

BAB III

LANDASAN TEORI

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 mengenai 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.

3.2.1 Unsur – Unsur Penting Dalam Layout

1. HURUF dan Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terpan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya.

Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan ROMAWI. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Kemajuan teknologi selanjutnya terjadi pada tahun 1984 ketika Adobe Systems merilis PostScript Font dan di tahun 1991 Apple Computer dan Microsoft Corporations mengeluarkan TrueType Font. Postscript Font dan TrueType Font adalah huruf elektronik atau yang disebut font. Huruf digital sesungguhnya berupa bahasa komputer yang berfungsi menerjemahkan kode-kode untuk menghasilkan tampilan bentuk huruf yang sempurna baik di layar monitor maupun pada saat pencetakan. Saat ini dapat ditemukan beragam jenis huruf digital yang digunakan dalam program komputer.(Sumber : *Tipografi dalam Desain Grafis*, Danton Sihombing, Jakarta 2001; *The Visual Dictionary of Graphic Design*, Gavin Amborse & Paul Harris, London 2006)

Tiap huruf yang tercantum merupakan bagian individual dalam suatu kumpulan teks. Bentuk dasar huruf tidak dapat diubah. Sedangkan variasi bentuknya sangat banyak jumlahnya. Jenis huruf baru selalu dirancang sebagai hasil teknik produksi yang lebih progresif atau sebagai adaptasi daripada mode atau gaya.

Tipe Huruf Meliputi :

1. BENTUK

- a. Bentuk/jenis Huruf dengan kait atau serif, contohnya :
 - i. Garamond, Bodoni
- b. Bentuk/jenis Huruf tanpa kait atau sans serif, contohnya :
 - i. Arial, Univers, Futura

c. Bentuk/jenis Huruf tulisan tangan atau hand-writing, contohnya :

i. Brushscript

d. Bentuk/jenis Huruf mengikuti mode (fancy), contohnya :

i. ComicSans

Tipe serif / huruf kait :

Tipe sans-serif / huruf tanpa kait :

GARAMOND

garamond

ARIAL

arial

BODONI

bodoni

VERDANA

verdana

Tipe hand writing :

Tipe fancy :

BRUSH SCRIPT

brushscript

COMICSANS

comicsans

2 UKURAN

Ukuran dari huruf yang dipakai menentukan juga thd komposisi layout dari desain cetakan. Standard ukuran teks yang digunakan biasanya point/punt, inch maupun mm.

1 point = 0,353 mm = 0,014 inch

Ukuran huruf yang biasa digunakan antara 6 point – 72 point.

3 BERAT dan LEBAR HURUF

Berat Huruf : normal, bold, extra bold, thin, heavy

Lebar Huruf : ukuran bagian luar yang vertikal daripada huruf. Ukuran ini ada dalam proporsi tertentu sepadan dgn berat garis huruf dan spasi bagian dalam.

4 KEMIRINGAN HURUF

Pilihan normal atau miring/italic

5 KATA

Merupakan kombinasi dari huruf-huruf tunggal. Huruf-huruf tersebut ditempatkan bersama-sama sedemikian untuk menjadi kata yang diucapkan dgn cara tulisan.

Yang perlu diperhatikan pada suatu kata adalah spasi atau jarak antar huruf, terutama kata yang dipakai pada judul atau tema (header) dari suatu bahan cetakan.

6 BARIS

Baris terdiri dari kata-kata yang diatur satu di belakang yang lain. Di antara kata-kata tersebut terdapat jarak antar kata / spasi. Susunan baris dipengaruhi juga dengan spasi tersebut, yang juga berpengaruh pada layout secara keseluruhan.

Mencampurkan berbagai jenis huruf Salah satu seni dalam desain barang cetakan adalah memadukan berbagai kata agar menjadi satu kesatuan yang indah. Dimungkinkan pula adanya penggunaan model/jenis huruf yang berbeda dalam suatu baris. Pedoman pokok dalam mencampurkan jenis huruf adalah diupayakan

JANGAN MENCAMPUR LEBIH DARIPADA 2 JENIS HURUF YANG BERLAINAN.

7 KOLOM

Sebuah kolom terdiri dari sejumlah baris dgn lebar tertentu. Dari praktek ternyata bahwa lebar kolom pada kebanyakan majalah atau brosur adalah antara 5-7 kata dgn sekitar 6-10 huruf per kata. Pada koran jumlah kata per baris dalam satu kolom lebih sedikit lagi, sedangkan pada buku-buku lebih banyak.

8 GARIS

Garis adalah unsur cetak yang penting, dan karena kekuatan rupanya maka garis-garis ini harus dipakai dengan hati-hati. Garis-garis dapat membagi sebuah teks, mengelompokkan dan menghubungkan kelompok-kelompok teks. Selain itu, juga dapat dipakai sebagai bingkai maupun hiasan.

Ukuran garis umumnya diukur dengan point, selain itu juga dengan inch maupun mm, yang semuanya merupakan ukuran dari ketebalan garis.

9 ORNAMEN

Ornamen atau hiasan hanya kadang-kadang saja dipakai, itupun sesuai dengan kebutuhan desain. Biasanya ornamen dipakai sebagai bingkai atau hiasan pembatas dari suatu daerah cetakan (border), dan diciptakan sendiri oleh desainer grafis.

10 GAMBAR

Gambar merupakan unsur penting dalam proses desain. Gambar dapat mengungkapkan sesuatu hal dengan lebih cepat dan seringkali lebih baik daripada teks. Gambar-gambar digunakan saat seseorang ingin mengiklankan dan menjual sesuatu barang/jasa seperti dalam katalog atau advertensi dalam majalah atau koran.

Gambar juga dapat digunakan di dalam buku-buku sebagai ilustrasi, sebagai penjelasan teks, maupun sekedar sebagai keindahan layout dan wajah yang lebih bagus.

11. GAMBAR dalam proses desain dibagi menjadi 2 macam, yaitu :

1. Image atau Foto
2. Gambar Garis

12. FOTO / IMAGE

Penggunaan foto untuk mempercantik layout biasanya dapat dengan berbagai macam cara, misalnya dapat menempatkannya dalam bentuk bujursangkar atau segi empat yang berdiri (portrait) atau berbaring (landscape), baik untuk majalah, surat kabar, buku-buku dimana seringkali ukurannya disesuaikan dengan ukuran kolom (satu kolom atau lebih). Juga dapat ditampilkan dengan bentuk bulat, segitiga, lingkaran, oval maupun bentuk tak beraturan sesuai keinginan desain.

13. Penggunaan Image dalam desain biasanya dipakai untuk :

- a. Penjelasan terhadap suatu obyek/produk yang ditawarkan
- b. Penjelasan situasi, contohnya foto kejadian penting yang ditampilkan di surat kabar atau majalah
- c. Foto wajah
- b. Latar belakang / background

14. Langkah-langkah penempatan image/foto dalam suatu layout desain :

- a. Tentukan mode warna dari foto yang ditampilkan
- b. Hitam putih (grayscale), warna khusus atau full color
- c. Menggunakan kerapatan titik / raster antara 150 dpi – 300 dpi sebagai standard.
- d. Untuk full color menggunakan format mode CMYK.



Gambar 3.1 pecah warna mode color CMYK

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 mengeksekusi pesan, dan kata (tema).

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

- a. Gunakan kombinasi warna yang menarik sesuai dengan tema website yang di buat.
- b. Beri animasi, agar lebih dinamis dan tidak membosankan.
- c. Pilih gambar dengan size kecil agar lebih ringan.
- d. 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.

Garis terdiri dari 4 macam bentuk, yaitu:

- a. Garis Vertikal: Digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.
- b. Garis Horizontal: Digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.
- c. Garis Diagonal: Merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu.
- d. Garis yang berbentuk gelombang: Merupakan adanya suatu irama.

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).

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).

Menurut Russel dan Verrill (1986: 416) warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, diantaranya:

1. Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
2. Beberapa produk akan menjadi realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
3. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.
4. Warna dapat memperlihatkan suatu *mood* tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

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 Pengertian Interaktif

Menurut www.wikipedia.com, dijelaskan bahwa interaktif adalah terjemahan dari *interactive* (dalam bahasa Inggris) adalah (*of a computer or electronic device*) *allowing two-way-flow of information between it and a user* (adanya hubungan imbal balik informasi antara produk dan pengguna).

Menurut buku *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Director MX 2004* halaman 5, dijelaskan bahwa interaktif merupakan tindakan timbal balik antara pemakai dengan animasi, di mana pemakai akan merasa tertarik untuk mencari informasi-informasi pada projector yang dibuat.

Dalam www.metakom.web.id, multimedia interaktif adalah suatu media yang digunakan dalam seminar, presentasi, mengajar untuk menyampaikan informasi kepada audience tanpa harus melihat langsung pada subyek yang dituju melainkan juga pada fasilitas yang ada dalam Multimedia Interaktif tersebut. Dewasa ini media ini sangat digemari dalam membuat sebuah Company Profile, Portfolio, Game atau Animasi. Sejalan dengan itu Media ini juga membantu kita dalam efisiensi kerja karena hanya dibutuhkan sebuah CD saja.

3.6 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 :

- a. Keseimbangan sinitris (mempunyai berat dan terbagi sama pada tiap – tiap bagian).
- b. 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 :

- a. Di dalam bentuk tersebut harus ada kontras, berlaku untuk semua unsur (goresan, irama, warna, teksture, dsb)
- b. 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.

3.7 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual atau lebih dikenal di kalangan civitas akademik di Indonesia dengan singkatan DESKOMVIS pada dasarnya merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_komunikasi_visual