

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media informasi bisa diartikan sebagai suatu proses yang berlangsung secara terstruktur, di mana produksi pesan dilakukan dengan memanfaatkan sistem industri, kemudian hasilnya didistribusikan secara berulang melalui perangkat teknologi yang tersedia (Turow, 2020 hl.10). Dalam konteks ini menunjuk pada aktivitas penyusunan, pemrosesan, hingga pengemasan pesan yang dijalankan secara sistematis dengan dukungan perangkat industri. Sementara itu, distribusi berulang menggambarkan pola penyampaian pesan secara intensif, konsisten, serta berulang-ulang agar dapat merata diterima oleh masyarakat luas. Keseluruhan aktivitas ini dapat berlangsung karena adanya teknologi komunikasi, seperti media cetak, media elektronik, dan media digital, yang berfungsi sebagai instrumen utama penyampaian informasi.

2.1.1 Tujuan Media Informasi

Dalam hal ini media memproduksi dan menyebarkan konten yang beragam, mencakup aspek hiburan, berita, pendidikan, serta pengawasan sosial. Peran media dalam hal ini tidak hanya terbatas pada penyampaian pesan, tetapi juga pada upaya menjaga kesinambungan arus informasi agar dapat diakses secara luas oleh masyarakat (Turow, 2020 hl.11-14). Dengan peran tersebut, media memiliki kedudukan strategis sebagai kekuatan sosial yang mampu memengaruhi cara pandang, sikap, serta perilaku masyarakat.

A. Aspek Edukasi

Media informasi memiliki peran penting dalam bidang pendidikan, yaitu dalam menyebarluaskan pengetahuan, wawasan, serta pemahaman kepada masyarakat. Keberadaan media berfungsi sebagai sarana pembelajaran *nonformal* yang menghadirkan informasi faktual mencakup isu sosial, politik, kesehatan, teknologi, hingga budaya. Melalui penyajian tersebut, sangat

mempengaruhi tingkatan literasi dalam masyarakat sekaligus memperkuat kualitas sumber daya manusia (Turow, 2020 hl.78).

B. Aspek Hiburan

Selain tujuan dalam aspek edukatif, media informasi juga memiliki tujuan untuk menghadirkan hiburan yang berperan menjaga keseimbangan kehidupan sosial. Bentuk hiburan yang ditawarkan sangat beragam, mulai dari musik, film, drama, olahraga, hingga konten digital, yang keseluruhannya berfungsi memberi relaksasi, mengurangi tekanan, dan menghadirkan rekreasi mental bagi khalayak. Lebih dari sekadar hiburan, banyak konten juga sarat dengan nilai edukasi, moral, maupun sosial yang dapat mendorong pembentukan perilaku positif (Turow, 2020 hl.20).

C. Aspek Sosial dan budaya

Media informasi berfungsi dalam proses sosialisasi dan pelestarian budaya dengan memperkenalkan nilai, norma, serta tradisi yang berlaku dalam masyarakat. Melalui siaran, artikel, situs web, dan kampanye publik, media berperan menanamkan identitas suatu bangsa, membangkitkan rasa bangga terhadap warisan budaya, sekaligus mendorong keterbukaan terhadap keberagaman (Turow, 2020 hl.17). Media juga menjadi jembatan yang menghubungkan pertemuan antarbudaya dengan memperkenalkan tradisi dari berbagai belahan dunia, sehingga memunculkan rasa toleransi dan pemahaman antar kelompok sosial.

D. Aspek Kontrol dan Pengawasan Sosial

Dalam bidang pengawasan sosial, media informasi berfungsi sebagai pengawas publik atau yang mengontrol jalannya pemerintahan, aktivitas sosial, maupun perilaku individu agar tetap sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Melalui liputan investigative seperti berita yang ditampilkan dalam bentuk artikel, berita tv, maupun koran, media mampu mengungkap praktik

penyalahgunaan kekuasaan, korupsi, hingga pelanggaran hak asasi manusia sehingga mendorong terciptanya keterbukaan antar sesama. Media juga menjadi wadah bagi masyarakat dalam menyampaikan kritik, aspirasi, dan pengawasan terhadap kebijakan public (Turow, 2020 hl.19). Peran ini tidak hanya terbatas pada ranah politik, melainkan juga merambah aspek sosial, budaya, hingga moral, dengan tujuan membangun kehidupan masyarakat yang lebih adil, terbuka, serta bebas dari penyalahgunaan kekuasaan.

2.1.2 Jenis-jenis Media Informasi

Dalam hal ini, media informasi sebagai sarana penyampaian gagasan, pesan, maupun data kepada masyarakat luas. Dalam perkembangannya, media ini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu media cetak dan media digital. Masing-masing kategori memiliki ciri khas, keunggulan, sekaligus tantangan tersendiri, tetapi keduanya sama-sama berfungsi penting dalam proses pendidikan, hiburan, hingga pembentukan opini masyarakat (Ivić, Ivan, 2019 hl.26-27).

2.1.2.1 Media Cetak

Media cetak merupakan bentuk tradisional dalam menyampaikan informasi dan berkomunikasi yang sudah digunakan sejak berabad-abad lalu. Jenis ini meliputi buku, surat kabar, dan majalah. Media cetak memiliki keunggulan yang terletak pada kedalaman informasi yang disajikan secara terstruktur, sehingga cocok untuk kebutuhan akademik maupun literatur yang mendalam. Meski penggunaannya menurun pada era digital, media cetak tetap dianggap sebagai rujukan utama bagi kalangan ilmiah (Ivić, Ivan, 2019 hl.29).

Buku menjadi media paling representatif pada media cetak. Isinya disusun dengan rapi, teratur, dan lengkap. Perannya sangat penting dalam pendidikan, baik formal maupun *nonformal*, karena membantu pembaca berpikir lebih kritis dan melatih kemampuan

menganalisis. Selain itu, buku juga berkontribusi pada perkembangan otak dalam membaca, memahami, dan mengolah informasi dengan lebih baik (Ivić, Ivan, 2019 hl.31).

Media cetak berikutnya berupa koran, yang kerap kali sebut juga sebagai surat kabar. Jenis ini menekankan penyampaian informasi faktual yang bersifat aktual. Koran hadir dalam waktu tertentu, harian maupun mingguan, untuk menyampaikan berita terkini. Perannya sangat penting dalam menjembatani masyarakat untuk mengikuti isu politik, sosial, ekonomi, dan budaya.

Selain itu, Majalah juga menjadi media cetak yang berperan dalam penyampaian informasi. Biasanya diterbitkan mingguan atau bulanan dengan tema tertentu. Majalah memadukan teks, gambar, dan desain visual yang menarik, sehingga tidak hanya memberi informasi tetapi juga hiburan (Ivić, Ivan, 2019 hl.36-37). Topik yang diangkat pun beragam, mulai dari gaya hidup hingga seni dan budaya, menjadikannya media favorit bagi kelompok pembaca tertentu. Sebagai contoh majalah yang pernah diterbitkan di Indonesia antara lain majalah Tempo, Femina, Bobo, serta Kartini.

2.1.2.2 Media Digital

Dalam perkembangannya, media digital sangat berpotensi menjadi sarana informasi seiring kemajuan teknologi. Media ini mencakup radio, musik, film, hingga internet. Keunggulannya adalah distribusi yang cepat, bersifat interaktif, serta kemampuan menjangkau audiens global dalam waktu singkat. Namun, tantangan yang muncul di antaranya adalah potensi adanya informasi berlebihan, dan efek *multitasking* (Ivić, Ivan, 2019 hl.34-35, 38).

Radio dan musik Termasuk media berbasis audio yang menjadi perintis penyebaran informasi secara luas. Radio sejak awal abad ke-20 sudah diperuntukan untuk berita, hiburan, dan iklan. Sementara itu, musik yang diputar melalui radio atau *platform*

digital turut membentuk budaya populer dan menjadi sarana penyampaian pesan sosial maupun politik (Ivić, Ivan, 2019 hl.30).

Media digital lainnya berupa film, dimana dengan menggabungkan *audio* dan visual dengan narasi tertentu dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Selain menjadi hiburan, film juga berfungsi sebagai sarana edukasi, pelestarian budaya, bahkan kritik sosial. Kekuatan film ada pada kemampuannya dalam memicu emosi penonton sehingga pesan lebih mudah diingat.

Internet Menjadi media digital paling dominan di era modern. Internet menawarkan interaktivitas, akses yang mudah dan praktis, serta memiliki koneksi tanpa batas terhadap berbagai sumber informasi. Kehadirannya melalui media sosial, *hyperlink*, Situs web, maupun multimedia menjadikannya pusat komunikasi global.

Media informasi merupakan sarana terstruktur yang digunakan untuk memproduksi, mengolah, dan menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui dukungan teknologi. Proses ini berjalan secara sistematis dan berulang agar informasi dapat tersebar secara luas dan merata. Dalam fungsinya, media tidak hanya menjadi alat penyampai pesan, tetapi juga menjadi bagian penting dalam pembentukan cara pandang, perilaku, serta kualitas literasi masyarakat.

2.2 Website

Desain web merupakan suatu disiplin yang menggabungkan aspek seni visual dan prinsip fungsionalitas dengan tujuan utama menyampaikan informasi melalui medium digital (Jason, Beard, 2020 hl.2). Kegiatan ini tidak hanya mencakup aspek estetika, tetapi juga melibatkan aspek teknis terkait pengoperasian situs. Meskipun demikian, fokus utama dari desain web tetap diarahkan pada tampilan visual dan pengalaman pengguna yang ditampilkan oleh situs tersebut (Sulistiani, Ino, 2018 hl.1).

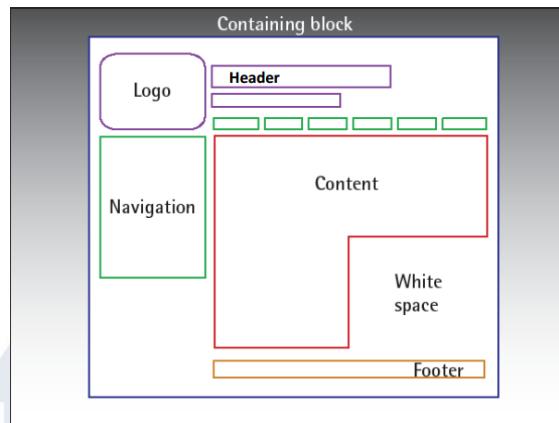
Dalam perancangan *Mobile Web*, desainer perlu memperhatikan tiga aspek utama, yaitu tipografi, warna, dan tata letak. Tipografi berfungsi memastikan keterbacaan melalui pemilihan font yang tepat, ukuran teks yang proporsional, dan hierarki yang jelas. Warna berperan menjaga identitas visual sekaligus meningkatkan aksesibilitas dengan kontras yang memadai serta konsistensi pada setiap elemen. Sementara itu, tata letak mengatur alur baca dan fokus pengguna dengan grid responsif, ruang kosong yang seimbang, serta struktur navigasi yang jelas. Integrasi ketiga aspek ini menghasilkan desain *Mobile Web* yang fungsional, estetis, dan mudah digunakan.

2.2.1 Fungsi Web

Website pada hakikatnya memiliki peran fundamental sebagai medium komunikasi modern yang menghubungkan penyedia informasi dengan audiens secara langsung dan interaktif. Kehadiran sebuah *website* tidak cukup hanya dipandang sebagai ruang penyimpanan dan penyajian data, melainkan juga sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya pertukaran makna antara konten yang disampaikan dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini, kualitas sebuah *website* ditentukan oleh kemampuannya menghadirkan informasi secara efektif sekaligus membangun pengalaman yang bermakna bagi penggunanya.

Selain itu, faktor estetika dan fungsionalitas harus berjalan seiring, karena keduanya saling melengkapi. Desain visual yang memukau memang mampu menarik perhatian, tetapi apabila tidak didukung dengan struktur navigasi yang jelas, kecepatan akses yang baik, serta kemudahan interaksi, maka fungsi *website* tersebut menjadi kurang optimal. Sebaliknya, situs yang hanya menekankan pada aspek teknis tanpa mempertimbangkan nilai artistik akan tampak kaku, tidak menarik, dan cenderung menurunkan motivasi pengguna untuk kembali mengaksesnya (Jason, Beaird, 2020 hl.4-5).

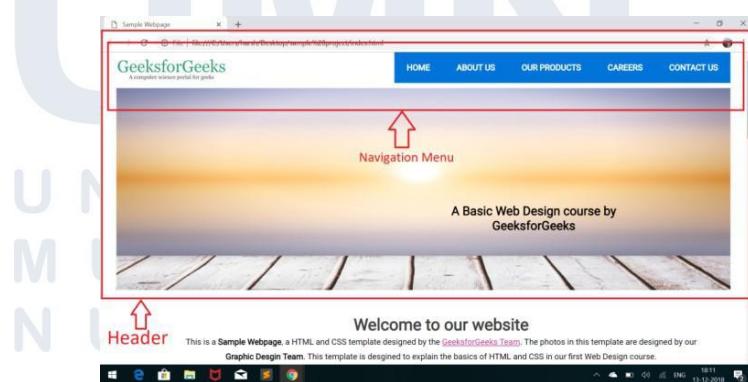
2.2.2 Anatomi Desain Web



Gambar 2.1 Anatomi Web
Sumber: <https://vienna013.wordpress.com>

Anatomi web dapat dipahami sebagai susunan bagian-bagian standar yang secara umum selalu ditemukan dalam sebuah halaman situs. Setiap bagian memiliki fungsi khusus yang saling melengkapi, mirip dengan organ dalam tubuh manusia yang bekerja secara terpadu. Kehadiran susunan ini bertujuan agar tampilan *website* lebih terstruktur, memudahkan pengguna dalam memahami isi, serta menciptakan pengalaman penggunaan yang nyaman (Jason, Beaird, 2020 hl.6-7).

A. Header

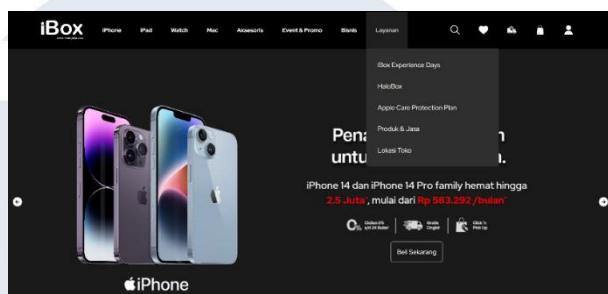


Gambar 2.2 Header Web
Sumber: <https://www.geeksforgeeks>

Header adalah bagian pertama yang muncul ketika pengguna membuka sebuah halaman web. Bagian ini umumnya

memuat elemen branding dan navigasi agar pengguna dapat mengenali identitas situs serta berpindah ke halaman lain dengan mudah. Pada sebagian besar situs, header ditempatkan secara konsisten di bagian atas setiap halaman sehingga fungsi dan aksesnya tetap jelas bagi pengguna (Jason, Beaird, 2020 hl.6).

B. *Navigation* (Navigasi)



Gambar 2.3 Navigasi Web
Sumber: <https://www.jagoanhosting>

Navigasi merupakan elemen penghubung yang mempermudah pengunjung dalam berpindah antarhalaman di sebuah situs. Posisi navigasi umumnya berada di bagian atas halaman (menu horizontal) atau di sisi kiri/kanan (menu vertikal). Navigasi yang efektif ditandai dengan tampilan yang sederhana, jelas, konsisten, dan mudah ditemukan sehingga pengguna dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat tanpa kebingungan (Jason, Beaird, 2020 hl.6-7).

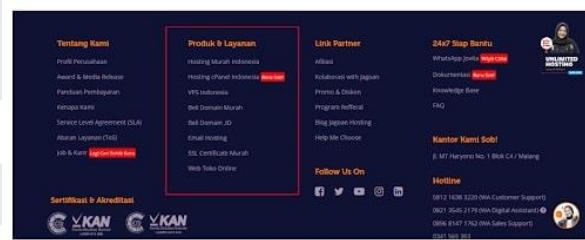
C. *Content* (Konten)



Gambar 2.4 Konten Web
Sumber: <https://www.clickworker.com>

Konten adalah bagian inti yang memuat informasi utama sebuah *website*, seperti artikel, gambar, video, atau produk. Bagian ini menjadi alasan utama pengunjung mengakses situs, sehingga penyajiannya harus jelas, ringkas, menarik, serta ditempatkan secara menonjol di bagian tengah halaman. Dengan demikian, fokus pengunjung langsung tertuju pada informasi penting tanpa terganggu oleh elemen lain.(Jason, Beaird, 2020 hl.7).

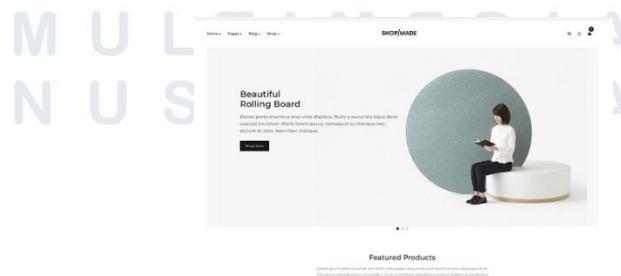
D. Footer



Gambar 2.5 Footer
Sumber: <https://www.jagoanhosting>

Footer adalah bagian penutup yang terletak di bagian bawah halaman web. Elemen ini umumnya memuat informasi penting seperti hak cipta, alamat kontak, kebijakan privasi, atau tautan tambahan. Selain itu, footer dapat berfungsi sebagai navigasi sekunder yang membantu pengunjung menemukan informasi pelengkap dengan mudah. Keberadaannya menandai akhir halaman sekaligus memberikan akses cepat ke informasi penting lainnya (Jason, Beaird, 2020 hl.7).

E. White Space



Gambar 2.6 White Space
Sumber: <https://www.makewebeeasy.com>

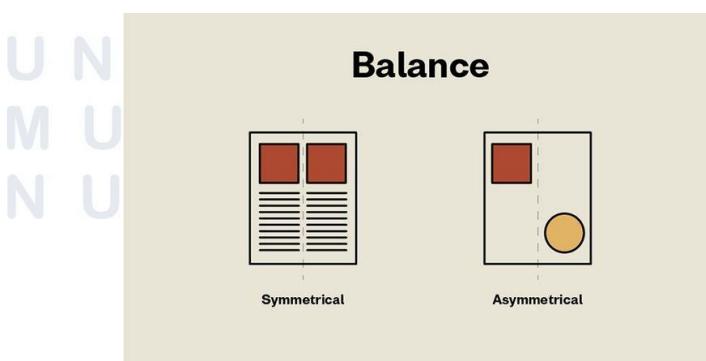
Whitespace adalah area kosong pada halaman web yang tidak berisi teks maupun gambar. Perannya penting untuk memberi ruang visual sehingga elemen desain tampak seimbang dan tidak padat. Dengan adanya ruang kosong, keterbacaan meningkat, hierarki informasi lebih jelas, dan tampilan halaman terasa rapi, elegan, serta nyaman dipandang (Jason, Beaird, 2020 hl.7).

Anatomi web adalah susunan elemen dasar yang membentuk struktur halaman dan membantu pengguna memahami isi situs. Secara keseluruhan, susunan anatomi web yang terencana membuat halaman lebih teratur, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi.

2.2.3 Prinsip Desain Web

Prinsip desain web mencakup sejumlah konsep mendasar yang berperan penting dalam membangun antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam fungsi komunikatifnya. Menurut (Jason, Beaird, 2020 hl.8) prinsip desain merupakan seperangkat pedoman yang membantu desainer menyusun elemen visual agar menghasilkan karya yang terstruktur, jelas, dan mudah dipahami.

2.2.3.1 Keseimbangan



Gambar 2.7 Keseimbangan
Sumber: <https://jasalogo.id>

Prinsip ini berkaitan dengan pengaturan distribusi elemen visual dalam halaman, baik melalui komposisi simetris maupun asimetris. Tujuannya adalah menghadirkan kesan stabil dan tertata sehingga pengguna memperoleh pengalaman visual yang nyaman. Prinsip keseimbangan membantu desainer menciptakan struktur visual yang nyaman untuk dilihat dapat digunakan sesuai konteks desain dan pesan yang ingin disampaikan (Jason, Beaird, 2020 hl.9).

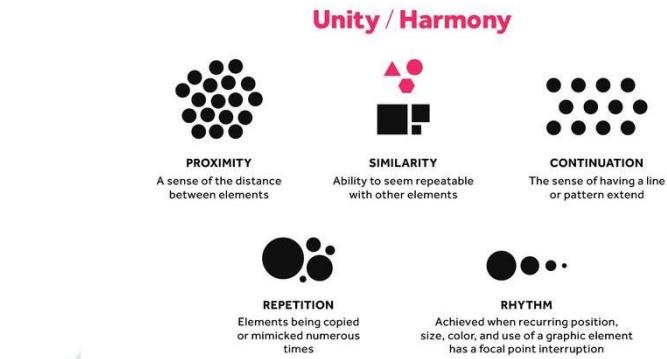
A. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris muncul ketika komponen visual disusun dengan bentuk, ukuran, atau posisi yang setara pada kedua sisi suatu garis tengah. Dalam konteks perancangan web, pola ini biasanya tampak pada tata letak yang memusatkan elemen atau menggunakan dua kolom yang dibangun dengan proporsi serupa sehingga halaman terlihat stabil dan teratur. Simetri menciptakan Kesan formal, stabil, dan teratur, namun cenderung kurang berkembang sehingga perlu dipakai sesuai konteks desain (Jason, Beaird, 2020 hl.10).

B. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris adalah pengaturan elemen visual yang tidak identik pada kedua sisi, namun tetap menghasilkan tampilan yang seimbang. Keseimbangan ini dicapai melalui pengaturan perbedaan ukuran, warna, atau bentuk sehingga keseluruhan komposisi tetap terlihat harmonis meskipun elemen-elemennya tidak sama. Asimetris lebih dinamis dan fleksibel, sehingga banyak digunakan dalam desain web modern untuk menciptakan tampilan yang menarik namun tetap stabil secara visual (Jason, Beaird, 2020 hl.11).

2.2.3.2 Kesatuan



Gambar 2.8 Kesatuan
Sumber: <https://jasalogo.id>

Kesatuan dalam desain muncul ketika setiap elemen memiliki hubungan yang jelas dan mendukung tujuan komunikasi yang sama. Prinsip kedekatan membantu mengelompokkan elemen yang saling berkaitan, sedangkan pengulangan memperkuat pola visual yang konsisten. Kombinasi kedua aspek tersebut membuat komposisi lebih terstruktur, mudah dipahami, dan mengurangi potensi kebingungan bagi pengguna. Prinsip kesatuan memastikan desain memiliki arah visual yang jelas dan terorganisasi. Tanpa kesatuan, sebuah desain akan terasa terpecah dan kehilangan identitas (Jason, Beaird, 2020 hl.12).

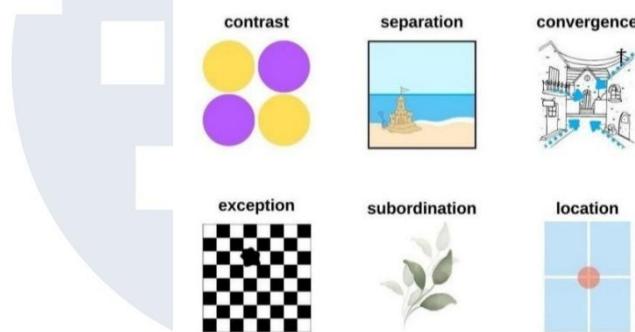
A. Proximity

Proximity atau prinsip kedekatan mengatur agar elemen-elemen yang saling berkaitan ditempatkan berdekatan secara visual. Pengelompokan ini memudahkan pengguna mengenali hubungan antar informasi sehingga proses pembacaan dan pemahamannya menjadi lebih terarah. Semakin dekat elemen ditempatkan, semakin kuat persepsi bahwa mereka satu kelompok, sehingga meningkatkan keterbacaan dan struktur informasi (Jason, Beaird, 2020 hl.13).

B. Repetisi

Repetisi merupakan penggunaan kembali pola, warna, atau bentuk secara berulang agar tercipta keselarasan visual dan hubungan yang jelas antar elemen dalam suatu rancangan. Dengan pengulangan, desain *website* menjadi lebih konsisten, mudah dikenali, dan memperkuat identitas visual secara keseluruhan (Jason, Beaird, 2020 hl.13-14).

2.2.3.3 Penekanan



Gambar 2.9 Penekanan

Sumber: <https://jasalogo.id>

Penekanan berfungsi untuk mengarahkan fokus pengguna pada elemen yang memiliki nilai informasi paling tinggi. Proses ini dilakukan dengan memanfaatkan perbedaan visual, pemisahan elemen, atau penempatan yang dirancang secara sengaja. Prinsip penekanan menjadikan desain lebih mudah dipahami karena membantu pengguna memahami prioritas informasi. Tanpa penekanan yang jelas, desain akan kehilangan arah visual dan sulit untuk dipahami (Jason, Beaird, 2020 hl.14).

A. Penempatan

Penempatan yang tepat memungkinkan elemen penting langsung terlihat tanpa usaha tambahan dari pengguna. Menempatkan elemen pada posisi yang mudah

dijangkau pandangan, khususnya di area tengah atau lokasi yang sering diperhatikan, dapat meningkatkan tingkat keterlihatan elemen tersebut. (Jason, Beaird, 2020 hl.14).

B. Kesinambungan

Kesinambungan merupakan prinsip yang memanfaatkan alur visual seperti garis, arah pandang, atau pola pergerakan elemen untuk membimbing perhatian pengguna menuju bagian tertentu dari tampilan. Mengatur alur pandangan secara sengaja membuat navigasi menjadi lebih mudah dipahami dan fokus pengguna lebih terarah (Jason, Beaird, 2020 hl.14-15).

C. Isolasi

Isolasi merupakan prinsip penataan visual dengan cara memisahkan suatu elemen dari kelompok elemen lainnya, sehingga keberadaannya menjadi lebih jelas, mudah dikenali, dan memperoleh perhatian lebih besar dari pengamat. Semakin terisolasi sebuah elemen, semakin kuat efek penekanannya terhadap perhatian pengguna (Jason, Beaird, 2020 hl.15).

D. Kontras

Kontras dapat dipahami sebagai perbedaan yang sengaja dihadirkan, baik melalui warna, ukuran, bentuk, maupun ruang, untuk membuat suatu elemen terlihat lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya. Perbedaan ini berfungsi sebagai penekanan visual agar bagian tertentu dapat lebih mudah dikenali oleh pengguna (Jason, Beaird, 2020 hl.15).

E. Proporsi

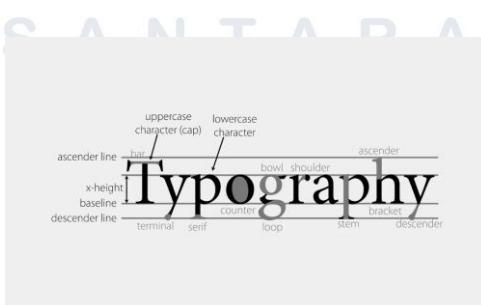
Proporsi merujuk pada pengaturan ukuran elemen dalam suatu komposisi untuk menegaskan tingkat kepentingannya. Dengan memberikan ukuran yang berbeda pada setiap elemen, pembaca dapat memahami elemen mana yang harus diperhatikan terlebih dahulu dalam keseluruhan tampilan (Jason, Beaird, 2020 hl.16).

Prinsip desain web mencakup sejumlah konsep mendasar yang berperan penting dalam membangun interaksi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam fungsinya. Menurut (Jason, Beaird, 2020 hl.8) prinsip desain merupakan pedoman yang membantu desainer menyusun elemen visual agar menghasilkan karya yang terstruktur, jelas, dan mudah dipahami.

2.2.4 Elemen Desain Web

Elemen desain web adalah bagian-bagian yang membuat tampilan dan fungsi sebuah *website*. Dari sisi tampilan, elemen ini meliputi susunan seperti tab, panel lipat, atau *grid* yang membantu menata informasi agar rapi dan mudah dibaca. Pemilihan warna, jenis huruf, dan gaya gambar juga penting karena memberi kesan visual dan membentuk karakter *website*. Sementara itu, dari sisi interaksi, elemen seperti formulir, menu *dropdown*, isian otomatis, atau indikator kekuatan kata sandi berfungsi untuk memudahkan pengguna berinteraksi dengan *website* secara cepat (Jason, Beaird, 2020 hl.27-28).

2.2.4.1 Tipografi



Gambar 2.10 Tipografi Web
Sumber: <https://www.ramotion>

Tipografi web dapat dipahami sebagai seni sekaligus keterampilan teknis dalam menentukan serta mengatur jenis huruf (*font*) pada halaman web, sehingga konten tidak hanya menarik secara visual tetapi juga nyaman dibaca. Dalam konteks perancangan web, tipografi memiliki peran yang melampaui aspek estetika, yakni mendukung pengalaman pengguna dalam memahami informasi. Unsur-unsur yang diperhatikan meliputi pemilihan jenis huruf (*serif, sans-serif* atau *Script*), ukuran huruf, jarak antar baris (*line spacing*), jarak antar huruf (*letter spacing*), serta penataan hierarki teks seperti judul, subjudul, dan isi (Jason, Beaird, 2020 hl.28).

A. *Serif*

Serif biasa digunakan pada materi yang membutuhkan kesan profesional, stabil, dan berwibawa. Keberadaan *stroke* kecil pada ujung huruf membantu alur mata saat membaca, sehingga cocok untuk paragraf panjang. Dalam konteks web modern, *Serif* tetap relevan ketika ingin menampilkan identitas yang klasik dan kredibel, khususnya untuk heading atau situs yang berorientasi editorial.

B. *Sans Serif*

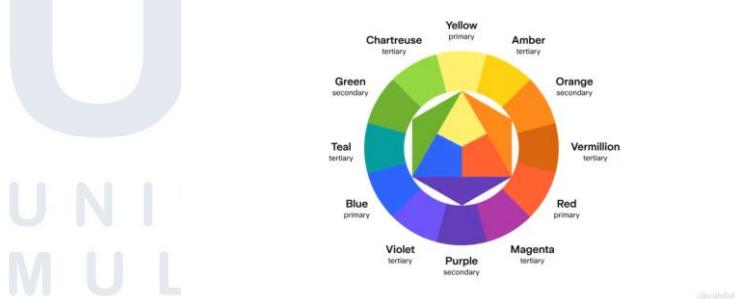
Sans serif sangat umum digunakan pada *interface digital* karena tampilannya jelas pada berbagai ukuran layar. Sifatnya universal dan mudah dipadukan, sehingga menjadi pilihan utama untuk *UI*, navigasi, dan *body text* di web. *Sans serif* merupakan pilihan tipografi paling efektif untuk *platform digital* karena keterbacaan yang tinggi dan kesan visual yang minimalis serta modern.

C. *Script*

Script dipakai untuk menonjolkan ekspresi emosional, estetika, atau karakter brand yang personal dan elegan. Namun, penggunaannya harus dibatasi karena keterbacaannya rendah untuk teks panjang. *Script* efektif untuk elemen dekoratif, seperti judul pendek atau highlight visual, tetapi tidak dianjurkan untuk paragraf atau navigasi karena dapat mengurangi aksesibilitas.

Tipografi yang terstruktur dengan baik membantu mengarahkan pandangan pembaca agar informasi dapat ditangkap secara runtut, membedakan pesan utama dari informasi pendukung, sekaligus menjaga konsistensi visual halaman. (Jason, Beaird, 2020 hl.28-29). menekankan bahwa efektivitas tipografi web sangat terkait dengan keterbacaan (readability) dan keterlihatan (legibility), karena pada praktiknya pengguna lebih sering melakukan pembacaan cepat (skimming) dibanding membaca secara detail setiap kata.

2.2.4.2 Warna



Gambar 2.11 Warna Desain Web
Sumber: <https://clay-global>

Warna merupakan salah satu komponen esensial dalam desain web karena memiliki peran signifikan dalam membentuk suasana emosional, memperkuat identitas merek, serta meningkatkan daya tarik visual. Dalam praktik desain web, pemilihan warna

umumnya berlandaskan pada prinsip kontras, harmoni, dan konsistensi. Kontras berfungsi untuk mengarahkan perhatian pengguna pada informasi utama, harmoni menimbulkan kesan visual yang menyatu, sedangkan konsistensi memastikan pengalaman pengguna tetap jelas dan tidak membingungkan (Jason, Beaird, 2020 hl.3)Klik atau ketuk di sini untuk memasukkan teks..

A. Psikologi Warna

Psikologi warna membahas pengaruh warna terhadap emosi, perilaku, dan cara seseorang menafsirkan suatu tampilan. Dalam konteks desain, pemahaman mengenai dampak warna digunakan untuk membentuk suasana tertentu serta mengarahkan respons pengguna agar selaras dengan tujuan komunikasi visual(Jason, Beaird, 2020 hl.3-4).

1. Merah Tua

Merah tua melambangkan kekuatan, keberanian, dan intensitas emosional, tetapi dengan nuansa yang lebih dewasa dan serius dibanding merah terang. Dalam konteks desain web, warna ini sering digunakan untuk memberikan kesan elegan, berwibawa, dan penuh energi tanpa terlalu mencolok. Warna merah tua juga dapat membangkitkan perasaan kepercayaan diri dan ketegasan secara psikologis, warna ini memberi kesan kedalaman emosional, keintiman, bahkan kemewahan.

2. Biru tua

Biru tua memiliki intensitas yang kuat namun tidak agresif. Warna ini memberikan rasa kedalaman dan ketenangan, serta mampu menghadirkan kesan ruang yang stabil dan terstruktur. Dalam antarmuka digital, biru tua sering digunakan pada elemen yang

membutuhkan penekanan tanpa menyulitkan keterbacaan.

3. Kuning

Kuning memberikan kesan optimis, cerah, dan bersahabat. Penggunaan warna ini mampu menarik perhatian pengguna secara efektif tanpa menimbulkan beban emosional yang berlebihan. Kuning efektif sebagai aksen visual untuk menarik perhatian secara positif.

4. Hitam

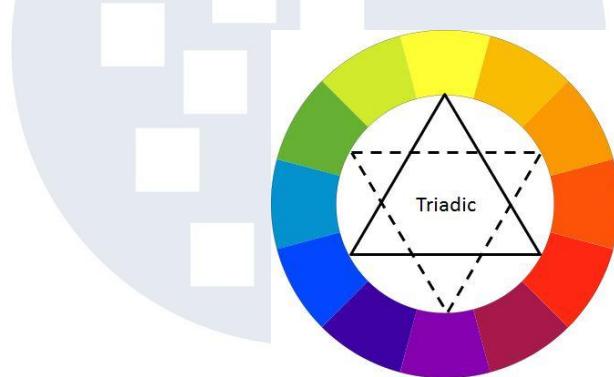
Hitam merupakan salah satu warna netral yang identik dengan simbol kekuatan, formalitas, otoritas, sekaligus keanggunan. Dalam konteks desain web, warna hitam kerap digunakan sebagai latar belakang karena kemampuannya menonjolkan warna lain secara lebih tegas. Meskipun demikian, penggunaan warna hitam yang berlebihan dapat memunculkan kesan dingin, suram, bahkan kaku. Untuk menghindari hal tersebut, hitam umumnya dipadukan dengan warna kontras, seperti warna putih, agar tercapai keseimbangan visual yang lebih harmonis.

5. Putih

Warna putih merepresentasikan kesan yang bersih, sederhana, dan luas. Dalam konteks desain, warna ini membantu membentuk ruang visual yang teratur sehingga pengguna dapat memahami informasi dengan lebih mudah. Selain itu, putih berfungsi sebagai ruang negatif yang meningkatkan keterbacaan elemen serta membantu memusatkan perhatian pada konten utama.

B. Skema Warna

Skema warna berperan dalam menjaga keselarasan visual suatu desain, sehingga tampilan yang dihasilkan lebih teratur dan nyaman dipandang. Dalam praktiknya, terdapat beberapa jenis skema yang umum digunakan, seperti monokromatik, analog, komplementer, triadik, split-komplementer, dan tetradik. Masing-masing skema memberikan pendekatan berbeda dalam mengatur hubungan antarwarna agar desain tetap konsisten dan harmonis (Jason, Beaird, 2020 hl.4).



Gambar 2.12 Skema Warna Web
Sumber: <https://clay-global>

Penggunaan skema warna triadik pada perancangan *Mobile Web* menghasilkan tampilan yang lebih hidup dan energik. Dalam penerapannya, satu warna utama dapat difungsikan sebagai dasar visual, misalnya pada latar belakang, teks, ikon, atau tombol. Sementara itu, warna pendukung dimanfaatkan untuk menonjolkan elemen tambahan seperti ilustrasi atau detail grafis lainnya. Pemisahan fungsi warna ini menciptakan kontras yang jelas, sehingga struktur visual lebih mudah dipahami dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif oleh pengguna.

Dalam perancangan *mobile web*, warna berfungsi sebagai elemen strategis yang tidak hanya membentuk kesan emosional, tetapi juga memperkuat identitas visual serta meningkatkan keterbacaan dan pengalaman pengguna. Penggunaan warna yang didasarkan pada prinsip kontras, harmoni, dan konsistensi memastikan informasi utama mudah dipahami, tampilan antarmuka tetap selaras, dan navigasi tidak membingungkan pengguna.

2.2.4.3 Logo

Logo merupakan komponen utama dalam sistem identitas merek yang berfungsi menyampaikan citra visual mengenai nilai, karakter, dan posisi suatu organisasi. Bentuknya dapat berupa simbol yang pasti, bentuk abstrak, huruf, atau gabungan elemen visual dan tipografi. Secara fungsional, logo memiliki peran simbolik dan komunikatif karena menjadi elemen pertama yang membentuk persepsi awal masyarakat terhadap suatu merek (Wheeler, 2018 hl.58-62).

A. Lettermark



Gambar 2.13 Lettermark

Sumber: <https://www.jessicajonesdesign>

Lettermark adalah jenis logo yang

memanfaatkan satu huruf atau rangkaian inisial sebagai bentuk utama dalam penyajian identitas visual suatu merek. Pendekatan ini menonjolkan unsur kesederhanaan sehingga mudah diingat oleh pengguna.

Model ini umumnya dipilih untuk merek dengan nama

yang panjang atau sulit diucapkan, karena mampu menyederhanakan penyampaian identitas tanpa mengurangi kekhasan merek tersebut (Wheeler, 2018 hl.56).

B. Wordmark



Gambar 2.14 *Wordmark*

Sumber: <https://www.jessicajonesdesign>

Wordmark merupakan bentuk logo yang disusun sepenuhnya dari elemen tipografi, di mana nama perusahaan dijadikan pusat perhatian visual. Keunikan wordmark muncul dari pilihan dan pengolahan tipografi seperti gaya huruf, bentuk, proporsi, serta penyesuaian struktural yang menghasilkan karakter visual yang khas. Penggunaan *wordmark* menegaskan identitas merek dengan mengandalkan kekuatan nama yang ditampilkan melalui tipografi yang konsisten, mudah dibaca, dan mudah diidentifikasi oleh audiens (Wheeler, 2018 hl.54-55).

C. Pictorial Mark



Gambar 2.15 *Pictorial mark*
Sumber: <https://www.jessicajonesdesign>

Pictorial mark merupakan jenis logo yang memanfaatkan gambar atau ikon sebagai unsur utama identitas visual. Elemen visual tersebut biasanya dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan nama, nilai, atau karakteristik yang ingin ditonjolkan oleh sebuah merek. Melalui pemakaian simbol yang pasti dan mudah dikenali, *pictorial mark* membantu membangun hubungan visual yang konsisten antara merek dan audiens. Bentuk logo ini efektif dalam memperkuat ingatan publik terhadap merek serta mendorong keterhubungan emosional melalui representasi visual yang sederhana namun bermakna (Wheeler, 2018 hl.58-59).

D. *Emblem*



Gambar 2.16 *Emblem*
Sumber: <https://logos-world.net>

Emblem adalah jenis logo yang memadukan teks dan simbol ke dalam satu kesatuan bentuk sehingga seluruh elemennya menyatu dan tidak dapat dipisahkan. Bentuk ini umumnya digunakan oleh institusi pendidikan, organisasi, maupun perusahaan yang ingin menampilkan citra yang formal, tradisional, atau memiliki nilai sejarah. *Emblem* menyajikan identitas

secara terintegrasi untuk menegaskan wibawa dan struktur kelembagaan, namun memiliki keterbatasan terutama pada aspek keterbacaan ketika diterapkan dalam ukuran yang sangat kecil (Wheeler, 2018 hl.62).

Logo pada perancangan *mobile web* berfungsi sebagai elemen visual yang mewakili identitas suatu merek. Logo dirancang untuk membantu pengguna mengenali sebuah organisasi, menyampaikan makna atau karakter tertentu, serta membedakannya dari pihak lain. Bentuknya disusun secara konsisten, mudah diingat, dan memiliki nilai simbolis yang jelas sehingga dapat mendukung penyampaian informasi dalam media digital.

2.2.4.4 Supergrafik



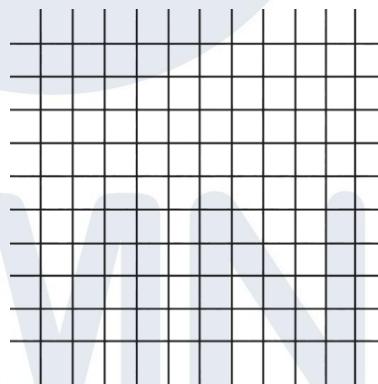
Gambar 2.17 Supergrafik
Sumber: <https://clickamericana>

Supergrafik merupakan elemen yang mengisi ruang besar untuk menciptakan kesan visual yang kuat. Penerapannya membantu membangun sekelompok merek melalui pola, warna, atau bentuk khas yang mudah diingat. Oleh karena itu, digunakan untuk meningkatkan daya ingat, dan menciptakan konsistensi visual lintas media. Desainer menggunakannya untuk menghadirkan pengalaman visual yang khas dan mudah dikenali (Aziz et al., 2024 hl.277).

A. Motif Supergrafik

Motif supergrafik dapat dikategorikan menjadi dua bentuk utama, yaitu motif berbasis satuan atau unit Tunggal dan motif berbentuk pola berulang. Kedua jenis motif tersebut berperan dalam membangun karakter visual yang kuat serta menjaga keseragaman identitas pada berbagai media. Penerapan motif supergrafik menjadi strategi visual yang penting karena mampu menghasilkan tampilan yang konsisten sekaligus tetap menghadirkan kesan dinamis. Melalui penggunaan satuan dan pengulangan pola, supergrafik dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai konteks desain komunikasi visual (Aziz et al., 2024 hl.277-278).

2.2.4.5 Grid



Gambar 2.18 Grid
Sumber: <https://id.pngtree.com>

Grid merupakan sistem tata letak yang tersusun dari garis vertikal dan horizontal, yang berfungsi untuk menata elemen-elemen pada sebuah halaman agar tampil lebih teratur, seimbang, dan proporsional. Prinsip *grid* tidak hanya sekadar membantu menyusun elemen agar sejajar, tetapi juga berkaitan erat dengan proporsi visual yang mendukung kenyamanan pengguna (Landa, 2019 hl.160).

A. Anatomi *Grid*

Anatomi *grid* merupakan susunan komponen dasar yang membentuk kerangka visual dalam sebuah tata letak. *Grid* berfungsi mengatur penempatan teks, gambar, dan elemen desain lainnya agar tersusun konsisten, terstruktur, serta mudah dipahami pada berbagai media. Pemahaman terhadap anatomi *grid* membantu desainer menjaga keteraturan dan menghasilkan tampilan visual yang stabil (Landa, 2019 hl.161).

1. *Margin*

Margin merupakan area kosong pada bagian tepi halaman yang berfungsi membatasi ruang kerja utama dalam sebuah tata letak. Kehadiran margin membantu menjaga keterbacaan, memberikan jarak aman bagi elemen visual, serta mempertahankan kestabilan komposisi. Dalam sistem *grid*, margin menjadi komponen dasar yang mengatur batas visual sehingga struktur keseluruhan tetap teratur dan proporsional (Landa, 2019 hl.161-162).

2. *Coloums*

Coloums merupakan pembagian bidang kerja secara vertikal yang digunakan untuk menata teks maupun elemen visual. Jumlah kolom biasanya disesuaikan dengan tujuan komunikasi serta kebutuhan tampilan. Keberadaan kolom memberikan struktur yang teratur dan menciptakan pola visual yang konsisten, sehingga pembaca dapat menelusuri dan memahami informasi dengan lebih cepat (Landa, 2019 hl.162).

3. *Rows*

Rows adalah garis atau pembagian horizontal dalam sebuah *grid* yang berfungsi melengkapi kolom untuk membentuk susunan yang lebih kecil. *Rows* membantu mengatur penempatan elemen secara vertikal agar tampil lebih proporsional, teratur, dan konsisten dalam keseluruhan komposisi (Landa, 2019 hl.161).

4. *Flow Lines*

Flow lines merupakan garis horizontal yang digunakan untuk mengatur arah pandangan pembaca pada sebuah tata letak. Garis-garis ini berfungsi sebagai pedoman visual yang membantu menyusun elemen desain secara teratur, sehingga menghasilkan pola penempatan yang konsisten dan mudah diikuti (Landa, 2019 hl.162).

5. *Grid Modules*

Grid modul merupakan satuan terkecil dalam struktur *grid* yang terbentuk dari perpotongan kolom dan garis alur. *Grid modul* ini berfungsi sebagai ruang terukur untuk menempatkan elemen seperti teks atau gambar. Kehadiran modul membuat penyusunan tata letak lebih teratur dan memberikan penyesuaian dalam variasi komposisi, tanpa menghilangkan keteraturan visual keseluruhan (Landa, 2019 hl.162-163).

6. *Spatial Zones*

Spatial zones adalah bagian ruang yang terbentuk melalui penggabungan beberapa modul *grid* untuk mendukung fungsi visual

tertentu, seperti area khusus teks atau area khusus gambar. Pengaturan ini berperan dalam membangun susunan visual yang lebih jelas serta mempermudah pembaca dalam menelusuri dan memahami tata letak pada komposisi yang memiliki lebih dari satu halaman (Landa, 2019 hl.163).

B. Sistem *Grid*

Sistem *grid* merupakan struktur dasar yang berfungsi sebagai panduan untuk menata elemen-elemen visual secara teratur dalam suatu desain. Struktur ini bekerja dengan membagi bidang desain ke dalam garis vertikal dan horizontal yang kemudian membentuk kolom, baris, dan area tertentu. Pembagian tersebut membantu perancang dalam mengatur informasi secara konsisten, meningkatkan keterbacaan, serta menghasilkan tata letak yang lebih teratur dan harmonis (Landa, 2019 hl.160).

1. *Single Coloums Grid*

Single column grid adalah bentuk grid paling mendasar yang hanya menggunakan satu kolom sebagai struktur utama halaman. *Grid* ini umumnya diterapkan pada konten yang memerlukan alur baca panjang dan konsisten, seperti esai, artikel, atau laporan. Penggunaan satu kolom membantu menjaga fokus pembaca pada isi teks sehingga menghasilkan tampilan yang lebih formal dan mudah diikuti. *Grid* ini sesuai untuk media yang menuntut pengalaman membaca berkelanjutan tanpa gangguan visual (Landa, 2019 hl.164).

2. *Two Coloums Grid*

Two coloums grid merupakan struktur tata letak yang memberikan ruang pengaturan konten secara lebih fleksibel. Pembagian bidang menjadi dua kolom memungkinkan penempatan elemen teks dan visual secara seimbang, sehingga alur informasi tetap jelas namun tetap menarik secara visual. Model *grid* ini umum diterapkan pada media seperti majalah dan laporan karena mampu menjaga keterbacaan sambil menghadirkan komposisi yang lebih dinamis (Landa, 2019 hl.164-165).

3. *Multi Coloums Grid*

Grid dengan banyak kolom menyediakan kerangka tata letak yang lebih leluasa karena memungkinkan penempatan elemen visual secara bervariasi pada setiap kolom. Sistem ini umumnya digunakan pada media yang memiliki keragaman informasi, seperti majalah, laman web, atau desain berskala besar, karena mampu mengatur konten yang kompleks secara lebih terstruktur (Landa, 2019 hl.165).

Secara keseluruhan, *grid* berperan sebagai dasar pengaturan tata letak yang memastikan setiap elemen visual tersusun secara terarah dan proporsional. Penggunaan *grid* tidak hanya mempermudah proses penyelarasan elemen, tetapi juga meningkatkan keterbacaan serta kenyamanan pengguna dalam memahami informasi.

2.2.5 UI/UX

User Interface (UI) merupakan aspek visual yang tampil pada aplikasi maupun situs web dan berfungsi sebagai medium interaksi langsung antara sistem

dengan penggunanya. Elemen-elemen visual yang mencakup pemilihan warna, tipografi, ikonografi, serta struktur tata letak dirancang secara sistematis untuk mendukung kemudahan penggunaan, memperjelas alur komunikasi, dan memberikan nilai estetika yang selaras dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan (Sulianta, Feri, 2025 hl.2).

User Experience (UX) merupakan suatu bidang dalam desain interaksi yang berfokus pada bagaimana pengalaman menyeluruh pengguna terbentuk ketika berinteraksi dengan sebuah produk digital. Konsep ini tidak hanya menilai dari sisi tampilan visual, tetapi juga menekankan aspek kenyamanan, kepuasan, serta keberhasilan pengguna dalam mencapai tujuan mereka secara efektif dan efisien. Dengan demikian, *UX* mencakup pengaturan alur penggunaan (*flow*), kemudahan navigasi dalam menemukan informasi atau fitur, hingga kualitas sistem dalam merespons setiap tindakan yang dilakukan pengguna. Semua aspek tersebut bertujuan menciptakan pengalaman yang intuitif, menyenangkan, serta mendukung tercapainya kebutuhan dan harapan pengguna terhadap produk digital yang digunakan (Sulianta, Feri, 2025 hl.2).

2.2.5.1 Elemen UI

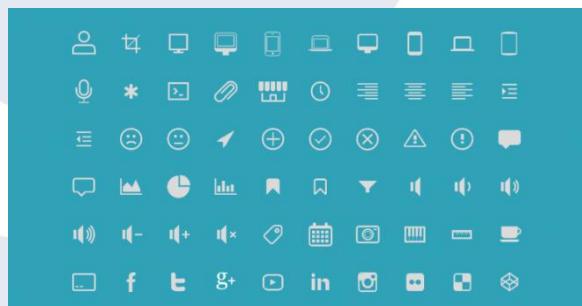
Elemen *UI* adalah komponen dasar dalam sebuah antarmuka yang berperan menyampaikan informasi sekaligus mendukung terjadinya interaksi antara pengguna dan sistem. Komponen ini dapat berupa ikon dan tombol lainnya yang dirancang untuk membantu pengguna memahami fungsi dan langkah penggunaan. Melalui perencanaan visual yang tepat, elemen *UI* mampu memperjelas pesan yang disampaikan dan mendukung terciptanya pengalaman penggunaan yang lebih terarah dan efisien (Jason, Beaird, 2020 hl.44).

A. Loading Screen

Loading screen merupakan elemen antarmuka yang berfungsi memberikan *feedback* kepada pengguna ketika

sistem sedang memproses suatu perintah. Menurut (Ben & Shneiderman, 2010 hl.156) komputer harus memberi tahu pengguna tentang apa yang sedang dilakukan. Komunikasi sistem melalui visual diperlukan agar pengguna tidak menganggap sistem mengalami kegagalan atau berhenti bekerja. Selain itu, penggunaan animasi dapat membantu menjaga pemahaman pengguna terhadap status sistem, dengan menyatakan bahwa kursor animasi menjaga pengguna tetap mengetahui kondisi system. Konsep ini menjadi dasar penggunaan indikator visual seperti ikon bergerak, progres bar, atau elemen animatif lain yang secara umum ditemukan pada loading screen.

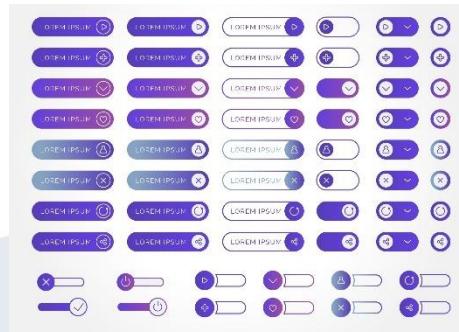
B. Ikon



Gambar 2.19 Ikon
Sumber: <https://www.codepolitan>

Ikon berfungsi sebagai penanda visual yang memudahkan pengguna mengenali suatu perintah atau fitur tanpa perlu membaca penjelasan tambahan. Melalui bentuknya yang mewakili, ikon membantu mempercepat proses pemahaman antarmuka. Dalam konteks desain komunikasi visual, ikon juga mendukung penyampaian pesan agar lebih jelas dan terarah, sehingga interaksi pengguna menjadi lebih efisien (Jason, Beaird, 2020 hl.45).

C. Tombol



Gambar 2.20 Tombol
Sumber: <https://idn.freepik.com>

Tombol merupakan elemen yang berfungsi memicu suatu tindakan. Oleh karena itu, tombol perlu dirancang agar mudah dikenali, mudah dijangkau, dan memberikan respons yang tepat saat digunakan. Kejelasan bentuk, warna, dan penempatannya berpengaruh langsung pada kelancaran interaksi pengguna. Dalam konteks desain komunikasi visual, tombol harus tampil cukup menonjol dan memiliki representasi visual yang dapat dipahami dengan cepat oleh pengguna (Jason, Beaird, 2020 hl.46).

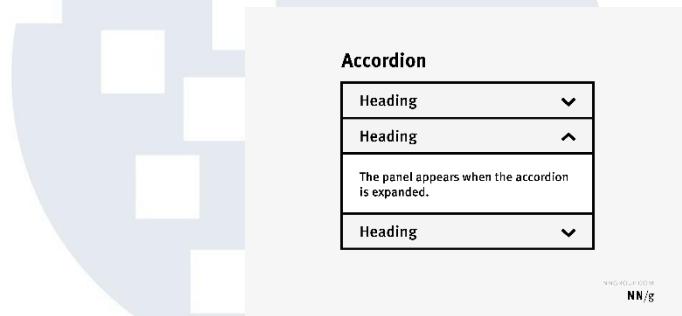
Elemen *UI* merupakan komponen utama yang membangun tampilan antarmuka dan berfungsi menyampaikan informasi serta menjembatani interaksi pengguna dengan sistem. Melalui perancangan visual yang jelas dan terstruktur, elemen seperti ikon dan tombol membantu pengguna memahami fungsi dan alur penggunaan. Dengan demikian, elemen *UI* berperan penting dalam menciptakan pengalaman penggunaan yang lebih terarah, efisien, dan mudah dipahami.

2.2.5.2 UI Pattern

UI Pattern merupakan pola rancangan yang digunakan sebagai acuan untuk menyelesaikan kebutuhan interaksi yang

muncul secara berulang dalam sebuah penghubung. Pola ini berfungsi untuk memperjelas susunan elemen tampilan, mengarahkan tindakan pengguna, serta menjaga keseragaman desain pada setiap halaman. Dengan menerapkan *UI Pattern*, proses interaksi menjadi lebih mudah dipahami karena keberadaan pola ini membantu menghasilkan tata letak yang terstruktur, dan mendukung penyampaian pesan secara lebih efektif (Jason, Beaird, 2020 hl.51).

A. Accordion

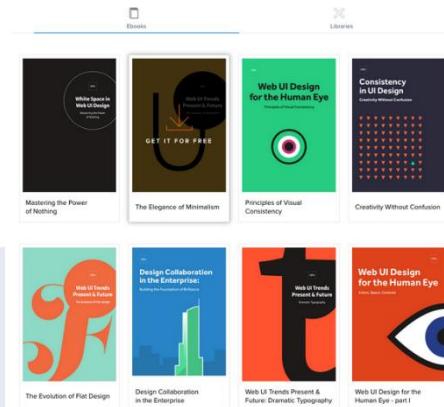


Gambar 2.21 *Accordion*

Sumber: <https://www-nngroup.com>

Accordion merupakan pola antarmuka yang berfungsi untuk menyusun informasi dalam bentuk bagian yang dapat dibuka dan ditutup. Pola ini membantu menghemat ruang tampilan, khususnya pada perangkat *mobile* yang memiliki keterbatasan ukuran layar. Dalam konteks desain komunikasi visual, penggunaan *accordion* memungkinkan penyajian materi yang ringkas namun tetap menjaga kelengkapan dan kedalaman informasi yang dibutuhkan pengguna (Jason, Beaird, 2020 hl.52).

B. Cards

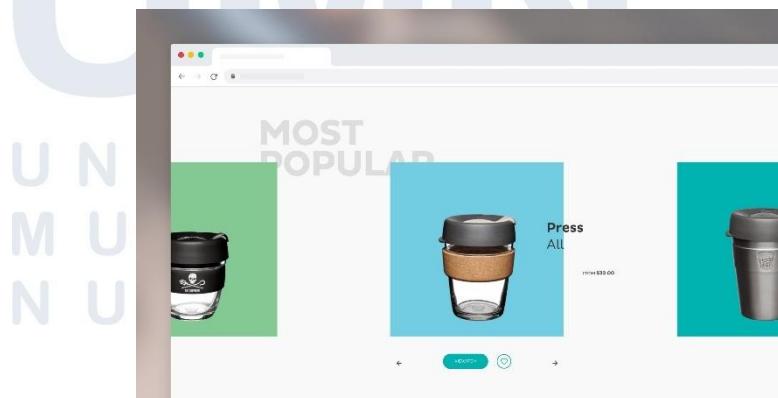


Gambar 2.22 *Cards*

Sumber: <https://thenextweb.com>

Cards merupakan elemen antarmuka yang menyajikan informasi dalam blok-blok konten yang bersifat ringkas, dan mudah dipindai. Pola ini mendukung prinsip tata letak dalam desain komunikasi visual karena mampu mengelompokkan informasi secara teratur, konsisten, dan terstruktur sehingga memudahkan pengguna memahami isi yang disajikan (Jason, Beaird, 2020 hl.53).

C. Carousel



Gambar 2.23 *Carousel*

Sumber: <https://www-ycode-com>

Carousel digunakan untuk menampilkan beberapa konten dalam satu ruang yang terbatas. Dalam penerapannya, carousel perlu dirancang dengan pengaturan visual yang seimbang agar informasi dapat dipahami dengan baik tanpa menimbulkan beban kognitif pada pengguna (Jason, Beaird, 2020 hl.54).

UI Pattern berperan sebagai acuan rancangan yang membantu mengatasi kebutuhan interaksi yang berulang. Penerapannya membuat susunan elemen lebih jelas, tindakan pengguna lebih terarah, dan tampilan antarmuka tetap konsisten. Dengan adanya pola ini, tata letak menjadi lebih terstruktur sehingga proses interaksi lebih mudah dipahami dan pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

2.2.5.3 Prinsip UX

Prinsip *UX* berfungsi sebagai dasar untuk memastikan rancangan digital mudah dipahami dan konsisten. Dengan menerapkan *visibility*, *consistency*, dan *affordance*, pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan lebih lancar dan minim kesalahan. Dalam desain komunikasi visual, prinsip-prinsip ini membantu membentuk struktur dan interaksi antarmuka agar lebih intuitif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

A. *Visibility*

Visibility menekankan bahwa setiap fungsi pada antarmuka harus tampil dengan jelas agar pengguna dapat memahami pilihan tindakan tanpa menebak. Prinsip ini memastikan komunikasi visual berjalan efektif, karena setiap elemen ditampilkan dengan peran yang mudah dikenali (Jason, Beaird, 2020 hl.61).

B. *Consistency*

Consistency berfungsi memastikan setiap elemen visual dan interaksi mengikuti pola yang seragam pada seluruh tampilan. Dengan pola yang tetap, pengguna tidak perlu menyesuaikan diri kembali ketika berpindah halaman. Dalam konteks desain komunikasi visual, konsistensi menjadi dasar penting untuk membangun identitas visual yang stabil serta membantu pengguna menavigasi informasi dengan lebih cepat dan efisien (Jason, Beaird, 2020 hl.62).

C. *Affordance*

Affordance merupakan isyarat visual yang membantu pengguna memahami cara menggunakan suatu elemen, misalnya tampilan tombol yang menunjukkan bahwa elemen tersebut dapat ditekan. Dalam desain komunikasi visual, *affordance* berperan memastikan bahwa bentuk elemen selaras dengan fungsinya sehingga informasi dapat diterima dengan jelas dan mudah (Jason, Beaird, 2020 hl.63).

Penerapan prinsip *UX* seperti *visibility*, *consistency*, dan *affordance* membantu memastikan antarmuka digital mudah dipahami, konsisten, dan mendukung pengguna dalam menyelesaikan tugas tanpa hambatan. Pada konteks desain komunikasi visual, prinsip-prinsip ini memperkuat kejelasan struktur, dan alur interaksi sesuai kebutuhan pengguna.

2.2.5.4 Hukum UX

Hukum *UX* adalah kumpulan prinsip dasar yang menjelaskan bagaimana manusia berinteraksi dengan antarmuka digital. Hukum-hukum ini membantu perancang memahami pola perilaku pengguna sehingga keputusan desain dapat lebih terarah, efisien, dan sesuai dengan kemampuan pemahaman manusia.

Dalam konteks desain komunikasi visual, hukum *UX* menjadi panduan untuk menciptakan tampilan dan interaksi yang mudah dipahami, cepat diproses, dan minim hambatan (Jason, Beaird, 2020 hl.69).

A. Fitt's Law

Hukum *Fitts* menjelaskan bahwa kecepatan interaksi pengguna dipengaruhi oleh ukuran dan jarak suatu target. Target yang berukuran lebih besar dan berada lebih dekat dapat dicapai lebih cepat oleh pengguna. Dalam konteks desain komunikasi visual digital, prinsip ini menegaskan bahwa dimensi dan penempatan elemen antarmuka berperan penting terhadap kelancaran interaksi serta efisiensi navigasi (Jason, Beaird, 2020 hl.70).

B. Jakob Law

Jakob's Law menyatakan bahwa pengguna cenderung memilih antarmuka yang mengikuti pola penggunaan yang sudah umum ditemui pada situs atau aplikasi lain. Kebiasaan ini terbentuk karena pengguna telah membangun ekspektasi tertentu terhadap cara kerja suatu sistem. Dengan menerapkan pola antarmuka yang sudah dikenal, proses pemahaman menjadi lebih cepat sehingga desain dapat diterima dan digunakan dengan lebih mudah (Jason, Beaird, 2020 hl.71).

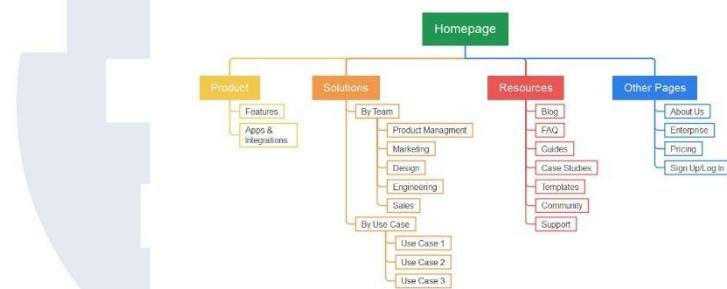
Dalam ranah desain komunikasi visual, hukum *UX* berperan sebagai acuan untuk menghasilkan tampilan dan interaksi yang lebih jelas, mudah dipahami, serta mendukung pengalaman penggunaan yang efisien.

2.2.5.5 Perancangan UI/UX

Perancangan *UI/UX* merupakan proses menyusun struktur, tampilan, dan pola interaksi pada sebuah tampilan digital agar

mudah dipahami serta nyaman digunakan. Proses ini meliputi pengaturan informasi, penyusunan alur penggunaan, perancangan elemen visual, dan pengujian bersama pengguna untuk memastikan desain sesuai kebutuhan serta cara mereka berinteraksi. Tujuan akhirnya adalah menghasilkan antarmuka yang jelas, konsisten, dan mampu mendukung pengalaman penggunaan secara optimal (Jason, Beaird, 2020 hl.71).

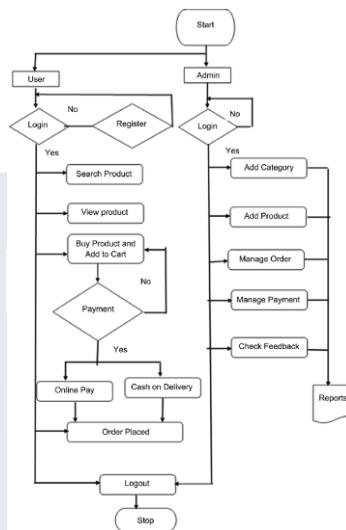
A. Site Map



Gambar 2.24 Site map
Sumber: <https://course-net.com>

Site map merupakan gambaran menyeluruh mengenai struktur halaman serta keterhubungan antarbagian dalam sebuah sistem digital. Dokumen ini berfungsi sebagai dasar perencanaan arsitektur informasi sehingga alur konten dapat tersusun secara logis. Penyusunan site map menjadi langkah awal yang penting sebelum memasuki proses perancangan visual, karena memastikan setiap informasi memiliki posisi dan fungsi yang jelas dalam keseluruhan desain (Jason, Beaird, 2020 hl.80).

B. Flowchart

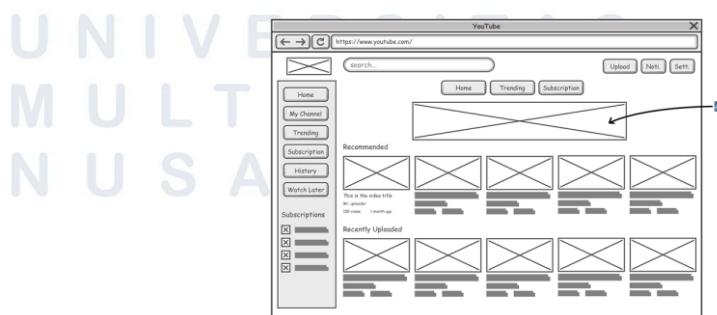


Gambar 2.25 Flowchart

Sumber: <https://www.researchgate.net>

Flowchart merupakan diagram yang menggambarkan urutan langkah atau proses yang ditempuh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah sistem. Dalam konteks desain komunikasi visual, *flowchart* berfungsi untuk memastikan bahwa alur interaksi tersusun secara logis sehingga pesan dapat disampaikan dengan jelas dan efektif (Jason, Beaird, 2020 hl.81).

C. Wireframe

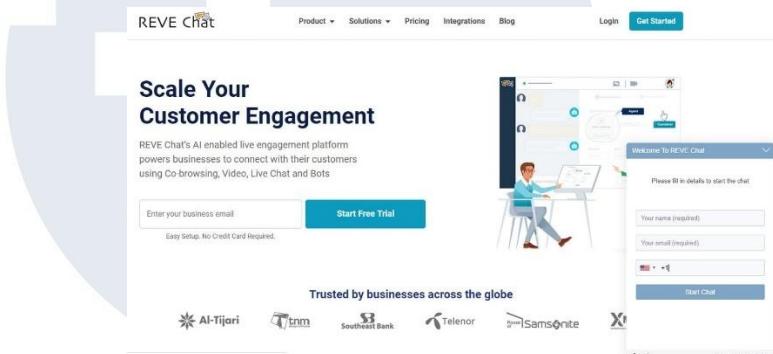


Gambar 2.26 Wireframe

Sumber: <https://www.visual-paradigm.com>

Wireframe merupakan representasi awal dari antarmuka yang berfungsi menampilkan tata letak elemen secara dasar tanpa gaya visual atau dekorasi. Tahap ini digunakan untuk meninjau dan menguji struktur informasi serta alur interaksi sebelum dikembangkan menjadi desain final. Dengan demikian, *wireframe* berperan sebagai penghubung antara konsep perancangan dan kebutuhan fungsional sistem (Jason, Beaird, 2020 hl.82).

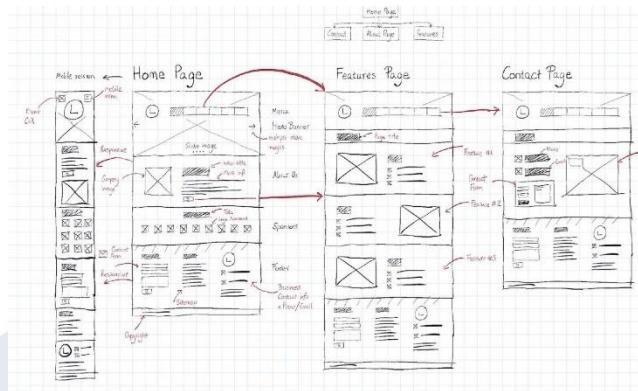
D. *Interface Design*



Gambar 2.27 *Interface Design*
Sumber: <https://desnmodo.com>

Interface design adalah proses merancang tampilan visual pada sebuah layar agar setiap elemen mudah dikenali, menarik secara estetis, dan mendukung penggunaan secara efisien. Perancangan ini menjadi ruang pertemuan antara prinsip estetika dalam desain komunikasi visual dengan kebutuhan interaksi pengguna, sehingga antarmuka tidak hanya enak dilihat tetapi juga mudah digunakan (Jason, Beaird, 2020 hl.83).

E. *Prototype*



Gambar 2.28 *Prototype*
Sumber: <https://bikin.website>

Prototype merupakan model interaktif yang menggambarkan cara kerja sebuah antarmuka sebelum masuk ke tahap pembangunan akhir. Melalui model ini, perancang dapat menguji fungsi, alur penggunaan, serta respon pengguna secara langsung, sehingga setiap keputusan visual dan interaktif dapat dievaluasi dan diperbaiki lebih awal sebelum diproduksi secara final (Jason, Beaird, 2020 hl.84).

Perancangan *UI/UX* berfungsi menyusun struktur informasi, tampilan, dan alur interaksi agar produk digital mudah dipahami dan nyaman digunakan. Tahapan ini memastikan antarmuka konsisten, jelas, dan mampu mendukung pengalaman pengguna secara optimal.

2.2.6 Fotografi

Fotografi dipandang sebagai media visual yang memiliki kekuatan paling besar dalam menyampaikan pesan dan ekspresi. Perkembangan kamera modern menjadikan siapa pun mampu menghasilkan karya, menikmati prosesnya, sekaligus memberi dampak bagi lingkungan melalui kreativitas yang dihasilkan. Lebih dari sekadar keterampilan teknis, fotografi juga berperan sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman hidup, menghadirkan nilai kemanusiaan, serta mengembangkan potensi seni dan kreativitas yang

bermanfaat bagi individu maupun masyarakat (Ang, Tom, 2018 hl.6). Fotografi juga dapat dipahami sebagai suatu disiplin yang menggabungkan seni dan teknologi melalui proses “melukis” atau “menulis” dengan cahaya. Secara teknis, fotografi merupakan metode penciptaan citra visual yang diperoleh dengan merekam pantulan cahaya dari objek ke suatu medium yang memiliki sensitivitas terhadap cahaya. Alat yang paling umum digunakan dalam praktik fotografi adalah kamera, yang berfungsi menangkap cahaya dan mengarahkan hasil rekamannya ke dalam bentuk gambar (Yunianto, 2021 hl.2-3).

2.2.7 Fungsi Fotografi

Fungsi fotografi telah hadir sejak awal perkembangannya sebagai media visual yang tidak hanya berperan dalam merekam realitas, tetapi juga dalam menghadirkan pandangan kreatif terhadap dunia di sekitarnya. Fotografi memiliki kemampuan mendokumentasikan momen, menyampaikan gagasan, sekaligus mentransformasikan objek-objek biasa menjadi representasi yang bernilai estetis (Ang, Tom, 2018 hl.11). Transformasi semacam ini menegaskan bahwa fotografi bukan sekadar alat dokumentasi, melainkan juga sarana praktis dan artistik yang mampu mengubah objek sederhana menjadi pengalaman visual yang menyenangkan dan bernilai estetika bagi penikmatnya.

2.2.6.2 Komposisi Fotografi

Komposisi fotografi dapat dipahami sebagai suatu hasil penggabungan dari berbagai unsur visual yang meliputi sudut pandang, perspektif, kedalaman bidang (*depth of field*), penggunaan warna, serta pengaturan nada atau *tone*. Seluruh elemen tersebut berpadu dalam suatu struktur visual yang secara historis telah terbukti efektif dalam bidang seni rupa dan praktik visual (Ang, Tom, 2018 hl.12). Keberhasilan komposisi dalam fotografi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan unsur-unsur tersebut, tetapi juga oleh kemampuan fotografer dalam menyusun

dan menata elemen-elemen gambar sehingga pesan atau makna yang ingin disampaikan dapat diterima secara jelas dan efektif oleh audiens.

A. Simetris

Komposisi simetris memanfaatkan keseimbangan visual di antara dua sisi gambar sehingga tercipta harmoni yang kuat. Simetri sendiri digunakan dalam potret sederhana maupun potret yang lebih detail karena memberikan kesan formal dan teratur. Teknik ini membuat pengamat akan memusatkan perhatian pada subjek utama tanpa terganggu elemen lain. (Ang, Tom, 2018 hl.12).

B. *Radial*

Komposisi *radial* menempatkan elemen gambar yang mengarah keluar dari satu titik pusat, sehingga menciptakan kesan gerakan meskipun subjek bersifat statis. Pola ini dapat berupa garis nyata maupun garis imajiner yang menuntun mata penonton (Ang, Tom, 2018 hl.12). Radial sangat efektif untuk menekankan subjek utama sebagai titik perhatian.

C. *Diagonal*

Garis *diagonal* dalam fotografi berfungsi sebagai alat untuk mengarahkan pandangan pengamat dari satu sisi gambar ke sisi lain. Keberadaan diagonal menambah energi, terutama pada kondisi objek bergerak seperti olahraga atau *landscape* dengan bentuk miring (Ang, Tom, 2018 hl.13). Teknik ini membuat penonton lebih aktif dalam menjelajahi foto karena pandangan mereka ter dorong mengikuti arah garis serta menciptakan Kesan yang lebih dramatis.

D. *Overlapping*

Teknik *overlapping* atau tumpang tindih menekankan persepsi kedalaman dengan menempatkan objek di depan maupun belakang satu sama lain. Objek yang lebih besar atau berada di depan dianggap lebih dekat, sedangkan objek yang lebih kecil atau tertutupi terlihat lebih jauh. Strategi ini membantu menyusun dimensi ruang dalam bidang gambar yang dua dimensi (Ang, Tom, 2018 hl.13). Overlapping sering digunakan untuk menegaskan jarak antarobjek tanpa perlu mengandalkan perspektif kamera. Hasilnya ialah foto yang lebih realistik dan berlapis.

E. *Golden Ratio*

Golden ratio digunakan untuk menata elemen gambar agar mendapat komposisi proporsional yang alami. Rasio ini didasarkan pada perhitungan matematis yang telah lama dipakai dalam seni rupa klasik (Ang, Tom, 2018 hl.14). Dalam fotografi, pola spiral atau *grid* berbasis rasio emas dipakai untuk menempatkan subjek secara ideal. Komposisi ini menciptakan keindahan yang dapat dirasakan langsung oleh pengamat.

F. *Tall Crop*

Komposisi ini menekankan orientasi vertikal dengan memperlihatkan ruang menjulang ke atas. Teknik ini sesuai untuk menangkap subjek seperti gedung, pohon, atau panorama langit. *Tall crop* menghadirkan kesan perspektif yang megah dan dramatis. Foto dengan teknik ini mendorong pengamat untuk menggerakkan pandangan ke arah atas sehingga tercipta pengalaman visual yang berbeda (Ang, Tom, 2018 hl.14).

G. *Letter Box*

Pada komposisi ini terdapat penggunaan teknik bingkai horizontal yang sangat lebar dengan tinggi yang terbatas. Teknik ini efektif untuk subjek dengan orientasi mendatar seperti panorama, barisan objek, atau pemandangan luas. Fokus pengamat diarahkan pada garis horizontal yang dominan (Ang, Tom, 2018 hl.14).

H. Framing

Komposisi ini memanfaatkan elemen dalam lingkungan sebagai bingkai alami untuk menyoroti subjek utama. Contoh elemen yang sering dipakai ialah jendela, pintu, cabang pohon, atau struktur arsitektur. Teknik ini membantu memperjelas fokus tanpa mengisolasi subjek dari konteks lingkungannya. Framing juga menciptakan kedalaman visual dengan cara menunjukkan ruang di dalam bingkai dan di luarnya (Ang, Tom, 2018 hl.16).

I. Geometris

Komposisi geometris mengandalkan bentuk dasar seperti segitiga, lingkaran, atau persegi untuk membangun struktur visual. Pola ini menambah keteraturan sekaligus menegaskan hubungan antara objek dengan bingkai foto. Bentuk geometris dapat muncul secara alami dari objek nyata maupun hasil sudut pengambilan gambar (Ang, Tom, 2018 hl.16). Interaksi antar bentuk memberi kekuatan visual yang tegas dan modern.

J. Massed Patern

Massed pattern terbentuk dari pengulangan objek dalam jumlah besar sehingga menciptakan kesan keteraturan di tengah keramaian. Pola ini sering muncul pada kerumunan manusia, barisan benda, atau elemen arsitektur. Fotografer memanfaatkan irama visual yang

dihasilkan dari pengulangan tersebut untuk menata kekacauan menjadi terstruktur (Ang, Tom, 2018 hl.16-17).

K. Rhythmic Elements

Komposisi ini memanfaatkan pengulangan bentuk atau bayangan untuk membangun pola yang tidak selalu seragam, tetapi tetap mengandung alur tertentu. Irama visual ini menuntun mata pengamat dari satu elemen ke elemen lain. Teknik ini dapat menimbulkan suasana maupun kesan emosional, misalnya tenang atau misterius, tergantung kerapatan dan bentuk ritmenya (Ang, Tom, 2018 hl.17).

Fotografi adalah media visual yang memadukan seni dan teknologi melalui pemanfaatan cahaya untuk menghasilkan gambar. Selain merekam hal yang nyata, fotografi berfungsi menyampaikan gagasan dan menghadirkan nilai estetika. Keberhasilan foto ditentukan oleh kemampuan mengatur komposisi, yaitu pengolahan unsur visual seperti sudut pandang, perspektif, warna, dan kedalaman ruang. Beragam teknik komposisi digunakan untuk mengarahkan perhatian, menciptakan keseimbangan, serta memperkuat makna visual. Secara keseluruhan, fotografi menjadi sarana efektif untuk komunikasi visual yang informatif dan menarik.

2.2.7 Videografi

Videografi adalah proses membuat visual bergerak yang dimulai dari perencanaan, perekaman, hingga penyusunan materi menjadi satu rangkaian cerita. Kegiatan ini mencakup pengaturan sudut kamera, cahaya, komposisi, dan suara agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Videografi diartikan sebagai proses pengambilan gambar bergerak yang menuntut penguasaan menyeluruh terhadap kamera, mulai dari memahami setiap bagiannya hingga menerapkan teknik pengambilan gambar yang tepat (Bonafix, 2011 hl.846).

Secara keseluruhan, videografi tidak hanya bergantung pada kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman terhadap tujuan komunikasi.

Karena itu, videografi menjadi perpaduan antara keterampilan teknis dan kreativitas untuk menghasilkan media audiovisual yang informatif dan sesuai kebutuhan.

2.2.7.1 Fungsi Videografi

Dalam produksi media, videografi tidak hanya berperan dalam pendokumentasian, tetapi juga dalam membangun alur cerita dan memperjelas objek yang ditampilkan melalui pengaturan visual, audio, dan teknik pengambilan gambar. Kombinasi elemen-elemen tersebut membuat videografi menjadi sarana komunikasi yang efektif karena mampu menghadirkan representasi yang lebih nyata dan mudah dipahami dibandingkan media teks atau gambar statis (Bonafix, 2011 hl.850).

2.2.7.2 Camera Angle

Camera angle merupakan penentuan sudut pandang kamera terhadap subjek, yang memengaruhi cara visual direpresentasikan dan ditafsirkan oleh penonton. Pemilihan sudut ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berfungsi sebagai strategi komunikasi visual untuk membangun makna, suasana, serta mengarahkan fokus dalam produksi audiovisual. Camera angle adalah sudut penempatan kamera terhadap obyek yang menentukan bagaimana pesan visual diterima oleh penonton (Bonafix, 2011 hl.850).

A. High Angle

High angle merupakan teknik pengambilan gambar dengan menempatkan kamera pada posisi yang lebih tinggi daripada subjek, kemudian mengarahkannya ke bawah. Penggunaan sudut ini biasanya menghasilkan kesan visual bahwa subjek terlihat kurang dominan, lebih kecil, atau berada pada kondisi yang kurang menguntungkan (Bonafix, 2011 hl.851). Tujuannya adalah membentuk persepsi visual bahwa objek berada dalam kondisi lemah,

tertekan, atau tidak memiliki kuasa, sehingga membantu membangun nuansa emosional tertentu dalam penyajian adegan.

B. *Eye Level*

Eye Level merupakan sudut pengambilan gambar yang menempatkan posisi kamera setara dengan tinggi mata subjek. Penggunaan teknik ini menghasilkan tampilan visual yang menyerupai perspektif penglihatan manusia dalam kondisi normal, sehingga memberikan kesan natural pada subjek (Bonafix, 2011 hl.851).

C. *Low Angle*

Low angle dalam videografi merupakan teknik pengambilan gambar dengan menempatkan kamera di posisi lebih rendah dari subjek, sehingga arah pandang kamera mengarah ke atas. Pengaturan sudut ini digunakan untuk menonjolkan kesan dominan, kuat, atau berpengaruh pada subjek. Selain itu, low angle sering dimanfaatkan untuk menambah nuansa dramatis serta memberikan kedalaman ruang pada komposisi visual (Bonafix, 2011 hl.852).

2.2.7.3 **Frame Size**

Frame size merupakan ukuran dimensi visual pada sebuah video yang dinyatakan melalui jumlah piksel pada sisi horizontal dan vertikal. *Frame size* adalah ukuran ruang visual dalam sebuah shot yang menentukan seberapa banyak bagian obyek atau lingkungan yang ditampilkan (Bonafix, 2011 hl.852). Setiap jenis frame size memiliki fungsi komunikasi tertentu dan digunakan sesuai kebutuhan dalam videografi karena mempengaruhi fokus penonton.

A. *Extreme Close-up*

Extreme close-up merupakan teknik pengambilan gambar yang menempatkan perhatian kamera pada detail objek yang sangat kecil atau spesifik. Dalam framing ini, bagian visual lain di sekitar objek hampir tidak tampak, karena ruang gambar diarahkan sepenuhnya untuk menonjolkan detail tersebut. Teknik ini memberikan kedalaman emosional atau menekankan informasi visual tertentu (Bonafix, 2011 hl.852).

B. *Close-up*

Close-up merupakan teknik pengambilan gambar dalam videografi yang menempatkan kamera sangat dekat dengan objek, sehingga hanya bagian tertentu seperti wajah atau elemen dengan nilai ekspresif tinggi yang tampak dominan di dalam *frame*. Teknik ini memberikan kedalaman emosional atau menekankan informasi visual tertentu (Bonafix, 2011 hl.853).

C. *Medium Shot*

Medium shot adalah teknik pengambilan gambar yang menempatkan kamera pada jarak sedang sehingga menampilkan bagian tubuh subjek dari sekitar pinggang hingga kepala. *Medium shot* menampilkan sebagian tubuh sehingga memudahkan penonton memahami gestur, interaksi, atau aktivitas karakter (Bonafix, 2011 hl.853).

D. *Long Shot*

Long shot adalah teknik pengambilan gambar dalam videografi yang menempatkan kamera pada jarak cukup jauh sehingga keseluruhan tubuh subjek terlihat secara utuh bersama sebagian besar lingkungan di sekitarnya. Komposisi ini memberikan konteks ruang yang

luas, sehingga hubungan antara subjek dan latar dapat diamati secara jelas (Bonafix, 2011 hl.854).

Videografi adalah proses menghasilkan visual bergerak untuk menyampaikan pesan secara jelas melalui teknik pengambilan gambar, pengaturan sudut kamera, dan komposisi visual. Pemilihan camera angle dan frame size digunakan untuk membentuk makna, mengarahkan fokus, dan memperkuat penyampaian informasi. Dengan memadukan aspek teknis dan kreativitas, videografi menjadi media komunikasi yang efektif dan mudah dipahami.

2.2.8 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visualisasi dari suatu gagasan, informasi, atau teks yang bertujuan memperjelas pesan yang disampaikan. Bentuknya dapat berupa sketsa, gambar, lukisan, grafis, karikatur, maupun fotografi. Peran utama ilustrasi adalah mendukung komunikasi visual dengan membantu pembaca memahami, membayangkan, dan menghubungkan isi teks dengan objek atau situasi yang digambarkan. Dalam konteks desain komunikasi visual, ilustrasi berfungsi memperjelas makna, memperkuat pesan, serta meningkatkan daya tarik visual sehingga informasi dapat diterima audiens secara lebih efektif (Wahyuningsih, 2015 hl.54-55).

2.2.8.1 Ilustrasi Siluet



Gambar 2.29 Ilustrasi Siluet
Sumber: <https://id.pinterest.com>

Ilustrasi siluet berperan sebagai elemen visual yang mampu menyampaikan makna melalui bentuk yang disederhanakan. Dalam konteks penciptaan suasana hening, misalnya, siluet pohon dapat menghadirkan nuansa emosional tanpa kebutuhan akan detail yang rumit. Hal ini menunjukkan bahwa siluet berfungsi sebagai kiasan visual yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan tidak secara langsung pada desain komunikasi visual. Teknik ini penting digunakan pada media visual yang menuntut penyampaian makna secara cepat, simbolis, dan efisien kepada audiens (Wahyuningsih, 2015 hl.56).

2.2.8.2 Ilustrasi Dekoratif



Gambar 2.30 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://eugenialcazar.com>

Ilustrasi dekoratif merupakan bentuk ilustrasi yang mengutamakan unsur ornamen, ritme visual, dan pola estetik. Pendekatan ini tidak mengarah pada penggambaran objek secara realistik, melainkan pada penciptaan kesan artistik melalui motif seperti flora, geometri, atau garis berirama. Fungsi utamanya adalah memperkuat daya tarik visual suatu media, sehingga jenis ilustrasi ini banyak diterapkan pada poster, kemasan, sampul buku, dan berbagai materi yang membutuhkan tampilan estetis yang menonjol (Wahyuningsih, 2015 hl.57).

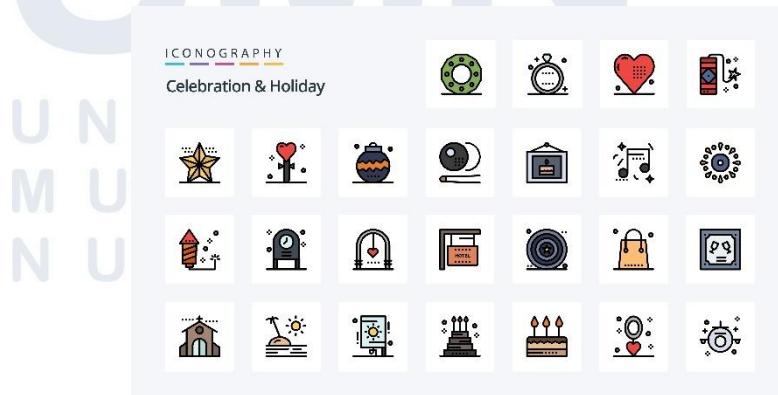
2.2.8.3 Ilustrasi Kartun dan Karikatur



Gambar 2.31 Kartun dan Karikatur
Sumber: <https://idn.freepik.com>

Kartun dan karikatur merupakan bentuk ilustrasi yang memanfaatkan penyederhanaan atau pembesaran elemen visual untuk menonjolkan pesan tertentu. Kartun biasanya menghadirkan gaya yang ringan dan mudah diterima, sedangkan karikatur menekankan ciri khas objek atau tokoh secara berlebihan sehingga memunculkan kesan humor atau sindiran. Kedua jenis ilustrasi ini efektif digunakan untuk menarik perhatian, menyampaikan kritik sosial, serta menghadirkan komunikasi visual yang lebih santai dan mudah dipahami oleh audiens (Wahyuningsih, 2015 hl.57-58).

2.2.8.4 Ilustrasi Ikonografi



Gambar 2.32 Ilustrasi Ikonografi
Sumber: <https://idn.freepik.com>

Ilustrasi ikonografi adalah representasi visual berupa simbol atau tanda yang dirancang untuk menyampaikan makna secara ringkas dan mudah dikenali. Bentuk visual ini dapat dipahami dengan cepat karena sifatnya yang universal atau berakar pada konteks budaya tertentu. Dalam ranah desain informasi maupun *UI/UX*, ikonografi memiliki peran strategis untuk menyederhanakan pesan sehingga pengguna dapat menangkap informasi tanpa bergantung pada teks (Wahyuningsih, 2015 hl.59).

Setiap kategori ilustrasi memiliki karakter dan fungsi visual yang berbeda sesuai tujuan penyampaian pesan. Ilustrasi naturalis berorientasi pada ketepatan rupa objek, ilustrasi dekoratif menonjolkan nilai estetis dan pola visual, ilustrasi kartun serta karikatur menampilkan bentuk yang disederhanakan dengan penekanan pada ekspresi dan humor, sedangkan ilustrasi ikonografi mengutamakan simbol serta makna yang direpresentasikannya. Pemahaman atas perbedaan karakter ini diperlukan agar perancangan media desain komunikasi visual mampu mencapai komunikasi yang lebih terarah, informatif, dan menarik bagi audiens.

2.3 Tarian Adat

Tarian adat dapat dipahami sebagai bentuk ekspresi seni yang lahir dari konstruksi budaya masyarakat tertentu. Ia tidak hanya berfungsi sebagai rangkaian gerak tubuh semata, melainkan mengandung nilai simbolik yang merepresentasikan identitas, pandangan hidup, serta filosofi komunitas pendukungnya. Tradisi ini diturunkan secara turun-temurun dan berperan sebagai sarana menjaga keseimbangan antara manusia, lingkungan sosial, dan kosmos pada konteks zamannya. Sebagai bagian dari warisan budaya, tarian adat memiliki pola gerak yang khas dan telah menjadi bagian integral dari memori kolektif masyarakat. Meskipun perkembangan zaman membawa berbagai perubahan, esensi gerak dan makna yang terkandung di dalamnya tetap terpelihara, sekaligus menjadi dasar bagi pembentukan estetika dan identitas budaya yang berkelanjutan (Ivana, 2022 hl.2).

2.3.1 Tarian Adat Gawi



Gambar 2.33 Tarian Gawi
Sumber: <https://www.korantimor>

Tarian Gawi adalah tarian tradisional peninggalan leluhur Suku Lio yang sudah ada sejak lama dan diyakini sebagai tarian tertua mereka. Kata “Gawi” berasal dari bahasa Lio yang berarti “Tandak”. Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, maknanya adalah menyatukan langkah, hati, dan pikiran. Hal ini mencerminkan semangat kebersamaan dan rasa persaudaraan yang kuat di tengah masyarakat (Ivana, Caroline, 2022 hl.50).

2.3.1.1 Tujuan Tarian Adat Gawi

Tarian Gawi ditampilkan secara Bersama-sama dengan membentuk formasi lingkaran, di mana para penari saling berpegangan tangan sebagai simbol keterikatan sosial yang merepresentasikan nilai persatuan, kebersamaan, serta persaudaraan. Pementasan Tarian Gawi biasanya hadir dalam rangkaian kegiatan adat yang penting. Beberapa di antaranya meliputi perayaan setelah musim panen sebagai ungkapan rasa syukur, upacara pengangkatan Mosalaki atau pemimpin adat sebagai tanda penghormatan terhadap struktur kepemimpinan, serta acara pembangunan rumah adat yang meneguhkan kebersamaan dan kelestarian budaya lokal (Ivana, Caroline, 2022 hl.51-52).

2.3.1.2 Pelaksanaan Tarian Adat Gawi

Masyarakat Suku Lio di Kabupaten Ende, Flores, Nusa Tenggara Timur, memiliki warisan budaya yang terjaga melalui beragam tradisi adat yang masih dipraktikkan hingga saat ini. Tradisi tersebut tidak hanya diwariskan antar generasi, tetapi juga berfungsi sebagai bentuk kearifan lokal yang mengatur hubungan harmonis antara manusia, lingkungan, dan leluhur. Setiap upacara adat memuat makna simbolik yang berkaitan dengan aspek sosial, spiritual, dan ekonomi masyarakat, serta berperan dalam memperkuat solidaritas dan identitas komunal (Ivana, 2022 hl.54).

A. Wake Laki



Gambar 2.34 Prosesi Wake laki

Wake Laki merupakan tradisi adat masyarakat Lio di Ende yang berhubungan dengan pengangkatan Mosalaki atau pemimpin adat. Prosesi ini dilakukan untuk menjamin regenerasi kepemimpinan adat secara sah dan memperkuat penerimaan Mosalaki di hadapan masyarakat serta leluhur. Selain memiliki fungsi simbolis, Wake Laki juga menjadi sarana mempertegas nilai-nilai adat, moral, dan

kebersamaan dalam komunitas. Dengan demikian, pemilihan Mosalaki melalui Wake Laki tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mengandung makna ritual dan sosial yang menjaga keberlanjutan tradisi Lio-Ende (Ivana, 2022 hl.56).

B. Nggua



Gambar 2.35 Prosesi Nggua

Prosesi Nggua merupakan prosesi adat masyarakat Lio di Ende yang berkaitan dengan siklus agraris, mulai dari membuka lahan, menanam, hingga panen. Upacara ini berlangsung lebih dari seminggu, diawali dengan seminar adat, dilanjutkan pembukaan lahan, dan diakhiri dengan pesta syukur. Tahapannya meliputi Uta Bue (pembukaan lahan baru), Uwi-Keu Kana, dan Keo (Ivana, 2022 hl.56-57). Nggua berfungsi sebagai ungkapan syukur atas hasil panen, mempererat solidaritas masyarakat, serta menjaga hubungan harmonis antara manusia, alam, dan leluhur. Acara ini biasanya ditutup dengan Tarian Gawi, yang melambangkan persatuan dan penghormatan kepada leluhur, sekaligus menjadi bagian sakral dari keseluruhan prosesi adat.

C. Kema Keda



Gambar 2.36 Prosesi Kema keda

Kema Keda atau Sao Keda merupakan rumah adat masyarakat Lio di Ende, yang melambangkan identitas, hubungan dengan leluhur, serta pusat kegiatan sosial dan budaya. Secara arsitektural, bangunan ini memiliki struktur khas seperti pondasi (leke lewu), lantai (maga), kolom (wisu), tiang utama (mangu), dan kuda-kuda (jara) yang mencerminkan keseimbangan antara fungsi dan makna simbolik. Pembangunannya dipimpin oleh Mosalaki melalui ritual adat, doa Batuna'u, dan persembahan hewan sebagai wujud penghormatan kepada leluhur. Upacara seperti "Maso Sa'o Nggua Baru" menegaskan pentingnya rumah adat dalam kehidupan komunitas (Ivana, 2022 hl.57).

2.3.1.3 Pelaku Tarian Adat Gawi



Gambar 2.37 Pelaku tarian Gawi

Dalam pelaksanaannya, terdapat seorang pemimpin ritual yang disebut *Ata Sodha*. Sosok ini memiliki peran penting karena bertugas melantunkan syair-syair tradisional sambil memegang *eko wawi* (ekor hewan) sebagai atribut simbolis. Pemilihan *Ata Sodha* tidak dilakukan secara acak, melainkan harus ditentukan berdasarkan kemampuan spiritual dan kecakapan bahasa Lio, mengingat syair yang dilantunkan bersifat improvisatif dan tidak boleh dibacakan dari teks tertulis. Selain itu, Terdapat juga perempuan yang menggunakan selendang, dan laki-laki (Ana Jara) sebagai pelengkap untuk menambah semangat dalam tarian tersebut (Ivana, Caroline, 2022 hl.51-52).

2.3.1.4 Busana Tarian Adat Gawi



Gambar 2.38 Busana Gawi

Busana tradisional yang dikenakan dalam konteks adat Suku Lio memiliki makna simbolis dan estetis yang mencerminkan identitas budaya mereka. Secara umum, perempuan mengenakan *lambu*, yaitu sejenis baju sederhana mirip baju bodo khas Sulawesi. Dahulu warnanya cenderung hitam, namun kini telah berkembang menjadi lebih beragam dengan warna yang lebih cerah. Pakaian bawah yang digunakan adalah *lawo/zawo*, berupa sarung tenun ikat yang menampilkan motif khas dengan dominasi warna hitam, coklat, dan kuning. Sebagai pelengkap, perempuan mengenakan berbagai aksesoris seperti gelang dari gading, kalung dan anting emas, serta selendang berbahan tenun ikat yang menambah nilai estetis dan status sosial. Pakaian adat laki-laki meliputi *lesu/zesu*, yakni penutup kepala yang secara khusus dipakai oleh tokoh adat (*mosalaki*). Selain itu terdapat *senai*, yaitu selendang yang dikenakan di bahu kanan. Laki-laki juga mengenakan *ragi mite*,

yaitu sarung tenun ikat dengan dominasi warna hitam dan biru, dihiasi motif tradisional khas yang sarat makna budaya (Ivana, Caroline, 2022 hl.53-55).

2.3.1.5 Alat Musik Tarian Gawi



Gambar 2.39 Alat musik

Nggo Lamba merupakan salah satu instrumen musik tradisional yang memiliki peran penting dalam kesenian masyarakat Suku Lio di Ende, Flores. Alat musik ini berfungsi sebagai pengiring utama dalam berbagai kegiatan adat, seperti upacara pernikahan, acara syukuran, hingga ritual sakral seperti Pati Ka Du'a Bapu Ata Mata. Ansambel Nggo Lamba terdiri atas beberapa instrumen utama, yaitu Nggo (gong) yang mencakup jenis Dhou dan Dhiri, Lamba (tambur), serta Ceng (alat pengatur tempo). Musik yang dihasilkan memiliki pola ritmis yang berulang dan dinamis, menciptakan suasana semarak sekaligus khidmat dalam prosesi adat. Dalam konteks keagamaan dan spiritual, bunyi Nggo Lamba dipercaya sebagai medium komunikasi antara manusia dengan roh leluhur, sehingga menjadikannya lebih dari sekadar hiburan, melainkan simbol religius yang sarat makna budaya. Bagi masyarakat Lio, saat Nggo Lamba dimainkan, seluruh aktivitas

harus dihentikan sebagai bentuk penghormatan terhadap arwah nenek moyang. Karena sifatnya yang sakral, bentuk, teknik permainan, serta komposisi instrumennya tidak boleh mengalami perubahan agar nilai spiritualnya tetap terjaga. Dengan demikian, Nggo Lamba menjadi representasi identitas budaya dan spiritual masyarakat Lio, yang mencerminkan keterpaduan antara seni, kepercayaan, dan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun (Kartina, 2019 hl.1731-1743).

2.3.1.6 Properti Tarian Adat Gawi



Gambar 2.40 Properti Gawi

Eko wawi merupakan salah satu properti utama dalam tarian adat Gawi yang memiliki makna simbolik penting bagi masyarakat Ende. Berasal dari tradisi pengorbanan hewan, eko wawi dipahami sebagai bentuk ungkapan syukur kepada Tuhan dan leluhur atas hasil panen, kesehatan, serta keharmonisan sosial. Babi, sebagai hewan yang dianggap sakral, menjadikan penggunaan bagian ekornya sebagai simbol penghormatan terhadap alam dan roh leluhur.

Dalam praktiknya, eko wawi digunakan oleh penari laki-laki, terutama pemimpin tarian, yang menggerakkannya mengikuti irama gong dan gendang. Gerakan tersebut tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga menyampaikan makna filosofis terkait semangat, pengorbanan, dan keteguhan hidup masyarakat Ende. Properti ini umumnya muncul pada upacara adat seperti pesta panen dan ritual penghormatan leluhur (Kartina, 2019 hl.1745-1751).

Sementara itu, parang dalam tarian adat Gawi dan kehidupan masyarakat Ende Lio memiliki peran sebagai simbol kekuatan, kehormatan, dan tanggung jawab laki-laki. Dalam konteks tarian, parang menandai keberanian dan kesiapsiagaan dalam menjaga adat, sekaligus mencerminkan keseimbangan antara kekuatan dan kedamaian. Di kehidupan sehari-hari, parang digunakan sebagai alat kerja dan menjadi lambang harga diri yang menandai kedewasaan serta identitas budaya laki-laki Lio. Dengan demikian, parang merepresentasikan nilai keberanian, etos kerja, dan solidaritas dalam menjaga harmoni hidup serta kelangsungan adat masyarakat Ende Lio (Kartina, 2019 hl.1753).

Tarian Gawi merupakan warisan budaya masyarakat Lio yang memadukan gerak, musik, busana, dan simbol-simbol adat sebagai bentuk ekspresi identitas komunal. Kehadirannya dalam berbagai ritual seperti perayaan panen, pengangkatan Mosalaki, dan pembangunan rumah adat menunjukkan perannya sebagai sarana penguatan solidaritas sosial dan penghormatan kepada leluhur. Pelaksanaannya melibatkan struktur peran yang jelas, instrumen musik sakral Nggo Lamba, serta properti bermakna seperti eko wawi dan parang yang menegaskan nilai syukur, keberanian, dan tanggung jawab. Secara keseluruhan, Tarian Gawi mencerminkan keterpaduan antara nilai budaya, spiritualitas, dan keberlanjutan tradisi dalam kehidupan masyarakat Lio.

2.4 Penelitian yang Relevan

Agar penelitian ini memiliki dasar yang kuat sekaligus memperlihatkan sisi kebaruan, diperlukan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik. Penelusuran penelitian terdahulu dilakukan untuk melihat bagaimana para peneliti sebelumnya membahas perancangan *website* interaktif, serta media informasi tentang tradisi adat. Dalam subbab ini, penelitian-penelitian tersebut akan dipaparkan dan dianalisis berdasarkan kesesuaian dengan tujuan wpenelitian, metode yang dipakai, serta hasil yang diperoleh.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Website</i> Mengenai Sejarah Kerajaan Islam Demak di Indonesia	Andarika Octavianti, Tsania, 2025	Menghasilkan <i>website</i> interaktif tentang sejarah Kerajaan Islam Demak untuk siswa SMA, menggunakan metode <i>Human-Centered Design (HCD)</i> agar sesuai kebutuhan pengguna.	Menghadirkan media pembelajaran sejarah berbasis web interaktif dengan pendekatan <i>HCD</i> , melibatkan siswa, guru, dan ahli sejarah sehingga lebih relevan dan efektif.
2.	Perancangan <i>Website</i> Kain Ulos Batak dalam Upacara Adat untuk Remaja	Jonah Nadjamacin ka Pandjaitan, 2024	Penelitian ini menghasilkan <i>website</i> interaktif bernama Bogas Ulos yang menyajikan	Media interaktif khusus Kain Ulos yang difokuskan untuk remaja.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			informasi tentang Kain Ulos Batak dalam upacara adat.	
3.	Perancangan Media Informasi Canang dalam Tradisi Agama Hindu untuk Remaja	Ida Ayu Adya Priti Karuni, 2024	Buku ilustrasi filosofi dan cara membuat canang untuk remaja (10–12 thn)	Media ilustratif edukatif tentang canang khusus remaja, menggunakan metode desain terkini

Dari kajian penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa masih terdapat celah yang dapat dieksplorasi, baik dalam pendekatan, media, maupun konteks tradisi. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk memberikan kontribusi baru yang relevan sekaligus memperkuat landasan teoritis dalam perancangan *mobile web* interaktif sebagai media informasi tradisi tarian adat.

