

BAB II

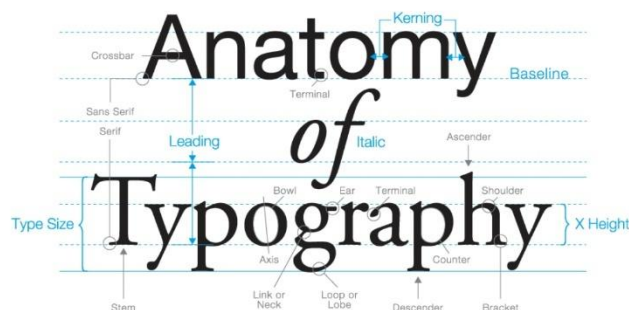
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Desain merupakan sebuah media komunikasi yang mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada tujuannya. Melalui perpaduan elemen visual yang terstruktur dan bermakna, desain dapat menginspirasi, mengedukasi, atau memengaruhi persepsi orang yang melihatnya. Seorang desainer bertujuan menciptakan karya yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional, dengan mempertimbangkan aspek komunikasi dan dampak visual secara keseluruhan.

2.1.1 Tipografi

Tipografi merupakan seni dan teknik pengaturan huruf agar menghasilkan komposisi visual yang menarik dan mudah dibaca. Dalam konteks desain digital dan cetak, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif. Menurut Bringhurst (2013), tipografi adalah praktik menciptakan tulisan dengan tampilan yang memadukan keindahan dan keterbacaan, sehingga mampu menyampaikan pesan dengan jelas kepada audiens.



Gambar 2.1 Konsep Tipografi

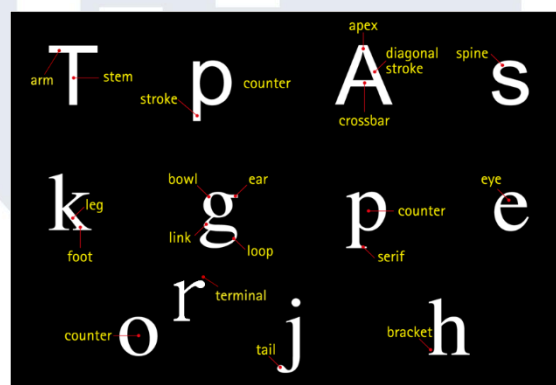
Sumber : Ardhana Pragota

Seiring dengan perkembangan teknologi, tipografi telah berkembang pesat dengan hadirnya berbagai jenis huruf digital yang

dirancang khusus untuk layar dan media cetak. Teknologi modern memungkinkan desainer untuk bereksperimen dengan font variabel yang dapat disesuaikan dari segi ketebalan, lebar, dan ukuran secara fleksibel. Namun, prinsip dasar tipografi tetap mempertahankan konsistensi, keterbacaan, dan harmonisasi visual dalam sebuah desain.

2.1.2 Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf adalah proses pengelompokan jenis huruf berdasarkan karakteristik visual dan fungsi penggunaannya. Menurut Lupton (2014), klasifikasi huruf dapat dibagi menjadi beberapa kategori utama sebagai berikut.



Gambar 2.2 Klasifikasi Umum Huruf

Sumber : Vektor Kades

Serif adalah huruf dengan tambahan garis kecil pada ujung karakter, seperti Times New Roman dan Georgia. Huruf ini memberikan kesan formal dan mudah dibaca pada media cetak. Selanjutnya, Sans Serif merupakan huruf tanpa tambahan garis pada ujungnya, contohnya Arial dan Helvetica, yang memberikan kesan modern dan minimalis sehingga cocok untuk penggunaan digital. Script adalah jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan atau kaligrafi, seperti Brush Script dan Pacifico, yang memberikan kesan elegan dan personal. Sementara itu, Display adalah huruf yang dirancang khusus untuk menarik perhatian, seperti Impact dan Lobster, dan biasanya digunakan pada judul atau poster. Selain itu, terdapat Monospaced, yaitu huruf dengan lebar karakter yang sama, seperti Courier New, yang

umumnya digunakan dalam pemrograman atau tampilan kode. Terakhir, ada Decorative, yaitu huruf dengan ornamen yang unik, seperti Joker dan Curlz MT, yang digunakan pada desain kreatif dan tidak formal.

2.1.3 Web Typography

Web typography merupakan salah satu elemen penting dalam desain antarmuka digital, terutama pada website. Penggunaan tipografi yang tepat tidak hanya meningkatkan keterbacaan, tetapi juga memperkuat identitas visual dan pengalaman pengguna. Menurut Bringhurst (2012), tipografi dalam konteks web memerlukan perhatian khusus terhadap keterbacaan pada berbagai perangkat dan ukuran layar.

Pada awalnya, pilihan font pada website sangat terbatas karena dukungan browser yang belum optimal. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan munculnya web fonts seperti Google Fonts dan Adobe Fonts, desainer memiliki lebih banyak opsi dalam memilih jenis huruf yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan website. Menurut Sullivan (2013), terdapat beberapa prinsip dasar dalam web typography yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Keterbacaan (Readability)

Keterbacaan adalah aspek utama dalam web typography. Huruf yang digunakan harus mudah dibaca pada berbagai ukuran layar. Pemilihan font Sans Serif, seperti Arial, Roboto, dan Open Sans, lebih disukai untuk teks panjang karena tampilannya yang bersih dan modern.

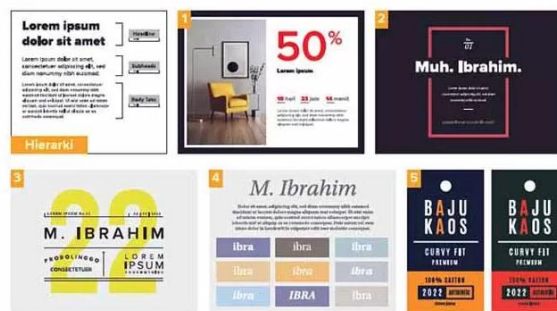


Gambar 2.3 *Readability and legibility*

Sumber : Adikusrianto

2. Kontras dan Hierarki

Menurut Müller-Brockmann (2010), kontras antara teks dan latar belakang sangat penting dalam memastikan kenyamanan membaca.



Gambar 2.4 Hierarki Tipografi

Sumber : Jawanto Arifin

Penggunaan hierarki visual melalui perbedaan ukuran, ketebalan, dan warna dapat memandu pembaca dalam memahami struktur konten.

3. Responsivitas dan Adaptabilitas

Seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat seluler, tipografi pada web harus responsif dan dapat menyesuaikan diri dengan berbagai resolusi layar. Teknologi CSS seperti *viewport units* dan *media queries* memungkinkan penyesuaian ukuran font secara dinamis agar tetap nyaman dibaca.

4. Pemanfaatan Web Fonts

Menurut Coyier (2019), penggunaan *web fonts* memberikan fleksibilitas dalam desain tanpa mengorbankan performa. Namun, penting untuk memperhatikan kecepatan pemuatan halaman agar tidak terganggu oleh ukuran file font yang besar.

5. Penggunaan Variabel Font

Variabel font adalah inovasi dalam *web typography* yang memungkinkan berbagai gaya dan ketebalan dikemas dalam satu file font. Hal ini mengurangi jumlah permintaan HTTP dan meningkatkan efisiensi halaman.

2.1.4 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain merupakan dasar fundamental dalam proses perancangan yang berfungsi untuk menciptakan keselarasan visual dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Prinsip-prinsip ini saling terkait satu sama lain sehingga mampu membentuk komposisi yang harmonis dan menarik perhatian. Dalam konteks desain *modern*, prinsip-prinsip tersebut diterapkan dengan memperhatikan format, keseimbangan, dan *hierarchy visual*.

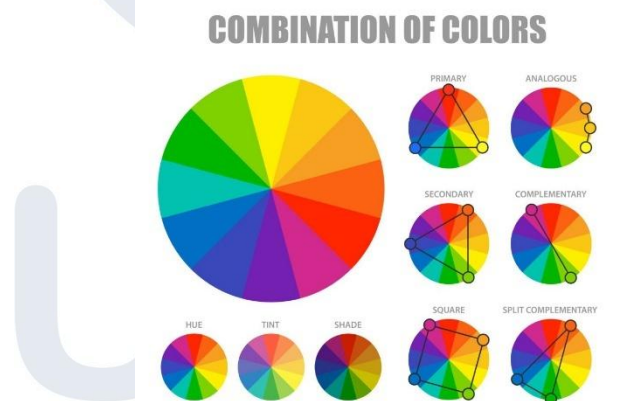
Format merupakan elemen dasar yang digunakan sebagai wadah atau media dalam menerapkan desain. Format ini dapat berupa media cetak seperti kertas dan *billboard* atau media digital seperti layar *smartphone*. Masing-masing format memiliki dimensi dan karakteristik tersendiri yang memengaruhi pemilihan elemen visual dan tata letaknya. Misalnya, *billboard* membutuhkan desain dengan elemen visual besar dan jelas karena dilihat dari jarak jauh, sedangkan layar *smartphone* mengutamakan kejelasan pada tampilan kecil dan interaktif.

Selanjutnya, keseimbangan dalam desain berperan penting untuk menciptakan distribusi elemen secara visual. Keseimbangan dapat berupa simetris maupun asimetris. Desain simetris memberikan kesan stabil dan harmonis, dengan elemen-elemen yang terdistribusi secara merata di kedua sisi. Sementara itu, desain asimetris menghadirkan dinamika dan kesan yang lebih bebas namun tetap seimbang secara visual. Pilihan antara simetris dan asimetris bergantung pada tujuan dan konsep desain yang ingin dicapai.

Selain itu, terdapat pula hierarki visual yang berfungsi untuk mengatur urutan perhatian pengguna terhadap elemen-elemen dalam desain. Hierarki ini ditentukan oleh perbedaan ukuran, warna, kontras, dan posisi elemen, sehingga elemen yang lebih penting akan tampak lebih menonjol. Dengan demikian, hierarki visual membantu audiens dalam memahami informasi secara berurutan dan logis tanpa kebingungan.

2.1.5 Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat dalam cahaya putih sempurna, dan persepsi warna bergantung pada cahaya serta kemampuan mata untuk melihatnya. Menurut Okta (2023) pemahaman tentang teori warna sangat penting bagi desainer grafis, karena warna dapat memengaruhi persepsi dan keputusan konsumen terhadap suatu produk atau merek. Bahkan, sekitar 90% keputusan konsumen terkait produk dipengaruhi oleh warna.



Gambar 2.5 *Combination of Colors*

Sumber : telkomuniversity

2.2 Media Informasi

Media informasi merupakan alat untuk menyebarkan pesan dan informasi secara efektif kepada audiens. Dengan perkembangan teknologi digital, media informasi kini mencakup situs web, aplikasi mobile, dan media sosial yang memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dan luas. Peran media informasi adalah mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan data faktual agar dapat

dipahami oleh masyarakat. Proses ini memastikan bahwa informasi yang disampaikan akurat dan relevan.

2.2.1 Tujuan Media Informasi

Media informasi berperan penting dalam menyampaikan pesan kepada audiens dengan cara yang efektif. Seiring dengan kemajuan teknologi, tujuan ini menjadi semakin kompleks karena adanya kemampuan distribusi informasi yang cepat dan interaktif. Secara keseluruhan, media informasi berfungsi sebagai sarana edukasi bagi masyarakat dengan menyebarkan ilmu pengetahuan, wawasan, dan informasi terkini. Melalui berbagai platform digital seperti situs web, aplikasi, dan media sosial, audiens dapat mengakses informasi secara cepat dan akurat.

Selain berfungsi sebagai penyampai pengetahuan, media informasi juga dimanfaatkan sebagai media hiburan. Tidak hanya menyajikan berita-berita yang bersifat serius, media juga menghadirkan berbagai bentuk hiburan seperti acara televisi, film, musik, dan konten kreatif lainnya. Hal ini bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara penyampaian informasi dan hiburan sehingga audiens tetap tertarik dan terlibat secara aktif.



Gambar 2.6 *Illustration of Social Media*

Sumber : gramedia

Selain itu, media informasi memiliki peran strategis dalam membentuk opini publik. Dalam konteks komunikasi massa, media mampu

mempengaruhi pandangan masyarakat melalui pemberitaan dan opini yang disampaikan dari berbagai perspektif. Dengan demikian, media berperan dalam membentuk sikap dan pandangan masyarakat terhadap isu tertentu. Media informasi juga bertujuan untuk menyajikan fakta secara objektif dan dapat dipertanggungjawabkan guna mencegah penyebaran berita palsu atau hoaks. Selain itu, media juga berfungsi sebagai jembatan penghubung antara audiens dan dunia luar, memungkinkan masyarakat untuk terus mengikuti perkembangan global secara real-time melalui jaringan internet. Menurut Nasrullah (2020), perkembangan teknologi digital membuat distribusi informasi semakin cepat dan interaktif, sehingga memengaruhi pola komunikasi masyarakat secara signifikan.

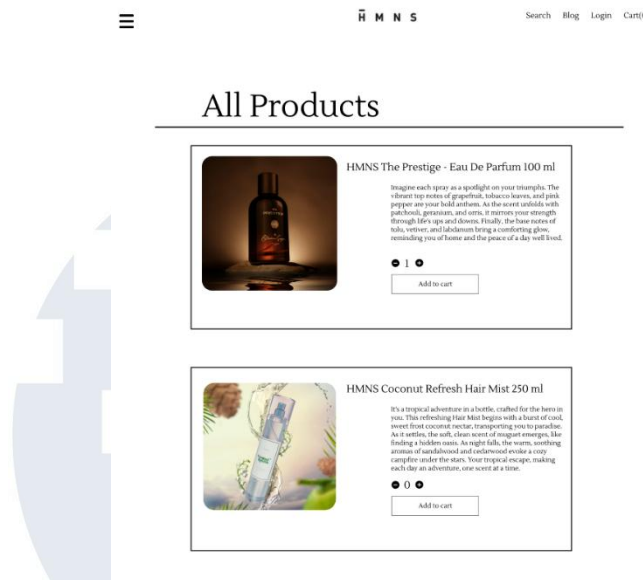
2.3 Website

Di era digital, website juga berperan sebagai media interaksi sosial melalui fitur seperti forum diskusi, kolom komentar, dan integrasi dengan media sosial. Selain itu, website juga digunakan oleh instansi pemerintah sebagai sarana pelayanan publik dan transparansi informasi. Dengan desain yang responsif dan antarmuka yang ramah pengguna, website mampu memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi pengunjung. Hal ini sejalan dengan perkembangan tren desain web yang semakin interaktif dan dinamis, mendukung kemudahan akses dari berbagai perangkat.

2.3.1 Anatomi Desain *Website*

Desain website merupakan elemen penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Menurut Robbins dan Coulter (2018), desain website yang efektif harus mampu menyajikan informasi secara jelas dan mudah diakses oleh pengguna. Hal ini penting agar pengguna dapat

dengan cepat menemukan informasi yang dibutuhkan tanpa merasa bingung atau terganggu oleh tata letak yang tidak terstruktur.



Gambar 2.7 Contoh Tampilan *Website*

Sumber : Karya Sendiri

Website dirancang dengan mempertimbangkan target audiens dan tujuan yang ingin dicapai, sehingga tampilannya dapat mendukung interaksi dengan baik. Untuk itu, desain website memerlukan struktur atau kerangka dasar sebagai panduan, yang biasanya terdiri dari beberapa bagian utama seperti header, navigation, content area, footer, dan elemen tambahan lainnya.

Header adalah bagian paling atas dari website yang berfungsi sebagai identitas dan navigasi utama. Nielsen (2012) menyatakan bahwa header yang informatif dan mudah dikenali akan membantu pengguna memahami konteks halaman dan mengarahkan mereka ke bagian penting lainnya. Pada umumnya, header mencakup logo, judul situs, dan menu navigasi yang membantu pengguna menjelajahi berbagai bagian website dengan mudah. Posisi header yang tetap terlihat saat menggulir halaman juga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna.

Navigation berfungsi sebagai pemandu bagi pengguna untuk mengakses halaman-halaman penting dalam website. Menurut Krug (2014), navigasi yang terstruktur dengan baik akan mempermudah pencarian informasi dan mengurangi kebingungan saat menjelajahi konten. Oleh karena itu, navigasi yang intuitif dan konsisten sangat diperlukan agar pengguna merasa nyaman.

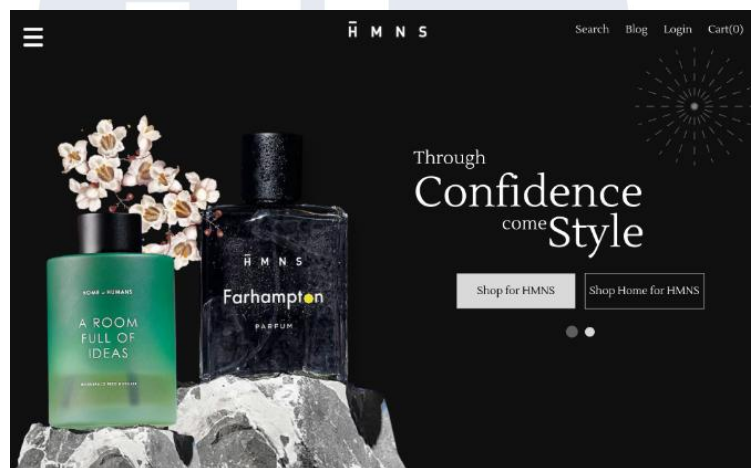
Content Area adalah bagian utama yang menyajikan informasi inti dari website. Desain area konten perlu memastikan bahwa teks dapat dibaca dengan nyaman, menggunakan tata letak yang jelas dan tidak membingungkan. Pemilihan tipografi dan warna yang tepat juga memainkan peran penting dalam menjaga estetika dan keterbacaan. Menurut Lynch dan Horton (2016), tata letak yang rapi dan proporsional akan meningkatkan keterlibatan pengguna serta mengurangi tingkat bouncing.

Footer biasanya terletak di bagian paling bawah website dan memuat informasi tambahan seperti hak cipta, tautan ke halaman penting, atau kontak pengelola situs. Footer juga dapat menyertakan ikon media sosial untuk menghubungkan audiens dengan platform lain yang dimiliki oleh pemilik website. Footer yang informatif dan mudah diakses akan memperkuat kesan profesional pada website.

Background Treatment adalah elemen pendukung yang berfungsi memperkuat desain visual. Latar belakang yang dipilih dengan cermat dapat meningkatkan daya tarik visual tanpa mengganggu fokus pada konten utama. McKay (2017) menyatakan bahwa penggunaan latar belakang yang sesuai akan menciptakan nuansa estetika yang harmonis, mendukung penyampaian pesan secara efektif.

2.3.2 UI / UX

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan dua komponen penting dalam desain *website* yang saling berkaitan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Menurut Garrett (2011), UI adalah aspek visual dari antarmuka pengguna yang mencakup elemen grafis, tata letak, warna, dan tipografi. Sementara itu, UX lebih mengutamakan bagaimana pengguna berinteraksi dengan antarmuka tersebut, mencakup aspek kegunaan, kemudahan navigasi, dan kenyamanan dalam penggunaan.



Gambar 2.8 Contoh Tampilan UI / UX

Sumber : Karya Sendiri

Di sisi lain, UX mengutamakan bagaimana pengguna merasakan pengalaman ketika berinteraksi dengan website. Nielsen (2012) menyebutkan bahwa pengalaman pengguna yang baik ditandai dengan kemudahan dalam menemukan informasi, kecepatan akses, serta responsif terhadap berbagai perangkat. Oleh karena itu, UX tidak hanya fokus pada tampilan visual tetapi juga pada kenyamanan dan efisiensi penggunaan.

2.3.3 Grid

Grid adalah salah satu elemen penting dalam desain web modern yang digunakan untuk menyusun konten secara terstruktur dan rapi. Dalam konteks desain antarmuka, grid berfungsi sebagai kerangka kerja yang

membantu mengatur elemen visual sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna. Grid memungkinkan desainer untuk membuat tata letak yang konsisten dan proporsional, sehingga meningkatkan estetika dan keteraturan sebuah website.

Menurut *Jen Simmons* (2020), seorang pengembang web dan advokat desain responsif, grid modern berfungsi sebagai alat fleksibel yang memungkinkan tata letak dinamis. Pendekatan grid tidak hanya memudahkan dalam penyusunan konten tetapi juga memperkuat kesan profesional dan terstruktur pada tampilan website.

2.4 Biliar

Biliar adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan stik untuk memukul bola di atas meja yang dilapisi kain, dengan tujuan memasukkan bola ke dalam lubang yang terletak di tepi meja. Permainan ini menuntut keterampilan, konsentrasi, dan strategi yang baik dari para pemainnya. Di Indonesia, biliar telah mengalami perkembangan yang signifikan sejak pertama kali diperkenalkan. Meskipun awalnya dianggap sebagai hiburan semata, kini biliar telah diakui sebagai cabang olahraga resmi dan dipertandingkan dalam berbagai ajang kompetisi nasional maupun internasional. Dalam beberapa tahun terakhir, biliar di Indonesia telah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Pada Desember 2023, Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, Dito Ariotedjo, menyatakan keinginannya untuk memajukan dan mempopulerkan olahraga biliar di Tanah Air, serta mengembangkannya menjadi industri olahraga yang berkelanjutan.

Selain itu, Persatuan Olahraga Biliar Seluruh Indonesia (POBSI) telah mengadakan berbagai turnamen untuk meningkatkan minat dan prestasi atlet biliar nasional. Salah satunya adalah Indonesia International Open 2024, yang diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap biliar dan meningkatkan kepercayaan diri para atlet. Pada tahun 2025, POBSI juga menggelar Pool Men & Women Series, sebuah rangkaian turnamen 9 ball yang terdiri dari enam seri, dengan dua seri khusus untuk kategori putri. Kegiatan ini bertujuan untuk mencetak

bintang-bintang baru di dunia biliar Indonesia dan meningkatkan persaingan yang lebih merata di antara atlet.

2.4.1 Jenis Permainan Biliar

Dikutip melalui artikel yang ditulis oleh Tim Z (2024) terdapat beberapa jenis biliar yang populer yang dimana semuanya memiliki peraturannya masing – masing.

2.4.2 Pool

Pool merupakan sebuah varian dari permainan biliar yang menggunakan 15 bola berwarna varian dan satu bola berwarna putih. Pool sendiri terbagi menjadi 3 permainan :

2.4.3 *Eight Ball (8-Ball)*

Permainan ini menggunakan semua 15 bola berwarna dan satu bola putih dengan tujuan memasukan bola berwarna menggunakan bola putih secara berkelompok

2.4.4 *Nine Ball (9-Ball)*

Permainan ini menggunakan bola berwarna yang berangka 1 sampai 9 dan satu bola putih dengan tujuan memasukan bola berwarna dengan bola putih secara berurutan dari bola berangka 1 sampai 9.

2.4.5 *Ten Ball (10-Ball)*

Permainan ini menggunakan bola berwarna yang berangka 1 sampai 10 dan satu bola putih dengan tujuan memasukan bola berwarna dengan bola putih secara berurutan dari bola berangka 1 sampai 10 tetapi apabila pemain ingin memasukan bola, pemain harus menyebutkan lubang yang mana bola tersebut akan masuk.

2.5 Penelitian yang Relevan

Sebagai penguat penelitian, diperlukan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Beberapa penelitian sebelumnya yang berkontribusi signifikan terhadap pemahaman mengenai perancangan media informasi dan teknik dasar bermain olahraga biliar. Penelitian-penelitian tersebut akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, serta temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Kampanye Memperbaiki Citra Olahraga Biliar Di Indonesia	Wira Maulidika	Kampanye ini berhasil meningkatkan kesadaran dan simpati terhadap olahraga biliar dengan mengubah pandangan negatif masyarakat.	Topik : Citra olahraga biliar yang dipandang masyarakat negatif Target : Pelajar dan orang tua pelajar
2.	Perancangan Media Informasi Peraturan Dan Teknik Permainan Olahraga Biliar Melalui Media Buku	Arif Rizqi Pratama	Media buku yang dirancang menyampaikan informasi secara sistematis dan mudah dipahami, membantu pembaca	Topik : Mengangkat peraturan dan teknik biliar untuk dijadikan buku edukasi

			mempelajari aturan dan teknik dasar biliar dengan lebih efektif.	Target : Pemula Biliar
3.	Perancangan Website Latihan Membaca untuk Anak dengan Disleksia Berusia 8-12 Tahun	Muhammad Audriel Rayhan	Meningkatkan kemampuan membaca anak dengan disleksia melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Fitur utama meliputi permainan membaca dan panduan pengucapan, disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak disleksia.	Topik : Mengangkat anak dengan kebutuhan khusus disleksia untuk berlatih membaca Target : Anak-anak 8-12 Tahun yang memiliki kebutuhan khusus disleksia

Berdasarkan dari tabel, dapat dilihat bahwa belum ada penelitian perancangan yang memiliki tujuan untuk membuat media *website* mengenai ilmu dasar biliar. Penelitian yang paling mirip adalah perancangan buku yang dilakukan oleh Arif Rizqi Pratama. Selain itu, penulis juga baru mengetahui bahwa

sebelumnya ada perancangan kampanye mengenai citra olahraga biliar di Indonesia yang di kategorikan negatif oleh Masyarakat.

