BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, kemudahan akan informasi semakin dibutuhkan, salah satunya penyampaian informasi yang paling efektif dengan menggunakan multimedia. Multimedia menggunakan beberapa media untuk menyampaikan informasi antara lain : teks, audio, grafis, animasi, video dan interface. Multimedia biasanya digunakan sebagai informasi dalam berbagai format digital dan seni visual untuk menjelaskan suatu karya menggunakan media lebih dari satu.

Mengutip dari Robin dan Linda, Suyanto (2003: 21) mengartikan Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan gambar video.

Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan Hofstetter (2001), Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto dan Hoffetter,2003: 21). Kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi user.

Penulis mengambil teori ini karena penulis akan membuat salah satu produk multimedia yaitu interaktif profile.

3.2 Teori Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstrak symbol-simbol yang biasa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art.* Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan.

Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menamba nilai dan meningkatkan minat audiens, simple, terorganisir, memberikan penekanan selektif dan menciptakan kesatuan yang utuh. (Arwan, 2009).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk didalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majala dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis biasa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Langka-langka dalam Proses Desain Grafis :

1. Menganalisis audiens.
2. Menentukan tujuan dan pesan.
3. Memutuskan dimana dan bagaimana anda akan muncul (apakah ia akan menjadi publikasi cetak, presentasi atau situs web)
4. Menentukan tujuan.
5. Mengatur teks dan gambar.
6. Pilih format yang sesuai dan tata letak.
7. Pilih sesuai typefaces, jenis ukuran, jenis gaya dan spasi.
8. Menambah dan memanipulasi grafis.
9. Mengatur teks dan gambar.
10. Proses proofing.
11. Memberpaiki dan menyempurnakan.

Penulis menggunakan teori sebagai landasan pembuatan layout dan susunan layout.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3 Elemnt-Elemen Desain Grafis

Elemen desain adalah alat yang nyata dalam mewujudkan prinsip-prinsip desain. Element ini adalah bagian utama sebuah desain. Elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

- Garis

  Garis membantu menggabungkan dua bidang berbeda, membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan

kemampuan yang baik penggunaan garis dapat meningkatkan keterbacaan, bentuk dan pesan sebuah desain.

- Bentuk

  Bentuk hati sebuah contoh, dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah desain. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain.

- Warna

  Desainer grafis biasanya menggunakan elemen warna untuk menyampaikan kesan yang diinginkan. Warna pastel dan cerah memberikan kesan rama, menyenangkan, sementara warna lebih gelap memberikan kesan kalem. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan seseimbangan dalam sebuah desain.

- Elemen tekstur

  Tekstur menggambarkan sebuah bentuk dengan visualisasi permukaanya. Ini bias dihasilkan dengan menggunakan garis, bentuk atau foto khusus tentang suatu permukaan. Pemilihan tekstur yang baik dapat menghidupkan suatu gambar yang datar atau biasa saja.

- Ruang

  Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (figure) dan latar belakang. Kunci keberhasilan sebuah

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

desain yang kadang kurang diperhatikan adalah ruang (ruang kosong/ white space). Ruang berpotensi untuk memberikan stabilitas dan kesan elegan.

- Ukuran

  Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek yang akan kita tonjolkan atau mau dipublis. Karena dengan menggunakan unsur ini anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada objek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

  Memanfaatkan dan menyeimbangkan element desain adalah pekerjaan sesungghnya dalam mendesain. Untuk mencapai hal ini haruslah mengikuti aturan-aturan dan prinsip-prinsip desain, sehingga didapatkan desain grafis yang efektif dalam menyampaikan pesannya.

Penulis menggunakan element-element ini dalam pembuatan layout dan diimplementasikan dalam karya berupa tampilan layout yang menggabungkan element tersebut.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4 Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekedar anjuran beginilah seharusnya desain, karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau

jelek atas sebuah desain. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjasi sasaran pesan.

Hal ini ditegaskan pakar desain grafis, Danton Sihombing dalam majalah Cakram *"sihombing, Danto, Konsep Desain Grafis Dalam Desain Publikasi, Majalah Cakram, Mei, 2004"* : "Penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain grafis yang benar ataupun yang salah". Hal ini dinilai efektivitasnya dalam memberikan solusi terhadap masalah desain yang dihadpainya. Prinsip-prinsip desain grafis adalah sebagai berikut :

- Kesederhanaan

  Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya, huruf judul (*headline*), subjudul dan tubu berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini dapat diterapkan dengan menggunakan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris.

- Keseimbangan

  Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal (simentris) dan

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh dan harmoni. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Misalnya dalam desain kartu nama desain dibuat dengan *full color*. Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka media desain yang berbeda logo tersebut dibuat dengan warna duo tone.

- Kesatuan

  Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yakni akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual. (*Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs Arifial Arsad Hakim, 1984*). Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang KOMPAS. Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi rester memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

- Penekanan (aksentuasi)

  Penekanan dimaksud untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagaian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bias dilakukan dengan memberikan kontak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

- Irama (repetisi)

  Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada music beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar objek. Misalnya jarak antar kolom, jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halamannya dan lain sebagainya.

- Tipografi

  Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (font). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian bannyaknya jenis dan karakter huruf yang bias digunakan dalam desain publikasi. Sebab beberapa huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi. Kesan misteri misalnya sangat sulit dibangun jika anda menggunkan jenis font *Arial* untuk judul tulisan. Tapi, sebaliknya menggunakan jenis font *Non feratu* atau *mystery*. Atau ketika dihadapkan membuat desain iklan pernikahan, maka bisa menggunakan font huruf sambung (script) sebagai title dan Arial sebagai body text-nya. Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu text types dan display types. Untuk text types gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point) jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (*body text/copy*) sedangkan untuk display types, gunakan 14 pt ke atas.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

- Foto dan Ilustrasi

  Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebgai gambar (grapic). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Mengapa ? anda pasti sering mendengar pepatah : Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itulah satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekli mengenai sebuah kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bise membrikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan itu cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih menyukai foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili reallitas visual manusia.

  Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benra-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu meberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di Kompas misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan.

  Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang illustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman Opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bias minta bantuan illustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jika terkadang minim dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi clip art mereka. Ini sah-sah saja, selama itu ditegaskan bias dipakai secara bebas.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Dalam praktek desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuai dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menamba terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak. Dan lakukan copying yang tepat ketika diharapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil cropping. Foto yang menggambarkan panorama alam, bias di-cropping menjadi bentuk landscape. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan cropping untuk memisahkanya dengan latar belakang.

Penulis menggunakan prinsip ini dalam pembuatan isi layout dan diimplementasikan dalam karya berupa tampilan halaman layout yang menggabungkan prinsip tersebut.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.5 Pengertian Interaksi

Interaksi adalah suatu jenis tindakan atau aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek memengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Ide efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat. Kombinasi dari interaksi-interaksi sederhana dapat menuntun pada suatu fenomena baru yang mengejutkan. Dalam berbagai bidang ilmu, interaksi memiliki makna yang berbeda.(Sardiman A.M, 2007).

Penulis menggunakan teori ini untuk membuat tombol interaksi dalam Interaktif profile.

3.6 Pengertian Interaktif

Interaktif adalah sederajat dengan tingkat kemampuan sebagai komunikasi memproses dimana masing-masing pesan dihubungkan dengan pesan yang sebelumnya. Shezagz Rafeilli salah satu pengarang yang mengutip, *interaktif sebagai salah satu ungkapan tingkat yang rangkaian komunikasi yang diurutkan menukar transmisi*, (Rafeilli, 1998).

Penulis menggunakan teori ini untuk membuat halaman yang saling berhubungan dalam Interaktif profile.

3.7 Karakteristik Media Multimedia Interaktif

Sebagai salah satu komponen system informasi, pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi dan strategi, sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat mempermuda user, justru bukan malah merepotkan user.

Karakteristik multimedia interaktif adalah :

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggambungkan audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bias menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

4. Memenuhi fungsi memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

Penulis menggunakan teori karakteristik untuk membuat Interaktif profile yang sesuai dengan karakteristik multimedia.

3.8 Definisi CD Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. *CD ROM* (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Tim Medikomp, 1994).

Kemudian dalam program talk show *e-Lifestyle* yang ditayangkan Metro TV pada 9 Agustus 2003 pukul 09.00 WIB disebutkan bahwa CD Interaktif adalah sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu.

Dari sini jelas bahwa sistem interaktif yang dipakai CD Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya. CD Interaktif memakai media *off line* berupa CD sementara Internet memakai media*on line*.

Penulis menggunakan teori ini untuk membuat Interaktif profile yang dikemas dalam CD.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.9 Elemen-elemen Perancangan CD Interaktif

Membuat halaman CD interaktif tidak berbeda dengan membuat halaman web karena memang secara umum halaman web sama dengan halaman CD interaktif, hanya medianya saja yang berbeda. Dengan demikian hanya kaidah-kaidah yang ada pada CD Interaktif dan web adalah sama.

Seorang desainer menggunakan elemen-elemen pokok agar sebuah desain dapat secara efektif menyampaikan tujuannya. Elemen-elemen yang digunakan tersebut antara lain adalah tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi (Istanto, 2001:57). Sedangkan menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (Oetomo, 2001) menyatakan ada 10 unsur yang dapat digunakan untuk merancang sebuah halaman CD Interaktif yang cantik dan artistik, yaitu huruf, warna, gambar, model kartun, foto, animasi, tiga dimensi, bentuk-bentuk geometri, tekstur, dan manusia.

Dari berbagai pendapat itu maka dapat disimpulkan ada beberapa elemen yang sangat vital dalam proses perancangan sebuah CD Interaktif yang artistik dan efektif, diantaranya adalah: tipografi, simbolisme, ilustrasi, warna, fotografi, animasi, nuansa, dan halaman depan.

Sistem yang interaktif dibentuk oleh teknik penyajian halaman-halaman pada layar monitor yang akan diakses oleh oemakai. Untukmembuat halaman Multimedia interaktif yang interaktif, faktor-faktor berikut perlu mendapatkan perhatian, seperti yang dikemukaan I..T. Hawryszkiews dalam (Oetomo, 2001:164).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

- Workspace

  Tampilan pada layar monitor harus ditata dengan baik dan proporsional, dimana tidak seluruh ruang yang ada dipenuhi dengan tulisan, gambar atau fasilitas menu. Hal ini mempertimbangkan kemampuan dan kenyamanan mata dari si pengguna dalam melakukan scanning. Pembuat halaman Multimedia Interaktif juga harus mempertimbangkan sudut yang dibentuk ketika mata bergerak ke kiri terjauh dan kanan terjauh.

- Mudah digunakan

  Pembangunan sistem muga harus memperhatikan derajat di mana pemakai dapat menggunakan sistem secara mudah karena sistem mudah dipelajari dan membangkitkan sikap positif setelah berinteraksi.

- Ergonomic

  Sistem yang baik juga harus mempertimbangkan faktor kenyamanan dan keamanan dalam penggunaan antar halaman Multimedia Interaktif.

Penulis menggunakan teori ini untuk membuat Interaktif profile dikemas dalam CD yang sesuai dengan elemen-elemen CD Interaktif.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA