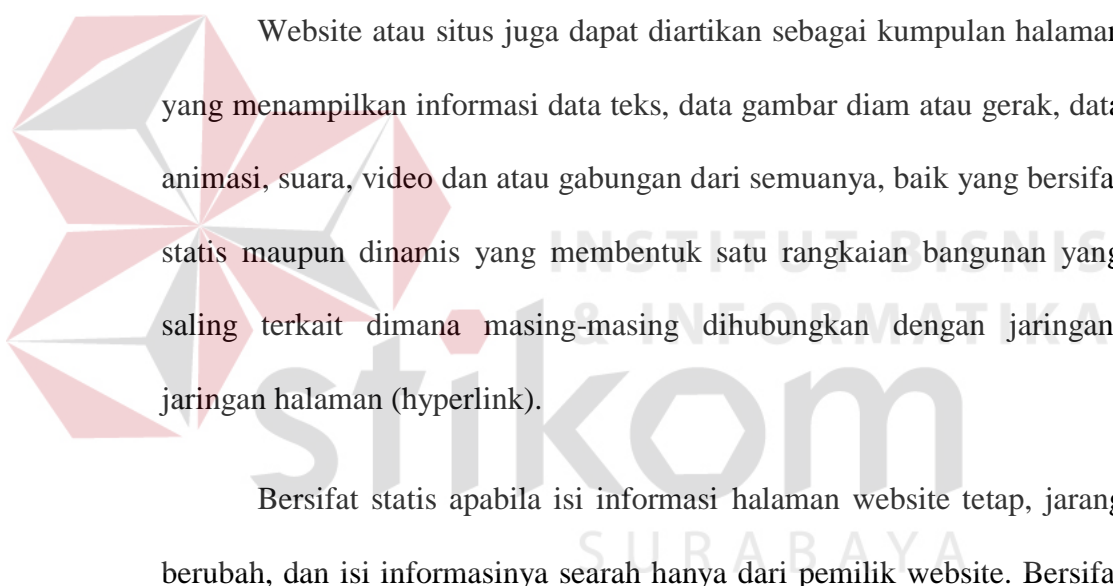


## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Definisi Web**



Website atau situs juga 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).

Bersifat statis apabila isi informasi halaman website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi dari halaman website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Contoh website statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan website dinamis adalah seperti Friendster, Multiply. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

### 3.1.1 Website

Website haruslah menarik dan dapat mengkomunikasikan ide, pesan, dan atau citra perusahaan dan akhirnya di harapkan tercapainya tujuan dari perusahaan. Membuat tema dan konsep tentang desain website di antaranya dengan memilih warna yang sesuai untuk di gunakan pada website.

Membuat desain banner yang sesuai dengan tema website yang akan di buat, membuat tombol yang di gunakan untuk menuju halaman yang di inginkan, memilih tema yang cocok, memilih dan mengedit gambar yang akan di gunakan dalam website.

### 3.2 Prinsip-Prinsip Layout

Prinsip layout antara lain urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi dalam penataan pada urutan menunjuk dalam membaca. Sedangkan penekanan menunjuk pada objek-objek penting dalam urutan pembacaan. Keseimbangan menunjuk pada pembagian berat ruang, termasuk ruang isi dan kosong (ruang sela). Kesatuan menunjuk pada usaha menciptakan kesatuan objek, termasuk ruang secara keseluruhan.

Konsistensi menunjuk pada kontrol estetik tampilan keseluruhan, konsistensi kian terasa pada penerbitan berkala dalam sebuah media, apabila hanya di terbitkan satu kali maka konsistensi tidak terlihat. Konsistensi selain sebagai kontrol estetik terutama berguna bagi koordinasi keseluruhan material yang dilayout.

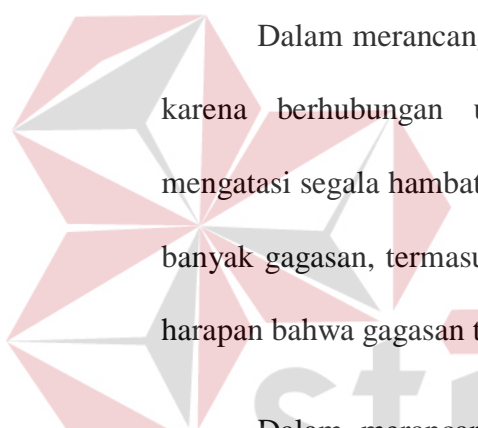
Disamping lima prinsip di atas, terdapat dua prinsip lagi yang penting terutama untuk layout penerbitan berkala. Dua prinsip tersebut yaitu konstanta dan variabel. “Konstanta adalah elemen-elemen yang konstan, elemen yang selalu dipertahankan... sedangkan variabel adalah elemen-elemen yang berubah.” (Rustan, *Merupa Buku*, pp. 171-172) Konstanta dan variabel memperjelas prinsip konsistensi.

Dalam bahasan ini melayout adalah mendisain juga. Lebih lanjut dapat digunakan terminologi mendisain, mengingat mendisain menekankan arti aktivitas memecahkan persoalan. Layout dalam pengertian yang demikian menjadi sebuah aktivitas yang tidak sebatas teknis namun juga filosofis, organisatoris. Literatur kreativitas mengistilahkan aktivitas mendisain melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik.

Salah satu metode mendisain yang menurut saya mengena yaitu dengan mengamati hasil desain lain. Kalau kita mendisain jurnal tak ada salahnya mengamati beberapa desain jurnal. Mengamati dalam hal ini bukan untuk meniru namun mengetahui pertimbangan-pertimbangan

dalam desain. Di samping itu dengan melakukan pengamatan konseptual akan diketahui disiplin layout sebuah penerbitan. Artinya, pilihlah beberapa desain yang layak, baik secara teknik produksi, tampilan layout, dan gagasan ruang.

### 3.3 Konsep



Dalam merancang konsep, teknik brainstorming sangat dibutuhkan karena berhubungan untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nyleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif.

Dalam merancang konsep atau dengan kata lain brainstorming sering digunakan dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah bersama. Brainstorming juga dapat digunakan secara individual. Ketentuan dasar konsep desain adalah sebagai berikut :

1. Tunda Keputusan. Jangan melakukan kritik terhadap setiap gagasan yang muncul. Jangan pula melakukan evaluasi terhadap gagasan tersebut. Gagasan dipilih setelah sekian banyak gagasan dilontarkan.
2. Munculkan sebanyak mungkin gagasan. Munculkan gagasan sebanyak-banyaknya. Gunakan gagasan yang

aneh dan lucu untuk merangsang gagasan-gagasan lain yang lebih baik.

### **3.4 Isi**

Merancang isi merupakan komersialisasi dari merancangan konsep atau implementasi dari strateg kreatif. Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memilih daya tarik pesan, gaya dalam mengeksekus ipesan, dan kata (tema).

Merancang isi website merupakan simbiolisasi dari konsep atau implementasi dari strategi kreatif suatu program perusahaan. Konsep pembuatan website meliputi :

- Gunakan kombinasi warna yang menarik sesuai dengan tema website yang di buat.
- Beri animasi, agar lebih dinamis dan tidak membosankan.
- Pilih gambar dengan size kecil agar lebih ringan.
- Website hendaknya selalu up to date.

#### **3.4.1 Garis**

Secara umum, garis terdiri dari unsure titik-titik yang juga mempunyai peran tersendiri dengan dimensi panjang yang lebih dominan. Garis mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, dan pendek, juga saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, garis memancar atau radiasi dan garis yang saling berlawanan. Selanjutnya garis

dalam desain komunikasi visual berperan untuk pemberian aksen sebagai pembatas dan kolom.

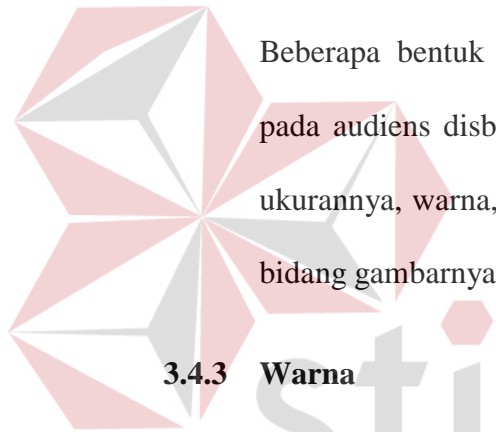
### **3.4.2 Bentuk**

Bentuk atau bidang yang dimaksud adalah dalam pengertian dua dimensi. Bentuk-bentuk dasar geometris terdiri dari tiga, yaitu : empat persegi, bundar, lingkaran, dan segitiga. Bentuk-bentuk dua dimensi lainnya merupakan variasi dari ketiganya.

Beberapa bentuk ( bidang ) akan menimbulkan perhatian lebih pada audiens disbanding bentuk-bentuk lainnya, bergantung pada ukurannya, warna, value, tekstur, detail, atau letak ( posisi ) dalam bidang gambarnya.

### **3.4.3 Warna**

Warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (added value) dari utilitas karya tersebut. Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain disekitarnya. Karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi (Arniti Kusmiati dan Pramudji Suptandar 1997:1).



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
stikom

SURABAYA

Warna merupakan suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa. Pengertian tentang warna, baik berupa keharmonisan, pandangan, pola dan asal-usulnya menjadi bagian yang sangat penting untuk pengetahuan para seniman, arsitek dan pendesain dalam berkarya (Mita Purbasari, 2000:12-13).

#### **3.4.4 Animasi**

Gaya eksekusi pesan dalam multimedia yang sangat populer saat ini adalah animasi. Dengan teknik ini, kita dapat menggerakkan gambar dan teks apa saja sehingga lebih menarik, kita juga dapat mengatur berapa lama durasi yang dibutuhkan dalam animasi tersebut, jadi website tidak akan terkesan monoton.

#### **3.5 Prinsip-prinsip Desain**

Prinsip-prinsip desain yang iut menentukan, antara lain :

##### **1. Prinsip keseimbangan**

Keseimbangan ini perlu sekali dalam pembuatan komposisi. Ada 2 macam bentuk keseimbangan, yaitu :

- Keseimbangan simetris (mempunyai berat dan terbagi sama pada tiap – tiap bagian).

- Keseimbangan asimetris (mempunyai keseimbangan yang tersembunyi dan tidak terbagi sama).

## 2. Prinsip irama

Irama adalah suatu gerak yang teratur, yang berhubungan, sehingga akan selalu ada pengulangan – pengulangan yang teratur. Gerak-gerak itu akan mengakibatkan suatu arah kemudian menjadi irama.

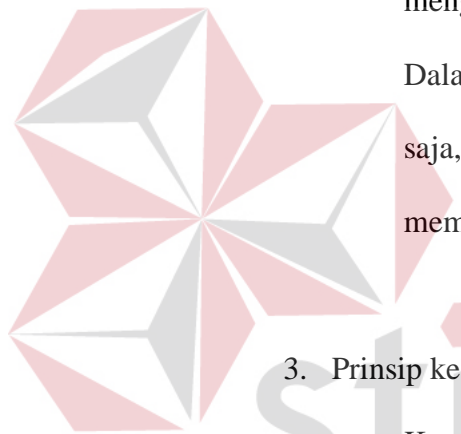
Dalam hal ini irama tidak di bentuk terbatas dari garis saja, namun semua unsur – unsur seni lukis bisa membentuk irama.

## 3. Prinsip kesatuan

Kesatuan dalam hal ini adalah suatu bentuk yang unsur-unsurnya mempunyai saling hubungan.

Bentuk yang kita maksud dapat di capai dengan cara sbb :

- Di dalam bentuk tersebut harus ada kontras, berlaku untuk semua unsur (goresan, irama, warna, teksture, dsb)
- Peralihan di harapkan di dalam bentuk itu juga ada peralihan dari unsur – unsur bentuknya supaya tidak tampak kaku.





Selingan/variasi di samping ada pengulangan-pengulangan  
supaya tidak menjemukan harus ada selingan/variasi.

