



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1. Avantie Can Cook Caffe

Kafe yang berdiri pada Februari 2010 yang terletak di Mall Teras Kota ini, didirikan oleh tiga orang bersaudara Ronald Prasanto, Dicky Prasanto dan Ernest Kristoga. Avantie Can Cook, diambil dari nama desainer kebaya Indonesia yang merupakan salah satu desainer kebaya terkenal Indonesia, Anne Avantie.

Mengusung tema Indonesia dan mengangkat tema “unik” kafe Avantie sendiri memiliki desain interior yang sangat berbeda dengan kafe kopi lainnya. Kesan antik yang akan ditemui ketika pengunjung memasuki kafe Avantie. Menjadikan tempat kuliner dan tempat menghabiskan waktu yang menyenangkan tanpa rahasia dapur serta membagi informasi *culinary* kepada siapa saja yang ingin belajar merupakan visi dan misi yang dimiliki kafe Avantie, yang secara teknikal ingin tampil berbeda dengan kafe kopi lainnya. Kafe Avantie sendiri mengangkat seni kuliner Indonesia, meski menu makanan yang disajikan ala *western* namun kafe Avantie mengeksplor cita rasa kopi dan bahan baku kopi asli Indonesia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Kafe Avantie Can Cook di Mall Teras Kota, BSD

(Dokumentasi Penulis)

2.2. Animasi 2D

2.2.1. Principles Of Animation

Teknologi animasi telah berubah dimulai lebih dari 35.000 tahun yang lalu melalui usaha pertama manusia batu dalam menceritakan dalam bentuk lukisan diatas batu, namun dan prinsip animasi akan tetap terjaga.

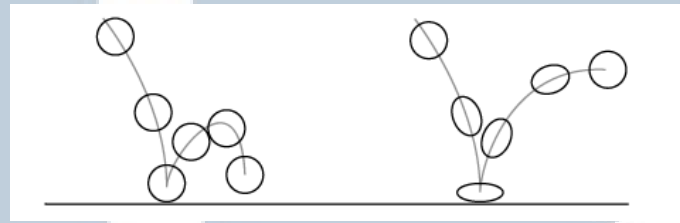
Secara teknis, metode produksi film animasi akan tetap sepanjang masa dan tidak berubah sejak Raole Barre menemukan Peg Hole dan John Bray menemukan cell tahun 1914 sebagai sebuah metode/ prinsip produksi animasi menggunakan animasi gambar manual (Hand Drawing) yang telah digunakan lebih dari 80 tahun hingga kini dengan menggunakan teknologi komputer animasi, *scanning*, *coloring* dan *compositing*.

Prinsip animasi mencapai masa kejayaannya sekitar tahun 1930-1940 ketika Walt Disney Studio di Hyperion Boulevard, Hollywood mengimplementasikan prinsip tersebut dan sukses luar biasa. Hampir semua jenis film animasi yang diproduksi saat ini masih menggunakan prinsip dasar animasi sebagai landasan dalam membuat hasil karya animasi. Prinsip tersebut tetap digunakan dengan

apapun teknologi pembuatannya. Prinsip dasar ini tertuang juga dalam buku karangan Frank Thomas & Ollie Johnston (1995) Disney Animation, “*The Illusion of Life*”:

1. *Squash and stretch*

Bentuk distorsi/ penyimpangan bentuk objek dalam proses pergerakannya sehingga gerakan sebuah objek terlihat lebih nyata dan tidak kaku.

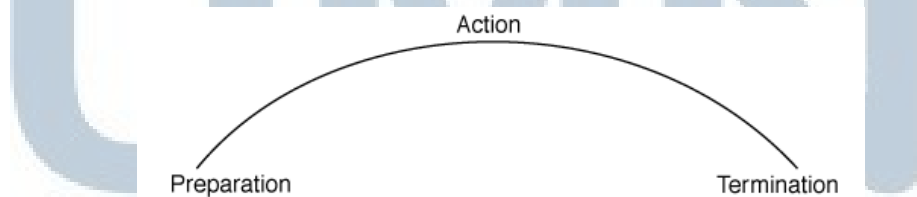


Gambar 2.2 Contoh Squash dan Stretch.

(<http://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/squash.html>)

2. *Anticipation*

Persiapan sebelum gerak utama direkam. Gerakan ini sangat efektif, karena menandakan bahwa objek siap dengan scene yang akan terjadi selanjutnya.



Gambar 2.3 Bentuk Bagan Anticipation.

(<http://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/anticipa.html>)

3. *Staging*

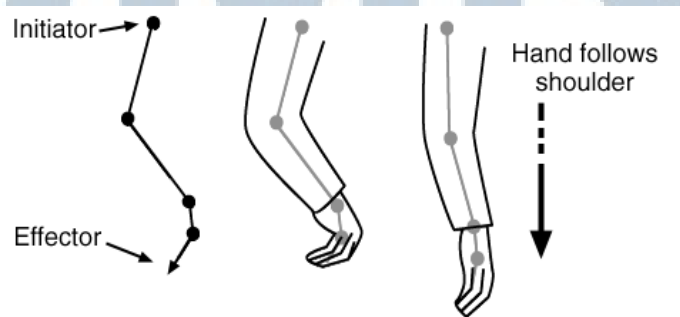
Posisi dan ide *angle* kamera yang sangat jelas untuk merekam aksi terbaik dari sebuah objek. Sehingga *audience* dapat menangkap apa maksud dari animator tersebut.

4. *Straight a head versus pose-to-pose action*

Gerakan ini dinamakan *Straight a head versus pose-to-pose action*, karena para animator bekerja dengan cara menuangkan langsung dari pikiran sektsa dan gambar gerakan-gerakan objek animasi *frame by frame*. Proses kreatif inilah yang disebut *straight a head* dari satu gerakan ke gerakan yang lainnya.

5. *Follow-through and overlapping action*

Jika *anticipation* adalah persiapan sebelum gerakan terjadi, *Follow-through* adalah perlambatan gerakan sebelum berhenti di satu titik sehingga benar-benar tidak terjadi gerakan sama sekali. Sedangkan *overlapping action* adalah sedikit variasi dan kelonggaran dalam waktu dan kecepatan sebuah objek, sehingga pergerakan objek terlihat lebih menarik.



Gambar 2.4 Contoh *Follow-through*.

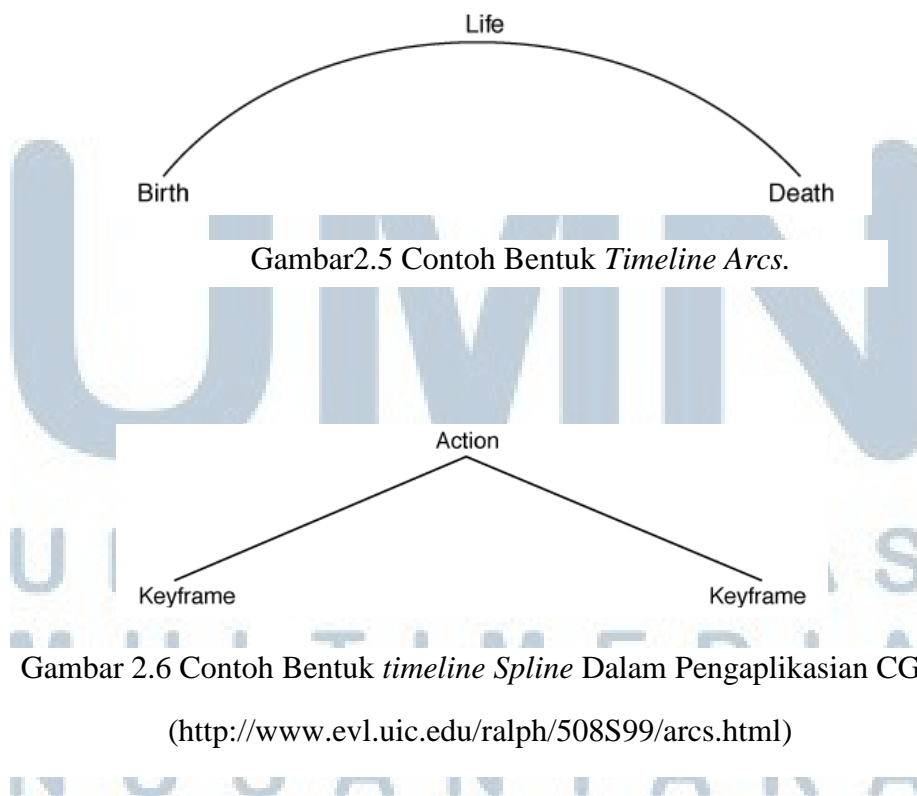
(<http://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/follow.html>)

6. *Slow-in and slow-out*

Gerakan halus setelah gerakan yang ekstrem dengan waktu ketika memulai dan mengakhiri gerakan.

7. *Arcs*

Dalam alur visual gerakan objek yang ekstrem dari *frame* yang ke *frame* yang lainnya selalu dideskripsikan sebagai *timeline arc*. Dalam animasi *arcs* lebih sering digunakan karena pergerakannya yang lebih ekspresif jika dibandingkan dengan *straight path*. Namun pada pengaplikasiannya di CGI, *timeline* yang digunakan adalah *spline* karena *arcs* hanya digunakan untuk spesifikasi waktu tertentu saja.



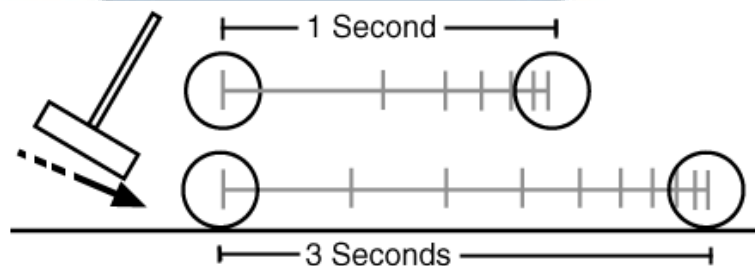
8. *Secondary Action*

Merupakan hasil gerakan dari gerakan utama. *Secondary action* sangatlah penting dalam pergerakan sebuah objek agar objek tersebut terlihat nyata.

Contoh : Rambut yang mengibas ketika kaki sedang berjalan.

9. *Timing*

Timing ataupun *speed* merupakan prinsip utama yang penting dalam animasi. Karena kecepatan dan waktu sebuah objek bergerak ditentukan oleh kedua prinsip ini. Dan dari prinsip inilah *audience* dapat menangkap apa maksud gerakan yang diciptakan.

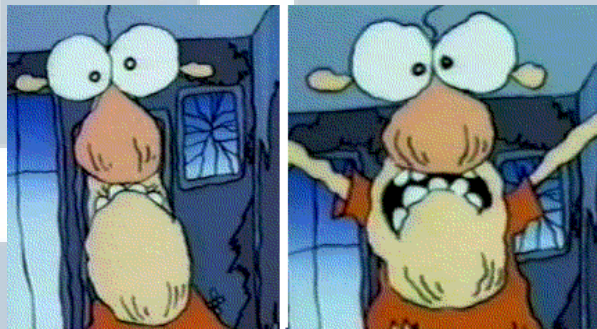


Gambar 2.7 *Timing* Dalam Pergerakan Sebuah Objek.

(<http://www.ev1.uic.edu/ralph/508S99/timing.html>)

10. *Exaggeration*

Gerakan dan waktu yang berlebihan sehingga objek terlihat lebih lucu dan karakturistik.



Gambar 2.8 *Exaggeration*, Gerakan Karikaturistik.

(<http://www.evl.uic.edu/ralph/508S99/exaggera.html>)

11. *Solid Drawing*

Merupakan prinsip yang mengharuskan semua animator untuk dapat menggambar dengan tangan dengan baik dan professional.

12. *Appeal*

Kemampuan yang harus dimiliki tiap animator untuk menciptakan sebuah karakter yang unik dan menarik, sehingga mudah diingat oleh *audience*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.9 *Tom and Jerry* Merupakan Karakter yang Memiliki *Strong Appeal*.

(<http://ikikatta.blogspot.com/2010/06/tom-jerry-film-kartun-legendaris-peraih.html>)

2.3. Jenis-jenis 2D animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan, maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D, sehingga karakter animasi secara garis besar adalah gambar yang memuat objek yang seolah hidup. Adapun animasi 2D dibagi menjadi beberapa jenisnya yaitu :

1. *Cell Animation*

Animasi sel berasal dari kata *celluloid*, yaitu bahan dasar dalam pembuatan animasi jenis ini ketika tahun-tahun awal adanya animasi. Animasi *cell* merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing *cell* merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi.

Misalnya ada tiga buah animasi *cell*, *cell* pertama berisi satu animasi karakter, *cell* kedua berisi animasi karakter lain, dan *cell* terakhir berisi latar animasi. Ketiga animasi *cell* ini akan disusun berjajar, sehingga ketika dijalankan animasinya secara bersamaan, terlihat seperti satu kesatuan.

Contoh animasi jenis ini adalah film kartun seperti Tom and Jerry, Mickey Mouse dan Detective Conan.

2. *Frame Animation*

Animasi *frame* merupakan animasi yang paling sederhana, dimana animasinya didapatkan dari rangkaian gambar yang bergantian ditunjukkan, pergantian gambar ini diukur dalam satuan fps (*frame per second*). Contoh animasi ini adalah ketika kita membuat rangkaian gambar yang berbeda pada tepian sebuah buku, kemudian kita buka buku tersebut sedemikian rupa menggunakan jempol, maka gambar akan terlihat bergerak. Dalam Macromedia Flash, animasi ini dibuat dengan teknik animasi *keyframe*, teknik ini sering digunakan untuk mendapatkan animasi objek yang tidak bisa didapatkan dengan teknik animasi *tween*, teknik animasi *path* dan teknik animasi *script*.

3. *Sprite Animation*

Pada animasi ini setiap objek bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam, setiap objek animasi disebut *sprite*. Tidak seperti animasi *cell* dan animasi *frame*, setiap objek dalam animasi *sprite* bergerak tidak dalam waktu bersamaan, memiliki besar fps yang berbeda dan pengeditan hanya dapat dilakukan pada masing-masing objek *sprite*. Contoh animasi ini adalah animasi rotasi planet, burung terbang dan bola yang memantul. Penggunaan animasi jenis ini sering digunakan dalam Macromedia Director.

4. *Path Animation*

Animasi *path* adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh animasi jenis ini adalah animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel. Biasanya dalam animasi *path* diberi perulangan animasi, sehingga animasi terus berulang hingga mencapai kondisi tertentu. Dalam Macromedia Flash, animasi jenis ini didapatkan dengan teknik animasi *path*, teknik ini menggunakan *layer* tersendiri yang didefinisikan sebagai lintasan gerakan objek.

5. *Spline Animation*

Pada animasi *spline*, animasi dari objek bergerak mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis. Hasil gerakan animasi ini lebih halus dibandingkan dengan animasi *path*. Contoh animasi jenis ini adalah animasi kupu-kupu yang terbang dengan kecepatan yang tidak tetap dan lintasan yang berubah-ubah. Dalam Macromedia Flash, animasi jenis ini didapatkan dengan teknik animasi *script*, teknik ini menggunakan *action script* yang membangkitkan sebuah lintasan berbentuk kurva dari persamaan matematis.

6. *Vector Animation*

Vector Animation mirip dengan animasi *sprite*, perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek *sprite*-nya. Pada animasi *sprite*, gambar yang digunakan adalah gambar bitmap, sedangkan animasi vektor

menggunakan gambar vektor dalam objek sprite-nya. Penggunaan vektor ini juga mengakibatkan ukuran *file* animasi vektor menjadi lebih kecil dibandingkan dengan *file* animasi sprite.

7. *Morphing*

Morphing adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk yang lain. *Morphing* memperlihatkan serangkaian *frame* yang menciptakan gerakan halus dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain. Dalam Macromedia Flash animasi jenis ini dilakukan dengan teknik *tweening shape* (Murtaqi, 2012).

2.4. **Motion Flash**

2.4.1. **Pengertian Motion Flash**

Pengembangan dari seni grafis desain yaitu motion desain dan penggabungan animasi (*motion graphic*) sebagai film, video atau animasi komputer. Termasuk didalamnya adalah tipografi dan grafis yang bias dilihat sebagai elemen tambahan dalam *website* baik *bumper* pembuka *website* ataupun menjadi konten dalam *website* tersebut. (www.gravisware.com)

2.4.2. **Sejarah Perkembangan Motion Flash**

Perkembangan zaman yang begitu cepat membuat internet menjadi suatu alat pendukung dalam berbagai aspek kehidupan manusia, yang seakan-akan tidak dapat tergantikan lagi sehingga membuat perkembangan internet menjadi semakin pesat. Internet tidak hanya saja digunakan untuk sekedar mencari pengetahuan

tetapi juga menjadi sarana pengenalan akan sebuah barang, seseorang ataupun perusahaan.

Berawal pada tahun 1990, kelahiran *website* membuka peluang bagi para programmer dan para *graphic designer* untuk mengembangkan lebih jauh pembuatan *website*. Para *programmer* yang biasanya lebih banyak menggunakan

CSS dan penggunaan script yang lebih banyak, sangat berbeda dengan para *graphic designer* yang membuat *website* dengan menggunakan *tools* dan *software design* dan berpusat pada tampilan halaman *website*.

Seiring kemajuan teknologi lahirlah *website animator* yang memiliki *job desk* membuat *website* lebih interaktif dengan penggunaan gerakan-gerakan sederhana *motion* agar *website* tidak terkesan statis, dengan penggunaan flash. Kemajuan dan perkembangan *software* yang mendukung banyak programmer dan juga para *web* desainer membuat tampilan *website* semakin menarik dari hari kehari. Beberapa desainer menyadari betapa pentingnya interaksi antara *website* dan pengunjungnya agar pengunjung tertarik dan mengingat tampilan *homepage* dan produk yang ditampilkan dalam *website* tersebut, adapun Adobe Flash menjadi salah satu pilihan para *website animator* untuk membuat tampilan yang atraktif pada tampilan *website*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4.3. Action Script

Action script dirancang untuk memudahkan *programmer* untuk membuat aplikasi berbasis flash, keuntungannya antara lain adalah untuk sistem navigasi pada suatu situs atau presentasi, menghemat ukuran file, membuat hal-hal yang bersifat interaktif. Selain itu dengan adanya *Action Script programmer* dan desainer dapat menciptakan suatu karya yang lebih kreatif tanpa harus terikat dan merasa terbatas karena *tools* dan *tween* yang disediakan Adobe Flash yang hanya bersifat monoton saja.

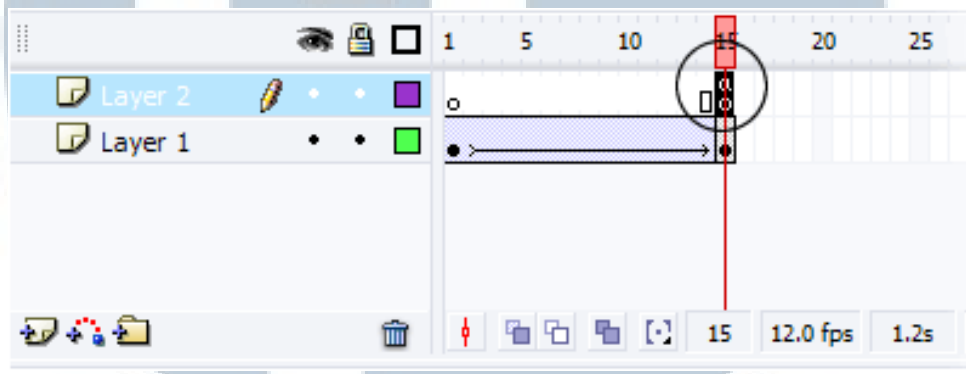
“Action Script is an object-oriented programming (OOP) language that is designed specifically for Website animation. Originally released with Macromedia Flash 4 and enhance for Flash 5, Action Script is a sophisticated version of the script language introduced in Flash 3. Action Script makes it possible for developers to create onscreen environments (such as games, tutorials and e-commerce applications) that can respond to user input through the keyboard or mouse. Action Script is an based language: just as is the case in real life, actions are triggered by events”. (Gravelle, 2011)

(<http://stpiusxhigh.com/Gravelle/Programming/Unit1/Lesson%201%20%20Summary%20.html>)

Pada dasarnya peneliti menggunakan beberapa *action script* sebagai dasar *motion flash*, namun *action script* yang digunakan adalah *action script* dasar dan beberapa *action script* yang dikembangkan peneliti melalui bantuan tutorial dan bersumber pada buku-buku pengetahuan mengenai *action script*. *Action script* sendiri ada beberapa jenisnya :

1. Action Script pada Frame

Action Script pada *frame* adalah *Action Script* yang diletakkan pada *frame*, atau juga sering disebut *frame script*. *Frame Script* ini hanya bisa dilakukan pada *keyframe* atau *blank keyframe*. Untuk melihat *frame* yang telah diberikan *script* terdapat tanda berupa huruf 'a' kecil yang menandakan keberadaan sebuah *script*.



Gambar 2.10 Action Script Pada Frame

(http://kantin-kampus.blogspot.com/2011_12_01_archive.html)

2. Action Script pada MovieClip

Action Script yang diletakkan pada *MovieClip* sering disebut *MovieScript*. Yang harus diingat adalah untuk membuat *movieScript* tentunya harus ada *movieClip* tempat kita melatakan *action script* tersebut. *MovieClip* memiliki bahasa (*syntax*) sebagai berikut

```
onClipEvent (event) {  
perintah }  
}
```

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Action Script pada Button

Hal yang perlu diingat yaitu *action script* pada *button*, tentunya harus ada *button* tempat meletakkan *Action Script* tersebut. Secara umum *syntax* yang digunakan dalam penulisan *Action Script* pada *button* hampir sama dengan penulisan *MovieScript*. Perhatikan *syntax* berikut ini

```
On (event) {perintah}
```

2.4.4. Movie Clip

Salah satu komponen utama animasi *macromedia flash* adalah *timeline* dan ini menjadi bagian yang paling ditonjolkan *animasi flash* yang diterapkan pada *movie clip* menjadi pokok bahasan utama. *Movie clip* adalah salah satu dari tiga *behavior* dari *symbol*.

Dua *behavior* lainnya adalah *graphic* dan *button*. Salah satu keistimewaan dari *symbol*, dan karena itu juga *movie clip*, yaitu terciptanya *timeline* tersendiri secara otomatis yang ditempatkan pada *scene* terpisah dari *scene* utama tepat setelah pembentukannya. Secara *default*, *scene* utama bernama *scene* satu sedangkan *scene* terpisah untuk *movie clip* bernama sesuai dengan nama yang diberikan pada *movie clip* tersebut.

2.5. Penggunaan Motion Flash

Motion Graphic dan *motion flash* adalah dua hal yang sama, hanya saja *motion graphic* sering ditampilkan pada layar kaca ataupun menjadi bumper pada stasiun-stasiun televisi. Sedangkan *motion flash* adalah pergerakan konten *website* yang dinamis sehingga memunculkan sifat dinamis dan *user friendly* terhadap pengguna

atau pengunjung *website* tersebut. *Motion flash* sendiri adalah penggunaan *motion tweening* pada *software* Adobe Flash, yang berfungsi menggerakkan objek-objek atau konten yang digunakan.

Motion flash sendiri belum begitu diminati oleh kalangan desainer Indonesia, dikarenakan ukuran *file* yang besar dan waktu pengerjaan yang memakan waktu sedikit lama daripada pembuatan konten *website* yang statis. Namun beberapa *website* Indonesia yang berbasis *flash* sederhana dan penggabungan *layout* serta tipografi yang dinamis tidak kalah dengan *website-website* buatan desainer luar negeri yang berbasis *flash* dengan *script* yang rumit, contohnya :

- www.pocarisweat.co.id - Indonesia
- www.orangedan.co.id – Indonesia
- www.dreamshocker.com – Indonesia
- www.waterlife.nfb.ca – Amerika
- www.mono-1.com – Amerika

2.6. Web Design

2.6.1. Layout

"Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan " – (Layout,Gavin Ambrose & Paul Harris, London 2005)

Dalam dunia desain *layout* merupakan hal yang tidak asing lagi, sebuah desain dianggap baik dan artistik apabila desainernya memahami sepenuhnya tentang pemahaman tata letak yang dapat menampilkan objek secara teratur namun tetap menampilkan nilai seni. Menurut w3schools.com, desain website yang nyaman bagi pengguna apabila :

1. Menggunakan resolusi layar 1024×768 atau lebih tinggi. Walau tidak menutup kemungkinan ukuran layar sesuai dengan desain yang ditentukan desainer. Dengan memperhitungkan *scroll bar* dan tepi *browser*, lebar sebuah halaman *website* keseluruhan yang lebih baik apabila berukuran 960 pixel.
2. Penggunaan *white space*, yang dimaksud dengan *white space* adalah pengaturan konten yang tidak saling bertumpuk sehingga memberikan sedikit *space* kosong, agar tidak membingungkan pengguna *website* tersebut.
3. Dari berbagai alasan yang paling penting dalam hal ini adalah *readability*. Sebuah paragraf lebih mudah dibaca sebagai kolom dengan lebar terbatas.
4. Penggunaan *white space* akan memungkinkan pengguna untuk menggunakan sebuah halaman *website* membuat paragraf anda terlalu panjang, dan tentu Anda akan kehilangan minat pembaca yang menginginkan kemudahan. (Lihat juga referensi *website* berita *online*, seperti situs berita BBC dan perhatikan bagaimana pengaturan paragraf pada *website* tersebut). *Layout* yang baik menciptakan *visual-logic* (susunan yang jelas antar elemen *website*. *Layout* yang benar adalah jika penempatan teks, elemen gambar dan *white space* membantu pembaca dalam menemukan konten dengan cepat dan mudah.

Desain dengan panduan mata, adalah desain informasi visual (tata letak halaman, tipografi, ilustrasi) untuk memandu mata pembaca melalui halaman *website*. Halaman *website* yang sebagian besar mengandung teks akan memberikan efek buruk pada struktur informasi. Penggunaan *white space* untuk menarik pandangan pengguna ke bagian-bagian penting (navigasi, pemberitahuan, dan sebagainya) dan untuk memberikan kesan pengaturan informasi yang rapi.

2.6.2. Font

Tipografi memegang peranan yang sangat penting dalam *web design*. Mengingat 95% dari *web design* terdiri dari *font*, maka pengetahuan tipografi harus menjadi prioritas utama bagi *web designer* dan *web developer*, dan beberapa *font* yang sering digunakan dalam pembuatan *website* adalah :

- **Serif Font**

Keluarga *Serif font* adalah salah satu jenis *font* tertua, *font* ini sudah ada sejak tahun 1200. Salah satu jenis keluarga *Serif font* yang sering kita kenal adalah Times New Roman, Georgia, Book Antiqua, Palatino dan Garamond. *Serif Font* juga sering disebut sebagai huruf 'bersepatu' karena memiliki pemanjangan pada bagian serif-nya. *Font-font* ini mencerminkan

kualitas dan ketegasan. Selain itu, *serif font* juga dipercaya lebih mudah dibaca, diingat, dan mudah diserap oleh otak. Surat kabar dan majalah sering sekali menggunakan *font* ini sebagai *main* tipografinya. Tetapi karena detil anatominya menjadi tidak sempurna saat muncul di monitor (resolusi 72 dpi), maka *Serif font* lebih cocok untuk digunakan dalam media

offline beresolusi tinggi (300 dpi) seperti buku dan surat kabar, di mana mereka dapat tampil secara detil dan lebih mudah dibaca. Mereka tidak cocok untuk teks online kecuali bila diset lebih besar dari biasanya.



This is a serifed font

Gambar 2.11 Contoh Font Serif

- **Slab Serif Font**

Slab-serif *font* adalah *subclass* dari *font* serif. Font ini seperti Serif font tetapi memiliki garis lurus yang tegas (tidak melengkung). Slab-serif font menyajikan sebuah keharmonisan antara keterbacaan font serif dan tampilannya di monitor. Meskipun font ini sebenarnya juga kurang pantas untuk disajikan dalam ukuran kecil karena akan kehilangan detilnya dan menjadi sulit dibaca.

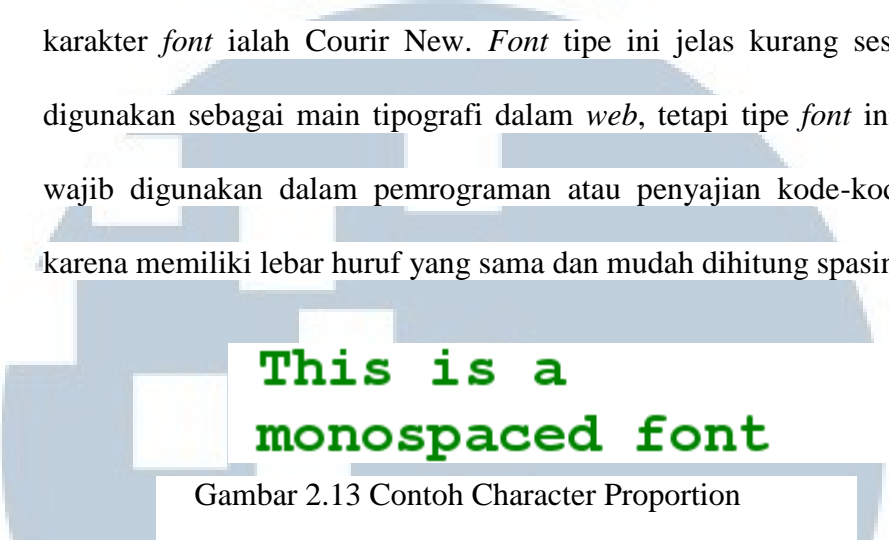
This is a slab-serif font

Gambar 2.12 Contoh Slab-Serif Font (Rockwell)

- **Character Proportion**

Yang dimaksud 'Character Proportion' adalah *font* yang memiliki lebar karakter sama, tidak peduli itu huruf 'w' atau 'i' semuanya dicetak dalam lebar yang sama (seperti huruf di mesin ketik manual). Hal ini membuat karakter lebih sulit untuk dibaca dalam ukuran normal karena bentuk huruf-hurufnya yang kurang proporsional. Salah satu anggota keluarga proporsi

karakter *font* ialah Courier New. *Font* tipe ini jelas kurang sesuai untuk digunakan sebagai main tipografi dalam *web*, tetapi tipe *font* ini memang wajib digunakan dalam pemrograman atau penyajian kode-kode HTML karena memiliki lebar huruf yang sama dan mudah dihitung spasinya.

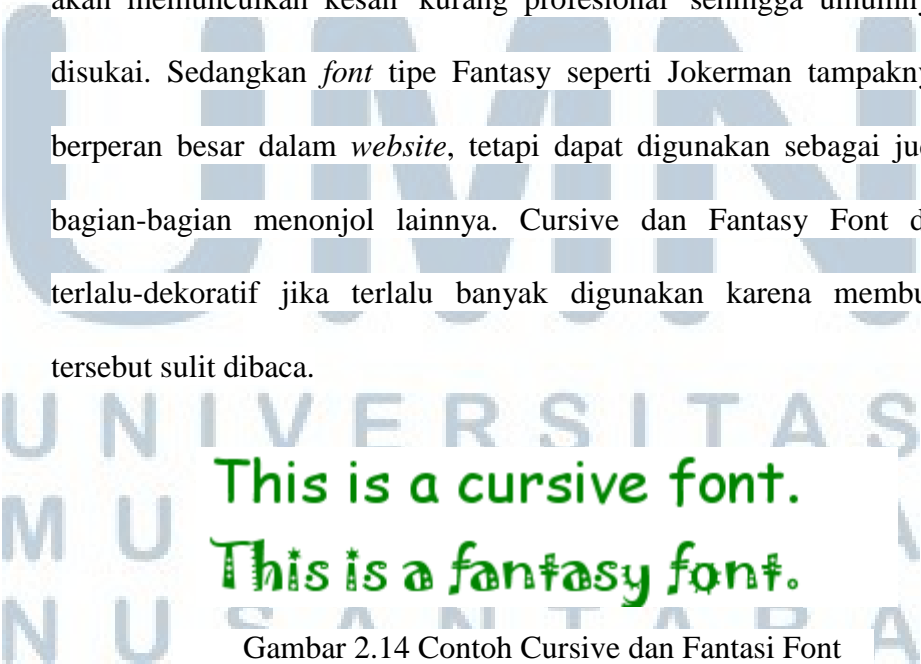


This is a
monospaced font

Gambar 2.13 Contoh Character Proportion

- **Cursive dan Fantasy Font**

Dua keluarga *font* lain yang paling sering digunakan ialah Cursive dan Fantasy. Dua keluarga *font* ini adalah *font-font* khusus yang tidak sesuai untuk digunakan dalam teks tubuh tetapi cukup tepat jika diterapkan dalam situasi tertentu untuk judul atau *header* misalnya. *Font* Cursive, seperti Comic Sans MS di atas memang kelihatannya cukup 'ramah' dibaca, tetapi akan memunculkan kesan 'kurang profesional' sehingga umumnya tidak disukai. Sedangkan *font* tipe Fantasy seperti Jokerman tampaknya tidak berperan besar dalam *website*, tetapi dapat digunakan sebagai judul atau bagian-bagian menonjol lainnya. Cursive dan Fantasy Font dianggap terlalu-dekoratif jika terlalu banyak digunakan karena membuat teks tersebut sulit dibaca.



This is a cursive font.
This is a fantasy font.

Gambar 2.14 Contoh Cursive dan Fantasi Font

2.7. Bentuk-bentuk website

1. Website Statis

Website yang memiliki desain dengan cara yang paling sederhana. *website* ini merupakan *website* yang paling mudah ditemukan di mesin pencari, yang memberikan konten informasi sebagai unsur utamanya *website* statis juga dirancang untuk memudahkan *user* mengunduh data yang ada, kompatibilitas *browser* dan navigasi yang mudah dan grafis yang tidak rumit. *Page* pun terhubung dengan *button* yang hanya berbentuk *font* atau hanya berbentuk grafik logo yang sederhana saja. Namun *website* statis tidak memiliki banyak pilihan desain dan hanya berbentuk datar serta formal sehingga tidak bisa dinikmati oleh penggunanya selain mengambil data dan informasi saja. Oleh karena itu klien *website* statis banyak berasal dari kalangan pebisnis online.

2. Website Dinamis

Website dinamis merupakan *website* yang kontennya berubah-ubah secara periodik, sesuai dengan kemauan pemilik *website* tersebut. Dan biasanya klien pengguna *website* dinamis adalah *e-bisnis*, basis pengetahuan, *website* pribadi ataupun *website* kenegaraan.

3. Website Flash

Dalam menciptakan desain *website* yang inovatif menggunakan Flash merupakan pilihan yang baik. Flash adalah sangat penting untuk menciptakan animasi interaktif di *website*. Selain itu *Website Flash* meninggalkan kesan yang sedikit mendalam dan mempengaruhi penggunanya karena tampilan

website yang mengandung animasi dengan suara. *Website* seperti memiliki daya kekuatan untuk memanggil emosi dan kegembiraan. Halaman *web flash* yang dinamis, sangat grafis dan penuh dengan konten multimedia, membuat pengguna diberikan lebih dari puas hanya sekedar informasi. (<http://www.dreamznetsolutions.com>)

2.8. Jenis-jenis website

- *Blog*

Blog adalah sebuah buku harian yang di publikasi di internet. Di sebut juga dengan weblog, namun lebih familiar dengan sebutan blog. Seorang pengelola blog dapat dengan bebas menuangkan pikirannya dalam bentuk tulisan ke dalam jenis website ini. Tulisan tersebut selanjutnya disimpan dan di publish ke internet. Fokus situs ini adalah manajemen artikel. Contoh layanan yang memberikan pembuatan blog : Blogger, Wordpress.

- *Social Networking*

Situs social networking adalah situs yang memberikan anggotanya untuk saling berinteraksi satu sama lain dan bertukar pikiran serta berbagi informasi dalam dunia maya. Di dalam *website* ini sesama anggota dapat saling berkenalan dan menjalin relasi satu sama lain. Pertukaran pesan dan testimonial pun terjadi diantara member yang belum atau sudah menjalin relasi, bahkan membernya bisa chatt langsung dengan anggota lain. Fokus situs ini adalah berteman dan berkomunitas di dalam internet. contohnya

adalah yang sangat populer dan anda pasti punya akunnya yaitu : Facebook, Myspace, Orkut.

- *e-Commerce/ TokoOnline*

Situs dengan sistem *e-commerce* adalah situs yang bertujuan untuk melakukan perdagangan melalui media internet. Pengelola dapat mengorganisir barang-barang yang ingin dijual lalu mempublikasikan secara online beserta harganya. Ada juga yang menyediakan transaksi online melalui *website* ini. Yang jelas dalam hal ini *website* dimanfaatkan sebagai toko di dalam internet. Fokus situs ini adalah perdagangan *online*.

Contoh : Amazon, situs-situs dari brand tertentu.

- *SearchEngine*

Website search engine adalah situs yang menyediakan mesin pencari.

Search engine secara otomatis mencari dan menyimpan data-data situs yang beredar di internet. Adapun materi yang dapat dicari adalah segala sesuatu yang tergabung di dalam *website* yang terhubung di internet. Seperti mencari sebuah alamat *website*, *file-file* multimedia dan grafis yang terkandung di dalam *website*. Dalam hal ini situs-situs lain berlomba-lomba untuk menduduki tempat tertinggi untuk dapat di cari oleh *search engine*.

Fokus situs ini adalah sebagai mesin pencari situs lain. Contoh: Google, Yahoo, Ask.com.

- *Forum*

Forum adalah situs membership seperti *networking* juga. Tetapi tidak berfokus pada pertemanan seperti *website networking*. *Website* ini lebih

berfokus sebagai ajang diskusi di internet. Adapun diskusi dalam bentuk tulisan yang diposting oleh anggota di organisasikan dengan lebih baik hingga perkategori yang terdiri dari berbagai sub-sub. Tujuan *website* ini adalah wadah saling bertukar pikiran dalam diskusi. Fokus *website* ini adalah forum diskusi online. Contoh: Kaskus.us.

- **News**

News site adalah *website* yang mengelola berita untuk di publish ke internet. Pengelola *website* dapat mengelola yaitu antara lain menulis dan mengatur berita. Kemudian pengguna internet dapat melihat informasi berita tersebut melalui *website*. Fokus *website* ini adalah manajemen berita. Contoh: okezone.com, antaranews.com, vivanews.com.

- **Gallery**

Gallery site menyediakan fasilitas publikasi foto dan gambar secara online. Pengelola *website* dapat menyimpan foto atau gambar yang diinginkan lalu dikategorikan dan di atur setelah itu di publish. Fokus situs ini adalah publikasi foto dan gambar. Contoh : Flickr.

- **Multimedia Streaming**

Video streaming dan *audio streaming* sekarang merupakan trend baru dari dunia *website*. Di dalam situs jenis ini seseorang dapat menonton atau mendengarkan secara langsung multimedia melalui *website*. Untuk membangun situs ini diperlukan server yang memiliki koneksi internet yang *high* dan *up stream*, ini dikarenakan file-file multimedia yang relatif

berukuran besar. Fokus situs ini adalah publikasi audio dan video online.

Contoh : Youtube

- e-Learning

e-Learning merupakan *website* yang menyediakan pembelajaran *online* melalui internet. Pembelajaran dilakukan melalui berbagai media seperti tulisan, gambar hingga multimedia. Fokus situs ini adalah pembelajaran online. Contoh : *findtutorials.com* dan *ehow.com*.

2.8. Aliran Gambar

2.8.1. Kartun

Kartun berasal dari bahasa Italia “Cartone” yang artinya kertas. Kartun adalah gambar sederhana yang biasanya berisi cerita lucu/jenaka, humor bahkan kritikan. Kartun ada yang menggunakan kalimat penjelas gambar, ada juga yang tidak. Jenis-jenis kartun antara lain kartun editorial, kartun murni. Kartun memiliki sifat yang biasanya meng*humanoid*-kan hewan ataupun objek yang bukan manusia. Kartun murni adalah kartun yang hanya berisi lelucon atau humor.



Gambar 2.15 Contoh Aliran Gambar Kartun
(http://en.wikipedia.org/wiki/Mickey_Mouse)

2.8.2. Karikatur

Karikatur adalah gambar yang melebih-lebihkan bagian tertentu dari seseorang hingga tampak lucu. Tapi meskipun berlebihan, karikatur menampilkan satu ciri khas orang yang digambar, sehingga mudah dikenali banyak orang. Karikatur merupakan bagian dari kartun.



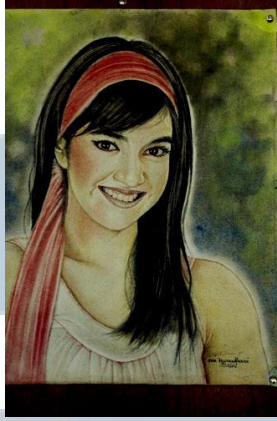
Gambar 2.16 Contoh Aliran Gambar Karikatur

(<http://paperfactory-blog.blogspot.com/2012/03/sejarah-karikatur.html>)

2.8.3. Realis

Menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.17 Contoh Aliran Gambar Realis

(<http://www.eastjavatraveler.com/?p=138>)

2.8.4. Semi - Realis

Merupakan aliran perubahan dari gaya realis, yang populer pada awal abad-19. Semi realis sendiri merupakan arah gaya gambar yang sedikit membelokan gaya realis namun tetap berdasarkan realita objek yang sebenarnya. Semi realis dengan aliran gambar kartun banyak disalah artikan oleh masyarakat padahal disini dengan jelas bisa dilihat bahwa kartun adalah meng-kan suatu objek, sedangkan semi-realis adalah bentuk aliran gambar yang mendistorsikan beberapa bagian tubuh manusia.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA