

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Sejarah Multimedia

Istilah multimedia ini berawal dari sebuah teater, bukan dari computer. Monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia merupakan bagian dari pertunjukan multimedia. Multimedia dimulai pada akhir 1980 dengan munculnya Hypercard oleh Apple tahun 1987, serta pengumuman oleh IBM tahun 1988 tentang perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card untuk PS/2. (Suyanto, 2003 : 18).

#### 2.2 Definisi Multimedia

Menurut industry elektronika, (Rosch,1996) “ Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video”. (Suyanto, 2003 : 20). Menurut McCormick, 1996 “Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen,yaitu suara, gambar dan teks. (Suyanto, 2003 : 21). Turban dkk,2002 mengatakan bahwa Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input dan output dari data, media ini dapat berupa audio (suara dan musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. (Suyanto, 2003 : 21).

Robin dan Linda, 2001 mengatakan bahwa Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. (Suyanto, 2003 : 21). Menurut Hofstetter 2001, Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan cara menggabungkan link dan tool. (Suyanto, 2003 : 21).

### 2.3 Elemen-elemen Utama dalam Program Multimedia

Terdapat 6 elemen utama yang secara umum dipergunakan dalam program multimedia, yaitu :

- **Teks**, memberikan berbagai bentuk jenis font, style font, pengaturan warna serta penekanan kata untuk memberikan penegasan
- **Image**, menampilkan gambar untuk lebih menarik
- **Movie**, memberikan tampilan video untuk memperjelas
- **Animasi**, untuk menjelaskan sesuatu secara lebih akurat
- **Sound**, untuk turut memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal
- **User Control**, kelengkapan atau fasilitas yang dipergunakan oleh user untuk mengendalikan program. (Kusrianto, 2006 : 25).

## 2.4 Sejarah WEBSITE

Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John, tim burners-Lee. Pada tahun 1991 website terhubung dengan jaringan, tujuan pembuatan website sendiri adalah untuk mempermudah tukar-menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Sehingga pengertian website saat itu adalah media untuk tukar-menukar informasi. (<http://www.anneahira.com>).

Web pertama kali di buat oleh Pusat Penelitian Fisika Partikel Eropa (CERN), Jenewa, Swiss. (Suyanto, 2003 : 45). Web saat pertama kali diluncurkan hanya berupa teks (Hypertext). Namun, tahun 1993, National Center for Supercomputer Applications (NCSA) meluncurkan sebuah Graphical User Interface (GUI) yang di beri nama Mosaic. Mosaic ini mulai memuat gambar yang dilengkapi link audio dan video. Hal ini menjadikan Web menjadi media yang paling populer. (Suyanto, 2003 : 46).

Tahun 1994 tokoh Mosaic mulai mendirikan Netscape Communication Corporation dengan nama program Netscape Navigator. Kemudian disusul munculnya Web Browser yang bernama Microsoft Internet Explorer, yang dibuat oleh Microsoft. Namun, tahun 1997 NSCA memutuskan tidak meneruskan pengembangan Mosaic dan memilih berkarya di bidang teknologi internet lainnya. (Suyanto, 2003 : 46).

## 2.5 Pengertian Website Menurut Para Ahli

Web adalah sebuah media yang menyediakan fasilitas hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. Hardjono (2006, p2). Menurut Hanson ( 2000,p4 ) Web adalah system hypermedia yang berarea luas yang ditujukan untuk akses secara universal. Salah satu kuncinya adalah kemudahan tempat seseorang atau perusahaan dapat menjadi bagian dari web berkontribusi pada web.

Hanson (2000,p5) juga menyebutkan Web merupakan sistem yang menyebabkan pertukaran data di internet menjadi mudah dan efisien. Web terdiri atas 2 komponen dasar :

- Server web: sebuah komputer dan software yang menyimpan dan mendistribusikan data ke komputer lainnya melalui internet
- Browser web: software yang dijalankan pada komputer pemakai atau client yang meminta informasi dari server web yang menampilkannya sesuai dengan file data itu sendiri.

Suwanto Raharjo S.S, M.Kom menyatakan bahwa web merupakan suatu layanan internet yang paling banyak dipergunakan disbanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news dan e-mail. Menurut Boone (Thomson), Web merupakan media informasi yang kaya akan grafis dan saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar.

Menurut Yuhefizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser. Secara umum, Website atau World Wide Web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

## 2.6 Fungsi Web

Secara umum web memiliki fungsi sebagai berikut :  
(<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

### 1. Fungsi komunikasi

Jenis web yang memiliki fungsi informasi pada umumnya adalah web dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman web (*server side*) maka dilengkapi fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi, seperti *web mail, form contact, chatting form*, dan yang lainnya.

## 2. Fungsi informasi

Web yang lebih menekankan fungsi informasi pada kualitas bagian kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaikan isisnya.

## 3. Fungsi entertainment

Web juga dapat memiliki fungsi entertainment atau hiburan. Biasanya web yang difungsikan sebagai hiburan lebih banyak penggunaan animasi gambar dan elemen gerak yang dapat meningkatkan mutu presentasinya.

## 4. Fungsi transaksi

Web dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs web ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaran bisa menggunakan kartu kredit, transfer, atau dengan membayar secara langsung.

### 2.7 Jenis Web

Ada beberapa jenis web yang dikelompokkan berdasarkan tujuannya, diantaranya yaitu : (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

#### 1. Alat Pemasaran

Saat ini media pemasaran tidak hanya media cetak saja. Media elektronik sejenis web juga dapat digunakan sebagai media pemasaran.

Pemasaran melalui internet lebih cepat sampai dan memiliki jangkauan yang jauh lebih luas.

## 2. Nilai Tambah

Sebuah halaman web merupakan sarana promosi karena media promosi di web lebih murah dan efektif dibandingkan media promosi konvensional seperti brosur, majalah atau Koran. Pada umumnya konten situs web berupa referensi atau informasi tambahan dari apa yang sudah diberikan secara offline. Contohnya seperti di perpustakaan sudah disediakan koleksi skripsi secara tercetak namun di web perpustakaan terdapat repository skripsi yang lebih banyak dan dapat diakses dengan mudah dengan cara mendownload bentuk softfile nya.

## 3. Katalog

Untuk di perpustakaan katalognya berupa katalog online yang dapat diakses melalui web perpustakaan. Pada katalog tersebut tersedia koleksi-koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan. Pemustaka dapat mengakses koleksi tersebut dengan cara memasukkan judul, pengarang maupun subjek dari suatu koleksi yang dibutuhkan. Sedangkan untuk melakukan peminjaman pemustaka dapat langsung meminjam ke perpustakaan.

#### 4. E-Commerce

E-Commerce merupakan suatu kumpulan yang dinamis antara teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pada perpustakaan web bertujuan untuk menghubungkan antara perpustakaan yaitu melalui pemustaka dan pemustaka yang membutuhkan informasi sehingga terjadinya hubungan yang saling menguntungkan kedua belah pihak.

#### 5. E-Learning

Menurut *Cisco* filosofis e-learning ada 4 yaitu :

✚ **Pertama**, e-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara on-line.

✚ **Kedua**, e-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis computer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

✚ **Ketiga**, e-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar



tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

✚ **Keempat**, kapasitas siswa dalam menguasai bahan yang disampaikan lewat e-learning amat bervariasi, tergantung bentuk, isi, dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, semakin baik penguasaan siswa yang pada gilirannya akan memberikan hasil yang lebih baik.

#### 6. Komunitas

Sebuah situs web yang dibuat dengan tujuan untuk memungkinkan pengunjung berkomunikasi secara bersamaan. Pengunjung bisa berbagi pengalaman, cerita, ide, dan lainnya, bisa juga mencari dan menambah teman, atau untuk membuat suatu perkumpulan baru.

#### 7. Portal

Portal adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan akses suatu titik tunggal dari informasi online terdistribusi, seperti dokumen yang didapat melalui pencarian, kanal berita, dan link ke situs khusus. Untuk memudahkan penggunaannya biasanya disediakan fasilitas pencarian dan pengorganisasian informasi.

## 8. Personal

Situs personal merupakan situs yang memiliki tujuan untuk mempromosikan atau menginformasikan tentang seseorang. Biasanya berisi tentang biodata, portofolio (kumpulan hasil karya yang pernah dibuat), prestasi, atau sebagai diary yang menceritakan kehidupan sehari-hari yang dipublish agar orang lain dapat mengetahui dan mengenal tentangnya.

Sedangkan jenis-jenis WEB secara umum, yaitu :

1. **Website Statis**, yakni website yang informasinya dari informasi satu arah. Contohnya profil perusahaan.
2. **Website Dinamis**, yakni website yang informasinya dari informasi dua arah. Contohnya media social seperti facebook, twitter dan lain-lain. (<http://www.anneahira.com>).

## 2.8 Unsur-unsur Web

Dalam pembuatan web harus memenuhi unsure-unsur web, sebagai berikut :

### 1. Nama domain (Domain name/URL – Uniform Resource Locator)

Nama domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang

digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet.

(<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

## **2. Rumah tempat website (Web hosting)**

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa/dipunyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website. Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB(Mega Byte) atau GB(Giga Byte). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

## **3. Bahasa Program (Scripts Program)**

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam website yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah website. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat website semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

#### 4. Desain website

Setelah melakukan penyewaan domain name dan web hosting serta penguasaan bahasa program (scripts program), unsur website yang penting dan utama adalah desain. Desain website menentukan kualitas dan keindahan sebuah website. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah website. Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa web designer ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas designer. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

#### 5. Publikasi Website

Publikasi ini dilakukan untuk berpromosi ataupun hanya memberikan informasi. Publikasi situs website ini dapat dilakukan dengan cara seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, baliho dan sebagainya.

Publikasi di search engine ini ada yang berbayar juga ada yang tak berbayar. Biasanya yang tidak berbayar terbatas dan sangat lama untuk membukanya. Cara yang paling efektif adalah menggunakan berbayar, walaupun harus mengeluarkan biaya namun, hasilnya website atau situs tersebut dapat mudah diakses.

## 6. Pemeliharaan Website

Pemeliharaan website dapat dilakukan setiap hari untuk memberikan info terbaru, artikel ataupun wacana lainnya. pemeliharaan ini juga dapat dilakukan secara periodic saja tergantung kebutuhan dari pengguna.

### 2.9 Kriteria situs web yang baik

#### 1. Usability

Adalah suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs web sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat. Situs web harus memenuhi syarat untuk mencapai tingkat usability, antara lain : (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

- a. Mudah untuk dipelajari
- b. Efisien dalam penggunaan
- c. Mudah untuk diingat
- d. Tingkat kesalahan rendah
- e. Kepuasan pengguna

## 2. Sistem Navigasi

System ini membantu pengunjung untuk menemukan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web. Syarat navigasi yang baik adalah sebagai berikut : (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

- a. Mudah dipelajari dan tetap konsisten
- b. Memungkinkan feedback
- c. Muncul dalam konteks
- d. Menawarkan alternative lain
- e. Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan
- f. Menyediakan peran visual yang jelas
- g. Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami
- h. Mendukung tujuan dan perilaku user

## 3. Graphic Design (Desain visual)

Kepuasan visual seorang user secara subyektif melibatkan bagaimana desainer visual situs web tersebut membawa mata user menikmati dan menjelajahi situs web dengan melalui layout, warna, bentuk, dan tipografi. Grafik membuat halaman menjadi indah tetapi bisa

juga memperlambat akses dengan semakin besarnya ukuran file. Desain yang baik setidaknya memiliki komposisi warna yang baik dan konsisten, layout grafik yang konsisten, teks yang mudah dibaca, penggunaan grafik yang memperkuat isi teks, penggunaan animasi pada tempat yang tepat, isi animasi yang memperkuat isi teks, dan secara keseluruhan membentuk suatu pola yang harmonis. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

#### 4.Contents

Konten dalam web sangatlah penting. Karena konten merupakan bagian dari web yang berfungsi memberikan informasi. Konten dalam web juga harus sangat menarik dan relevan. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan web dan target audien. Pada konten ini yang harus diperhatikan adalah tata bahasa, tanda baca, header dan judul. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

#### 5.Compatibility

Situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya (browser), harus memberikan alternative bagi browser yang tidak dapat melihat situsnya. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

## 6. Loading Time

Sebuah situs web yang tampil lebih cepat memungkinkan akan dikunjungi kembali, apalagi bila dengan konten dan tampilan yang menarik. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

## 7. Functionality

Seberapa baik sebuah situs web bekerja dari aspek teknologinya, ini bisa melibatkan programmer dengan scriptnya, misalnya HTML, PHP, ASP, ColdFusion, CGI, SSI dan lain-lain. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

## 8. Accesibility

Halaman web harus bisa dipakai oleh semua kalangan, baik anak-anak, orang tua, orang muda termasuk orang-orang cacat, agar pengguna tersebut bisa menikmati halaman web yang telah dibuat desainer. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).

## 9. Interactivity

Interaktifitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs web sebagai user experience dengan situs web itu sendiri. Dasar dari interaktifikasi adalah hyperlinks (link) dan mekanisme feedback. (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com>).



## 2.10 Kesuksesan WEB

Untuk dapat dikatakan sukses dalam pembuatan web, maka hal – hal yang diperlukan adalah :

- Desain WEB

Desain sebuah web haruslah menarik, sesuai tujuan web, isi tidak membingungkan, navigasi jelas dan prosedur tidak perlu berbelit-belit. (*Kusrianto, 2006 : 138*).

- Isi

Isi ini diharapkan mampu membawa sang pembaca untuk enjoy menikmati tulisan yang telah dibuat. Untuk itu dapat diberikan fasilitas forum, survey atau hal lain yang menarik. (*Kusrianto, 2006 : 138*).

- Promosi Online

Promosi online adalah sebuah kunci sebuah web yang akan banyak dikenal dan dikunjungi oleh pengguna internet. (*Kusrianto, 2006 : 138*).

## 2.11 Prinsip Desain

Sebuah desain atau organisasi elemen terbentuk atas dasar prinsip-prinsip. Prinsip desain merupakan landasar dasar kita membuat suatu karya desain, untuk itu prinsip desain ini sangat diperlukan. Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut : (*Hendratman, 2010 : 29*)

### 1. keseimbangan (Balance)

secara keseluruhan, komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah. Macam-macam keseimbangan adalah sebagai berikut :

- a. **Keseimbangan Simetris**, dengan keseimbangan ini dapat memberikan kesan formal, tradisional.
- b. **Keseimbangan Asimetris**, lebih memberikan kesan informal, modern, dinamis dan berani.
- c. **Keseimbangan Radial**, lebih terkesan focus.

## 2. Irama (Rhytme)

Irama adalah pengulangan atau varisasi dari komponen-komponen desain grafis. Beberapa jenis pengulangan adalah sebagai berikut :

- A. **Reguler**, pengulangan komponen grafis dengan jarak dan bentuk yang sama. Pengulangan jenis ini biasanya digunakan sebagai desain border, motif fashion, kertas kado dan ubin lantai.
- B. **Mengalir**, jenis ini memberikan kesan bergerak, dinamis dan mengalir. Biasanya digunakan dalam bidang animasi.
- C. **Progresif/Gradual**, pada jenis ini ada peralihan antar stepnya sehingga menimbulkan kesan berproses sedikit demi sedikit. Dalam dunia Animasi disebut **Morphing**. Contohnya, perubahan bayi menjadi dewasa, gradasi warna, dll.

## 3. Skala dan proportion

Skala merupakan perubahan ukuran / size tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi. Sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang, lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi. Dengan mengatur skala dan proporsi karya desain menjadi terkesan luas / jauh, sedang, sempit atau dekat.

#### 4. Fokus / Point of Interest dan Kontras

Focus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Ada beberapa tahap focus, mulai dari yang terpenting, pendukung dan pelengkap.

- **Dominant**, adalah objek yang paling menarik.
- **Sub-dominant**, adalah objek yang mendukung penampilan objek dominan.
- **Sub-ordinate**, adalah objek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek dominant dan sub-dominant. Contohnya, background.

Kontras adalah penekanan karena ada perbedaan drastis / konflik pada komponen grafis. Misalnya kontras warna hitam dan putih, kontras garis tebal dan tipis, kontras teks font size besar dan kecil, dll.

## 5. Kesatuan

Kesatuan atau unity merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsure-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Kesatuan yang utuh dapat digunakan pendekatan prinsip-prinsip antara lain :

- a. Pendekatan dan Penutup
- b. Kesenambungan (continuity)
- c. Kesamaan dan konsisten
- d. Perataan (Aligment)

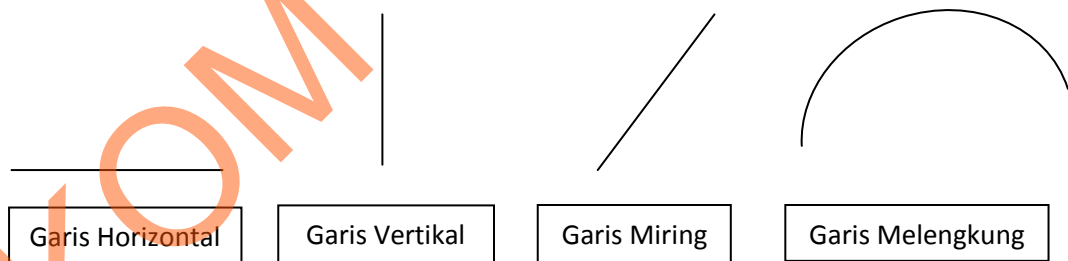
### 2.12 Komponen Desain

Komponen-komponen desain sangat diperlukan dalam pembuatan karya desain. Untuk itu, komponen-komponen tersebut terdiri dari : (*Hendratman, 2010 : 13*)

- **Garis**

garis adalah sekumpulan titik yang dideretkan memanjang. Setiap garis menimbulkan kesan psikologi/persepsi tersendiri. Garis secara orientasi, terdiri dari :

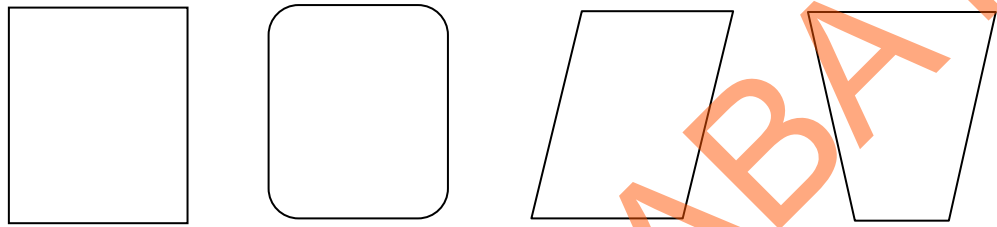
1. **Garis Lurus Horizontal**, terkesan memberikan ketenangan atau hal yang tak bergerak
2. **Garis Lurus Vertical**, terkesan stabil, kekuatan atau kemegahan
3. **Garis Lurus Miring Diagonal**, terkesan tidak stabil, dinamika atau sesuatu yang bergerak
4. **Garis Melengkung**, terkesan keanggunan dan halus



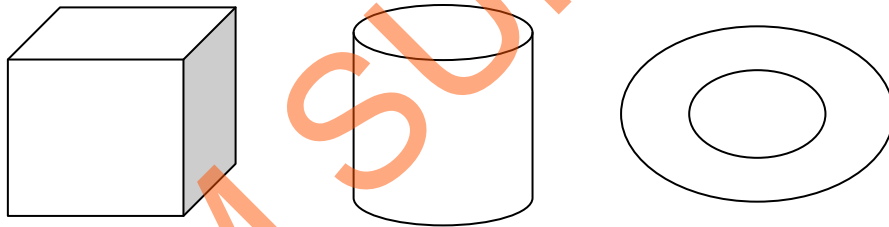
**Gambar 1.1 Garis secara Orientasi**

- **Bentuk**

Bentuk disebut juga shape. Bentuk ada 2 macam yaitu berbentuk 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra).



**Gambar 1.2 Bentuk Dasar 2 Dimensi dan Variasinya**



**Gambar 1.3 Bentuk Dasar 3 Dimensi dan Variasinya**

- **Warna, tekstur dan cahaya**

Warna adalah factor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologi, sugesti, suasana bagi yang melihatnya. Secara fisika, warna dipengaruhi oleh texture atau material dan cahaya. (Hendratman, 2010 : 43).

Molly E. Holzschlag, pakar warna dalam tulisannya “**Creating Color Scheme**” membuat daftar mengenai kemampuan warna ketika memberikan respon secara psikologi, yaitu : (Kusrianto, 2006 : 47)

<b>Warna</b>	<b>Respon Psikologi yang mampu ditimbulkan</b>
Merah	Kekuatan, tenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresif dan bahaya
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan dan perintah
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan baik, kecemburuan dan pembaruan
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut, pengkhianatan
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak dan arogan
Orange	Energy, keseimbangan, kehangatan
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman dan bertahan.



Teksture adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur ini dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Jika ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi 2 yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. (*Kusrianto, 2006 : 32*).

- **Gambar**

Gambar dibagi 2 metode yaitu :

1. **Manual atau gambar tangan.** Dengan menggunakan alat bantu seperti pensil, kuas, cat dan spidol. Biasanya digunakan untuk pembuatan konsep, sketsa, ide, karikatur, komik dan lain sebagainya.
2. **Computerized.** Menggunakan media bantu computer. Menghasilkan gambar secara vector dan bitmap. (*Hendratman, 2010 : 22*).

- **Typografi**

Typography adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf. Typography merupakan salah satu seni memilih dan menata huruf agar terlihat lebih menarik dan menciptakan kesan khusus. Jenis-jenis font, yaitu :

1. **Sans serif**, tidak memiliki kait, hanya batang dan tangkainya, ujungnya bisa tajam atau tumpul. Bersifat kurang formal,

sederhana dan akrab. Memberikan kesan mudah untuk dibaca. Cocok untuk huruf desain di layar computer (web, e-book, CD Profile dll). Contoh, Arial dan Tahoma.

2. **Serif**, memiliki kait pada ujungnya. Bersifat formal, elegan, mewah anggun dan intelek. Namun kurang mudah dibaca. Model huruf ini cocok untuk pembuatan skripsi, menuliskan brosur dan Koran. Contohnya, Times Roman dan Garamond.

3. **Script**, setiap hurufnya saling terkait seperti tulisan tangan. Bersifat anggun, tradisional, pribadi dan informal. Cocok untuk desain undangan pernikahan, ulang tahun, keluarga dan upacara tradisional. Contohnya, Brushscript, Mistral dan Shelley.

4. **Dekoratif**, semua huruf dibuat secara detail, kompleks dan rumit. Bersifat mewah, bebas, anggun dan tradisional. Cocok untuk aksan, hiasan, logo pernikahan, logo perusahaan, dll. Contohnya, Augsburg Initial, dll.

3. **Monospace**, hurufnya sama seperti huruf Sans serif namun jarak dan ruang setiap hurufnya sama. Bersifat formal, sederhana, futuristic dan kaku. Cocok untuk pengetikan code atau bahasa program di computer. Contohnya, Courier, Monotype Cursive dan OCR. (Hendratman, 2010 : 63).

- **Ruang**

Ruang ini lebih mengarah pada perwujudan 3 dimensi, sehingga ruang dibagi 2 yaitu, ruang nyata dan semu. (*Kusrianto, 2006 : 30*).

- **Layout**

Layout secara bahasa artinya tata letak. Sedangkan menurut salah teori, layout adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsure-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, table, dll) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. (*Hendratman, 2010 : 85*).

Layout sering digunakan dalam beberapa bidang, yaitu : (*Hendratman, 2010 : 85*).

- Interior : menata ruang, mengatur posisi meja, lemari, kursi dll.
- Arsitektur : menata ruang masuk, ruang public, ruang kotor, ruang pelayanan, ruang privasi dll.
- Menata gambar atau foto pada tembok dinding
- Menata posisi monitor, keyboard, speaker, printer, kertas pada meja computer, dll.

Jenis-jenis layout yang sesuai untuk membuat suatu karya, yaitu :  
(Hendratman, 2010 : 86).

- **Horizontal**, jenis ini terbagi beberapa bagian yaitu horizontal atas, horizontal tengah dan horizontal bawah.
- **Vertikal**, jenis ini terbagi beberapa bagian yaitu vertical kiri, vertical tengah dan vertical kanan.
- **Diagonal**, jenis ini terbagi beberapa bagian yaitu diagonal non align dan diagonal align.
- **Radial**, jenis ini terbagi beberapa bagian yaitu radial non align dan radial align
- **Acak atau Scatter**, jenis ini terbagi beberapa bagian yaitu posisi acak dan posisi, ukuran dan orientasi acak.