual pada perangkat *mobile* (Miller, 2022, h. 3). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *mobile site*. Beberapa faktor tersebut adalah kecepatan untuk memuat tampilan halaman situs, keterbacaan, aksesibilitas, konten yang dapat dilihat, penggunaan judul yang jelas, *treatment* desain yang konsisten, dan navigasi yang jelas (Miller, 2022, h. 55-59). Dalam perancangan ini, akan menggunakan *mobile site* yang

merupakan turunan dari *website* sebagai media untuk menyampaikan informasi dengan kemudahan aksesibilitas bagi pengguna dalam menjelajahi situs dalam membaca informasi yang disajikan.

## **2.2 Media Sosial**

Media sosial merupakan menekankan perannya sebagai platform untuk penggunanya melakukan aktivitas seperti bercerita, membangun relasi, membentuk identitas, dan mengenalkan suatu budaya melalui pembuatan konten (Lehmann, 2024, h. 13). Media sosial memberikan penggunanya kebebasan melalui teks, gambar, dan video dalam menyebarkan informasi yang diinginkan. Media sosial memiliki manfaat dalam penggunaannya yaitu sebagai media komunikasi digital, sarana pembelajaran dan pengembangan diri, media hiburan, dan media informasi lainnya (Fitriani, 2021, h. 1008). Pada perancangan, media sosial digunakan sebagai media sekunder untuk membantu penyebaran informasi.

### **2.2.1 Karakteristik Media Sosial**

(Fitriani, 2021, h. 1008) menyebutkan karakteristik media sosial dalam buku seri Literasi Digital oleh Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia yaitu sebagai berikut:

#### **2.2.1.1 Platform Berdasarkan pada Pengguna**

Media sosial menjadi platform yang berbasis dua arah atau lebih sehingga pengguna memegang kendali dalam konten dalam bentuk teks, gambar, dan video yang disebarkan melalui media sosial. Selain itu, pengguna juga menjadi penikmat konten-konten atau informasi yang disebarkan oleh pembuat konten lainnya. Hal ini membuat media sosial menjadi lebih dinamis dengan informasi yang menyebar dengan cepat dan terus diperbarui berdasarkan aktivitas dan keterlibatan pengguna.

#### **2.2.1.2 Pembuat Konten Adalah Pengguna**

Media sosial sebagai platform yang didasarkan pada pengguna memiliki informasi-informasi yang disebarkan oleh pengguna

lainnya yang bisa disebut dengan pembuat konten. Informasi yang disebarkan dapat berupa teks, gambar, dan video. Oleh karena itu, proses pembuatan konten tidak hanya mempengaruhi individu, melainkan industri seperti pemasaran, hiburan, dan pendidikan untuk menyebarkan informasi dalam membentuk tren dan perilaku pengguna.

### **2.2.1.3 Memberikan Kesempatan Hubungan Antar Pengguna**

Media sosial memberikan peluang penggunanya untuk terhubung dengan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Pengguna platform media sosial dapat terhubung kembali dengan teman atau bahkan bertemu dengan seseorang dari negara yang belum pernah mereka kunjungi sebelumnya. Setiap pengguna dapat terhubung dengan siapa pun, dimana pun, dan kapan pun selama pengguna memiliki akses internet. Hal ini membuat pengguna dapat membangun hubungan atau relasi tanpa dibatasi oleh jarak atau waktu.

## **2.2.2 Instagram Post**

*Social Networking Sites* atau disingkat SNS merupakan salah satu dari kategori media sosial yang dibuat dengan tujuan untuk membentuk hubungan sosial para penggunanya (Lehmann, 2024, h. 33). Salah satu platform *Social Networking Sites* yang digunakan masyarakat yaitu Instagram. Instagram merupakan platform media sosial yang memberikan penggunanya kebebasan untuk membagikan foto, video, dan berinteraksi dengan audiens global (Cook, 2020, h. 1). Instagram telah menjadi platform yang penting baik dalam ranah bisnis maupun menyebarkan informasi yang bertujuan untuk membuat penggunanya mengenali dan memahami pembahasan yang disebarkan. Instagram memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi yaitu sebagai berikut.

### **2.2.2.1 Instagram Feed**

Instagram *feed* adalah fitur yang disediakan untuk penggunanya dalam membagikan informasi kepada pengguna lainnya,

terutama pada pengikut akun Instagram milik penyebar informasi melalui unggahan berupa gambar atau video (Laily et al., 2022, h. 165).



Gambar 2.29 Desain Instagram *Feed*  
Sumber: <https://pin.it/7vGOKn4F4>

Instagram *feed* tidak hanya membagikan kontennya secara visual, tetapi juga melengkapi informasi yang disampaikan dengan fitur keterangan. Instagram *feed* digerakkan oleh algoritma yang disesuaikan dengan preferensi untuk mendorong informasi yang diberikan dapat tersebar kepada pengguna-pengguna lainnya.

#### 2.2.2.2 *Caption*

*Caption* merupakan teks atau deskripsi yang berkaitan dengan gambar atau video yang diunggah melalui media sosial terutama Instagram (Antasari & Pratiwi, 2022, h. 179).



Gambar 2.30 Instagram *Feed* dan *Caption*  
Sumber: [https://www.instagram.com/p/DG-tMT9y3rf/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DG-tMT9y3rf/?img_index=1)

*Caption* berperan dalam meningkatkan efektifitas gambar sebagai media informasi dalam memperjelas pesan dan konteks yang disampaikan kepada audiens.

### 2.2.2.3 Instagram Story

Instagram *Story* adalah fitur yang bersifat sementara disediakan Instagram untuk memudahkan penggunaanya dalam membagikan konten berbentuk gambar atau video kepada pengguna lainnya dengan batasan waktu yang singkat (Laily et al., 2022, h. 166).



Gambar 2.31 Desain Instagram *Story*  
Sumber: <https://pin.it/252Gka7w6>

Instagram *story* memiliki jangka waktu selama 24 jam untuk tetap terunggah dan akan hilang setelah jangka waktu tersebut habis. Batasan waktu tersebut mendorong keterlibatan secara langsung kepada pengguna untuk memberikan informasi terbaru terkait konten yang dibuat kepada target audiens. Oleh karena itu, Instagram *Story* digunakan sebagai media informasi yang mengutamakan kebaruan pada informasi atau konten yang diberikan.

### 2.2.2.4 Grid

Pada Instagram *post*, akan menggunakan *modular grid* dalam perancangan desain visual. *Modular grid* merupakan jenis *grid* yang memperluas kolom dengan menggunakan kolom vertikal dan horizontal sehingga menciptakan serangkaian komponen yang membantu penyusunan konten secara kompleks (Samara, 2023, h. 88). *Modular grid* menjaga konsistensi pada berbagai informasi berupa teks, gambar,

dan elemen visual diatur secara harmonis (Samara, 2023, h. 91). Oleh karena itu, jenis *grid* ini dapat memberikan kebebasan kreativitas untuk mempertahankan keseimbangan visual.

#### **2.2.2.5 Konten**

Penyebaran konten dari Instagram mendefinisikan keberadaannya dan mendukung keberhasilannya di platform media sosial (Cook, 2020, h. 56). Konten berfungsi sebagai landasan untuk keterlibatan dan pertumbuhan audiens. Tanpa pembuatan konten yang matang, informasi tidak dapat tersampaikan. Konsistensi dalam pembuatan konten dapat memperkuat tujuan pembuatannya agar pengguna dapat memahami isi informasi yang diberikan.

### **2.3 Media Cetak**

Media cetak adalah perantara untuk menyampaikan informasi melalui teks dan gambar yang divisualisasikan ke bentuk desain visual dengan berbahan kertas (Kaffah et al., 2023, h. 484). Media cetak melibatkan proses percetakan atau *printing* untuk memperoleh media secara fisik. Media cetak yang berbentuk cetakan bertujuan untuk memberikan informasi atau pesan dengan teks dan gambar agar lebih mudah mengenali dan memahami isi informasi secara langsung tanpa melibatkan penggunaan internet (Rahmad Syaputra & Subandrio, 2023, h. 286). Media yang digunakan dalam perancangan yaitu brosur *tri-fold* dan poster sebagai media sekunder. Pada perancangan, menggunakan *modular grid* sebagai *grid*. Hal ini dikarenakan *Modular grid* menjaga konsistensi pada informasi berupa teks, gambar, dan elemen visual diatur secara harmonis (Samara, 2023, h. 91).

#### **2.3.1 Brosur *Tri-fold***

Brosur merupakan salah satu media cetak yang sering digunakan dalam format desain grafis *multipage* (Landa, 2019, h. 170). Penggunaan brosur dilakukan untuk menyebarkan informasi yang komprehensif dan lebih banyak sehingga digunakan sebagai media informasi. Brosur memiliki fungsi yang mencakup informasi atau komunikasi yang komprehensif sesuai dengan topik yang diangkat (Landa, 2019, h. 170).



Gambar 2.32 Contoh Brosur *Tri-Fold*

Sumber: <https://pin.it/3Jhs68o1n>

Brosur digunakan untuk memberikan detail informasi terkait topik yang dirancang. Brosur menawarkan keterlibatan nyata sehingga memungkinkan penerima untuk mudah untuk mengingat konten yang disajikan dengan penggunaan informasi yang di ringkas (Landa, 2019, h. 172).

### 2.3.2 Poster

Poster merupakan format cetak atau dua dimensi dengan satu permukaan yang dirancang untuk menginformasikan dan mengkomunikasikan pesan secara visual (Landa, 2019, h. 182). Poster memiliki beberapa tujuan dalam pembuatannya. Poster bertujuan untuk menginformasikan sebuah topik dan menampilkan visual sebuah acara (Landa, 2019, h. 182).



Gambar 2.33 Contoh Poster

Sumber: <https://pin.it/6vhtmTarU>

Poster digunakan agar audiens dapat mudah mengingat informasi yang disampaikan. Pembuatan poster dilakukan penggunaan elemen seperti gambar, teks, kontras, dan hierarki untuk memandu audiens melalui informasi

yang disampaikan agar mudah untuk mengingat informasi yang disampaikan (Landa, 2019, h. 187). Poster memiliki daya tarik untuk mengekspresikan, mengkomunikasikan, dan menginformasikan sebuah topik. Poster dapat menjadi ikonik dan menawarkan artistik dengan tujuan untuk menginformasikan topik (Landa, 2019, h. 180).

## **2.4 Investasi Ilegal Berbasis *Money game***

Investasi ilegal merupakan investasi yang tidak memiliki izin atau tidak terdaftar pada Bursa Efek Indonesia (Mutiah & Apriani, 2022, h. 1994). Investasi ilegal biasanya melakukan penawaran melalui berbagai macam pelaku ekonomi seperti perorangan, koperasi, dan organisasi. Salah satu jenis investasi ilegal yang tersebar di Indonesia yaitu investasi ilegal berbasis *money game*. Investasi ilegal berbasis *Money game* adalah penipuan investasi yang melakukan pengumpulan modal dengan memberikan keuntungan di setiap anggota baru yang mendaftar (Rahmatullah & Mahfud, 2024, h. 33).

### **2.4.1 Skema yang Digunakan**

*Money game* memiliki beberapa skema yang digunakan dalam praktiknya. Beberapa skema tersebut yaitu skema ponzi dan piramida dengan membayarkan keuntungan berupa modal awal dari anggota baru kepada anggota lama dan akan bertahan selama masih terdapat anggota baru yang masuk (Amanda et al., 2022).

#### **2.4.1.1 Skema Ponzi**

Skema ponzi merupakan metode atau jenis penipuan investasi ilegal yang membayarkan dana investor lama dengan menggunakan dana investor baru (Springer, 2021, h. 14). Skema ini menjadi metode dengan menawarkan keuntungan menjanjikan kepada calon korban berupa peluang mendapatkan keuntungan tinggi dengan sedikit atau tanpa risiko dalam waktu singkat (Anggriawan et al., 2023, h. 317).

#### **2.4.1.2 Skema Piramida**

Skema Piramida merupakan metode penipuan investasi ilegal dengan konsep berupa penjualan barang atau jasa yang memaksa anggotanya untuk membeli produk lebih banyak dan membuat keuntungan besar bagi orang atau pelaku yang berada di puncak piramida (Marie, 2024, h. 11). Skema ini merayu calon anggota dengan membicarakan tentang uang dan produk yang akan ditawarkan hingga menjadi bagian dari anggota (Anggriawan et al., 2023, h. 319).

#### **2.4.2 Ciri-ciri Investasi Ilegal Berbasis *Money game***

Investasi ilegal berbasis *money game* memiliki ciri-ciri yang dilakukan dalam melakukan aksinya. (Mutiah & Apriani, 2022, h. 1994) menyebutkan investasi ilegal berbasis *money game* memiliki ciri-ciri menurut OJK yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjanjikan keuntungan atau *return* uang kembali dalam waktu singkat yang tidak masuk akal.
- 2) Menekankan pada perekrutan anggota.
- 3) Tidak adanya penjelasan tentang bagaimana cara pengelolaan investasinya.
- 4) Tidak adanya penjelasan mendasar pada usaha yang memenuhi asas kewajaran di sektor investasi keuangan.
- 5) Bonus dibayarkan apabila terdapat perekrutan anggota baru.
- 6) Apabila terdapat produk, dijual dengan harga tinggi namun kualitas rendah karena produk yang dijual hanya sebuah formalitas.
- 7) Tidak memiliki izin usaha dari OJK (Otoritas Jasa Keuangan atau BEI (Bursa Efek Indonesia).

#### **2.4.3 Penyebab Investasi Ilegal Berbasis *Money game***

Investasi ilegal berbasis *money game* telah menjadi jebakan keuangan yang tersebar luas dengan menjanjikan keuntungan yang cepat dan besar. *Money game* sering kali beroperasi dengan kedok peluang investasi yang sah, dengan pemasarannya yang persuasif dan pengaruh sosial agar calon

anggota tidak merasakan curiga pada pemasaran tersebut. Oleh karena itu, terdapat beberapa faktor penyebab yang membuat calon korban tertarik untuk masuk ke dalam investasi ilegal berbasis *money game*. (Tambunan & Hendarsih, 2022, h. 111) menjelaskan bahwa terdapat dua faktor penyebab investasi ilegal berbasis *money game* yaitu faktor pelaku dan masyarakat.

#### **2.4.3.1 Pelaku**

Berkembangnya teknologi membuat pelaku semakin mudah dalam membuat aplikasi atau penawaran yang di iklankan melalui media sosial dan promosi digital yang berasal dari luar negeri sehingga sulit untuk dilacak (Tambunan & Hendarsih, 2022, h. 111).

#### **2.4.3.2 Masyarakat**

Masyarakat, khususnya gen Z dengan berinvestasi hanya karena tren tanpa memiliki pengetahuan yang cukup (Danurwenda & Suhartini, 2024, h. 573). Hal ini menyebabkan banyak orang mudah terpengaruh dengan adanya promosi yang menawarkan keuntungan tinggi yang cepat dengan rendah atau tanpa adanya resiko.

#### **2.4.4 Dampak Investasi Ilegal Berbasis *Money game***

Investasi ilegal berbasis *money game* telah menjadi masalah yang meningkat, dengan memikat individu yang dijanjikan keuntungan tinggi dalam waktu singkat. Apabila hal ini terus dibiarkan akan menyebabkan dampak-dampak negatif baik kepada korban. (Halid et al., 2024, h. 4-5) menjelaskan dampak-dampak investasi ilegal berbasis *money game* yaitu sebagai berikut:

##### **2.4.4.1 Kerugian Finansial**

Anggota mengalami kerugian finansial yang signifikan dikarenakan metode yang dijalankan dalam investasi ilegal berbasis *money game* yaitu dana investasi dari anggota baru digunakan untuk membayar anggota lama.

#### 2.4.4.2 Ketidakpastian Finansial

Investasi ilegal berbasis *money game* yang terus berkembang dapat mengganggu sistem keuangan dengan menguras uang dari investasi atau bisnis yang sah.

#### 2.4.4.3 Tekanan Psikologis

Tekanan psikologis yang diakibatkan investasi ilegal berbasis *money game* berupa stress, depresi, dan rasa malu setelah korban menyadari bahwa mereka terjerumus investasi ilegal berbasis *money game* setelah mengalami kerugian.

#### 2.4.4.4 Gangguan Sosial

Investasi ilegal berbasis *money game* menggunakan metode dengan skema ponzi dan skema piramida yang mengandalkan perekrutan anggota baru. Ketika skema yang dijalankan runtuh, maka akan menyebabkan kerugian besar sehingga mengalami hilangnya kepercayaan antar masyarakat dan memperburuk kondisi sosial.

### 2.5 Penelitian yang Relevan

Penulis menentukan 3 penelitian yang relevan untuk perancangan ini. Penelitian-penelitian tersebut berjudul “Perancangan User Interface Finansial dan Investasi *Money Mentor Pro* Berbasis *Web* dengan Metode *Design Thinking*”, “Upaya Preventif Berkembangnya *Money Game* di Perbankan Syariah Indonesia”, dan “Penegakan Hukum terhadap Praktik *Money Game* dengan Skema Ponzi dalam Investasi Ilegal pada Aplikasi Tiktok E-Cash di Indonesia”. Penelitian yang relevan dilakukan untuk menemukan hasil penelitian dan kebaruan yang bertujuan untuk memperkuat teori agar mendapatkan informasi lebih luas.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

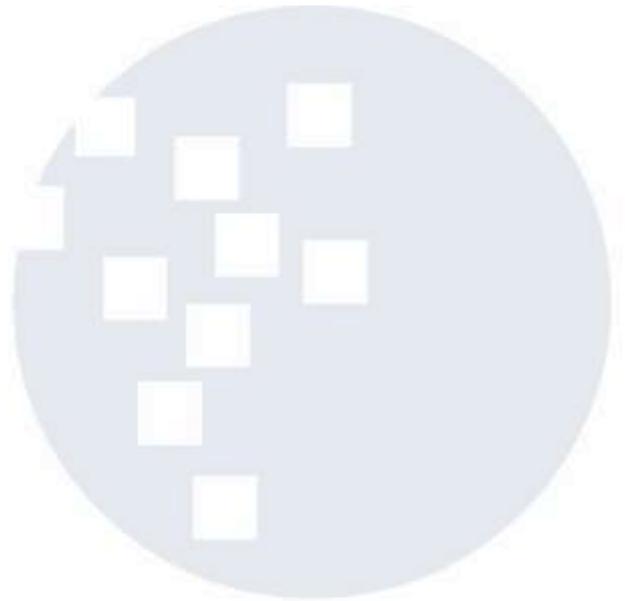
No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan User Interface Finansial dan Investasi <i>Money Mentor Pro</i> Berbasis	Rustiyana, Diana Salendra	Penelitian ini menghasilkan desain UI/UX untuk website	Perancangan fokus pada mobile site dan

	Web dengan Metode <i>Design Thinking</i>		yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan edukasi terkait investasi. Fitur yang dirancang mencakup modul pembelajaran, dan kalkulator investasi.	pemberian informasi mengenai investasi ilegal berbasis <i>money game</i> , skema yang digunakan, ciri-ciri atau indikatornya, penyebab, dan dampak yang terjadi, sehingga pengguna dapat mengenali dan memahami lebih dalam tentang bahaya investasi ilegal berbasis <i>money game</i> .
2	Upaya Preventif Berkembangnya <i>Money Game</i> di Perbankan Syariah Indonesia	M. Nurul Fahmi	Pencegahan <i>money game</i> dalam perbankan Syariah dapat dilakukan melalui pengaduan ke OJK, penguatan literasi keuangan Syariah, audit internal, serta pembentukan Satgas Waspada Investasi	Membuat perancangan <i>mobile site</i> yang menyediakan konten untuk mengenali dan memahami ciri-ciri atau indikator tentang investasi ilegal berbasis <i>money game</i> kepada pengguna. Sehingga

				pengguna dapat mengenali lebih dalam dan membedakan wujud dari investasi ilegal berbasis <i>money game</i> dengan investasi legal.
3	Penegakan Hukum terhadap Praktik <i>Money Game</i> dengan Skema Ponzi dalam Investasi Ilegal pada Aplikasi Tiktok E-Cash di Indonesia	Shilvia Amanda, Sayid Mohammad Rifqi Noval, Elis Herlina	Penegakan hukum terhadap <i>money game</i> dapat dilakukan melalui Pasal 378 KUHP dan Pasal 28 Ayat (1) UU ITE. Penyelesaian sengketa bisa melalui OJK atau kepolisian.	Membuat perancangan <i>mobile site</i> yang menyediakan konten untuk mengenali dan memahami kepada pengguna tentang investasi ilegal berbasis <i>money game</i> .

Dengan penelitian relevan yang telah dipaparkan, ketiga penelitian tersebut memberikan wawasan yang berharga seperti perancangan desain *web* dengan menggunakan *design thinking* yang bertujuan untuk memudahkan pengguna mengakses informasi. Lalu, terdapat informasi tentang dengan *money game* yang menjelaskan praktik *money game*. Kemudian, dari penelitian yang relevan juga mendapatkan informasi tentang skema yang digunakan dalam praktik *money game*. mengetahui hasil penelitian yang ada. Penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai informasi dan menemukan kebaruan untuk perancangan ini. Berdasarkan hasil tabel penelitian yang relevan, perancangan ini mengusulkan perancangan *mobile site* mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game*

dengan memberikan pengenalan dan pemahaman, informasi tentang ciri-ciri, penyebab, dan dampak dari investasi ilegal berbasis *money game*. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* sebagai kebaruan metodologi perancangan dari penelitian-penelitian sebelumnya.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA