

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Redesain

Redesain yang berasal dari kata *re* dan *design* Dalam Bahasa Inggris, penggunaan kata *re* mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga *redesign* dapat diartikan sebagai *design* ulang. Beberapa definisi *redesain* dari beberapa sumber :

Kata *redesign* dalam American Heritage Dictionary (2006) “*redesign means to make a revision in the appearance or function of*”, yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi. Redesain merupakan wujud baru dari sebuah karya dengan acuan karya yang telah ada. Menurut Salim’s Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary (2000), *redesign* berarti merancang kembali. Redesain dapat diartikan juga sebagai perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu (Helmi, 2008)

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *redesain* mengandung pengertian merancang ulang sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam penampilan atau fungsi.

Manfaat *redesain* yang dijelaskan dalam tulisan ini mengarah pada perubahan tampilan klik lokasi dengan desain yang lebih baru. Desain klik lokasi dengan menetengahkan Kota Surakarta yang sebelumnya telah dilakukan oleh kreator lain. Pada tahun 2014 lalu Kota Surakarta telah meresmikan sebuah aplikasi yang diperuntukan bagi wisatawan untuk memahami Kota Surakarta yaitu dengan

adanya Aplikasi Solo Destination. Aplikasi tersebut memberi banyak informasi mengenai segala sesuatu tentang Kota Surakarta, seperti kuliner, tempat wisata, tempat-tempat industri khas Surakarta dan informasi mengenai transportasi di Surakarta. Konsep Aplikasi Solo Destination dianggap sudah lengkap oleh beberapa masyarakat. Solo Destination membantu masyarakat dalam mencari segala sesuatu yang ada di Kota Surakarta, namun terkadang masyarakat terkendala dengan ketidakjelasan konten karena kurangnya *update* dari pengembang, sehingga terdapat beberapa tempat yang belum terpetakan. Hal ini jelas merugikan pengusaha (pada khususnya) di Kota Surakarta. *Redesign* Klik Lokasi yang akan dibuat nantinya akan lebih mengedepankan *update* data dan memberi nuansa khas Kota Surakarta.



Gambar 01 Aplikasi Solo Destination
(sumber www.boleh.com 2017)

B. Website

Website adalah sering disebut *web*, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan atau *hyperlink*.

Website 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 (Yuhfizar, 1998).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* yang memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*), baik diantara *page* yang disimpan dalam *server* yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Navigator*, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi *browser* lainnya (Hakim Lukmanul, 2004).

Design mempunyai arti *to plan and manage everything to be better* merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik (Jhon M Echols dan Hasan Shadily dalam Nimpuno, 2015: 6). Desain difungsikan sebagai ‘sarana’ untuk mengubah sebuah kondisi menjadi lebih baik dari kondisi sebelumnya, dari sebuah ketidakjelasan menjadi jelas, dari sebuah kesukaran

menjadi kemudahan, dan seterusnya, dengan kata lain sebuah desain memiliki tujuan, sedangkan nilai dari sebuah desain yaitu nilai dari ketercapaian desain terhadap tujuan itu sendiri (Masri, 2010: 30-38).

Desain *web* adalah seni dan proses dalam menciptakan halaman *web* tunggal atau keseluruhan dan bisa melibatkan estetika dan seluk beluk mekanis dari suatu operasi situs *web* yang memusatkan pada *look* dan *feel* dari situs. Suatu desain web atau produksi web tercakup beberapa aspek yaitu penciptaan animasi dan grafik, pemilihan warna, pemilihan font, desain navigasi, menciptakan isi, HTML *authoring*, *JavaScript*, *programming*, dan pengembangan *e-commerce* web (Suyanto, 2009: 3).

Penjelasan tersebut di atas menunjukkan bahwa desain *web* merupakan suatu karya elektronik yang mencakup banyak hal. Desain *web* penuh banyak keterbatasan yang mengakibatkan karya-karya yang tercipta memiliki banyak persamaan. Dalam sebuah karya desain *web* persamaan itu wajar, bahkan seringkali karya desain yang baru merupakan pencampuran dan penggabungan dari karya yang telah ada (Barthrz 1997 dalam Suyanto 2009: 5). Desain *web* hasil karya tugas akhir ini juga merupakan karya baru yang terinspirasi dari karya lain, namun dengan ciri khas penciptaan yang sesuai dengan karakter kreator. Menurut Hendratman (2010: 13-28), komponen desain yaitu sebagai berikut:

1. *Line* (Garis). Secara desain grafis, garis merupakan sekumpulan titik yang dideretkan memanjang. Sedangkan dalam *software* grafis disebut *outline* (*CorelDraw*), *contour* atau *stroke* dalam *Adobe Photoshop*. Garis secara

orientasi terdiri dari garis lurus horisontal, garis lurus vertikal, garis lurus miring diagonal, dan garis melengkung (kurva).

2. *Shape* (Bentuk). Dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Berdasarkan wujud dimensinya, bentuk terdiri atas bentuk dua dimensi (dwimatra) dan bentuk tiga dimensi (trimatra).
3. *Illustration* (Ilustrasi). Merupakan gambar atau *image*, atau perwujudan dari suatu keadaan. Berdasarkan metode dalam desain grafis, ilustrasi terbagi menjadi dua yaitu: manual (*hand drawing*/ gambar tangan) dan *computerized* gambar dengan menggunakan komputer.
4. *Colour* (warna). Merupakan faktor yang sangat penting dalam desain komunikasi visual, warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, dan suasana bagi yang melihatnya.
5. *Typhography* (tipografi atau teks). Merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. Ada beberapa jenis *font* yaitu: *Sans Serif* (huruf tanpa kait), *Serif* (huruf berkait), *Script* (huruf tulis tangan), *Egyptian* (huruf yang disertai unsur hias atau dekoratif), *Micellaneous* (huruf pengembangan bentuk atau huruf kreasi).

Perencanaan desain yang baik selain berdasarkan pada kematangan konsep juga tidak lepas dari perencanaan tata letak atau *layout*. *Layout* merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar,

tabel, dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik (Hendratman, 2010: 85).

Komponen dan prinsip desain yang digunakan dalam desain grafis di atas juga diterapkan dalam menyusun desain sebuah *website*. Desain *website* sama dengan perwujudan visual desain grafis, namun desain *website* dibuat lebih rumit dengan melibatkan komponen *software* yang lebih kompleks. Menurut Wawanlt (dalam Nimpuno) pengertian desain *web* adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan *styling* obyek lingkungan informasi *internet* untuk menyediakan dengan fitur konsumen *high-end* dan kualitas estetika (Nimpuno, 2015: 16).

C. Peta

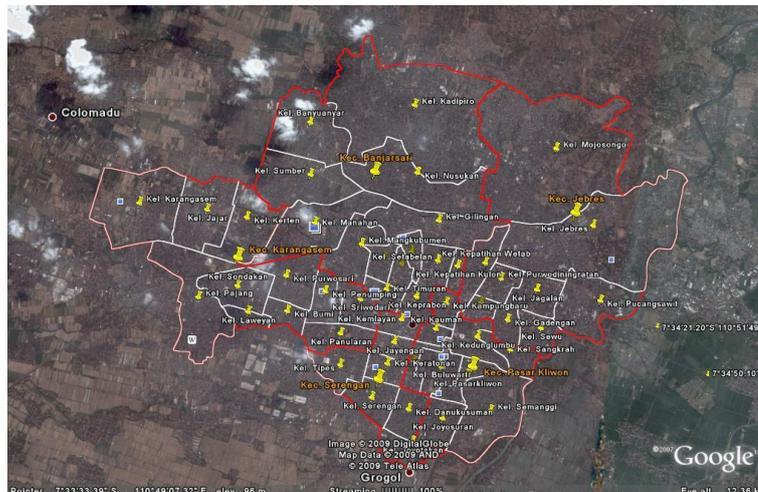
Peta merupakan suatu gambaran yang ada dipermukaan bumi ini yang digambarkan di bidang datar dalam proyeksi tertentu. Peta disajikan dengan cara yang bermacam-macam. Ada peta konvensional hingga peta yang dapat tampil di system proyeksi. Secara umum peta merupakan gambaran dari permukaan bumi yang digambarkan dengan bidang datar serta diperkecil pada skala tertentu.

Peta dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu benda yang berfungsi menunjukkan suatu lokasi tertentu. Peta dapat menunjukkan berbagai objek baik secara umum maupun secara rinci. Aryono Prihandito (1988) mendeskripsikan peta merupakan gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, digambar pada bidang datar melalui sistem proyeksi tertentu.

Erwin Raisz (1948) mengungkapkan bahwa peta adalah gambaran konvensional dari ketampakan muka bumi yang diperkecil seperti ketampakannya kalau dilihat vertikal dari atas, dibuat pada bidang datar dan ditambah tulisan-tulisan sebagai penjelas. Peta pada umumnya dibuat dengan menggunakan kertas sebagai media, namun di era perkembangan teknologi sekarang media yang digunakan tidak hanya kertas saja. Media digital merupakan salah satu perkembangan dari wujud peta. *Google Maps* merupakan peta dalam wujud aplikasi secara digital. Disebutkan bahwa *Google Maps* untuk seluler dirilis pada bulan September 2008. Pada Agustus 2013, *Google Maps* bertekad untuk menjadi aplikasi yang paling populer di dunia untuk ponsel cerdas. Google Maps mampu memberi gambaran mengenai gambar bumi seperti peta konvensional namun dalam bentuk digital yang diaplikasikan dengan website. Google Maps juga mampu menggambarkan dengan jelas gambar bumi secara nyata.

Kedua teori diatas memiliki kesimpulan bahwa peta saat ini dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu peta digital dan peta manual keduanya memiliki fungsi yang sama untuk menunjukkan suatu lokasi tertentu.

Manfaat peta digital dalam website yaitu mempermudah pengguna untuk mencari lokasi yang ingin dicari secara mudah melalui gadget atau komputer. Melalui pemetaan digital dalam website pengguna tidak harus repot mengeluarkan peta dalam bentuk lembaran kertas.



Gambar 02 Peta Surakarta dari Google Maps²

(sumber www.google.com 2017)

Peta dalam *website* telah dibuat sebelumnya oleh google. Pada desain *web* tugas akhir ini tidak akan merubah konsep yang telah google hasilkan sebelumnya, namun lebih pada pengembangan konsep tersebut dengan konsep yang lebih baru dan menarik. *Website* yang baik pada umumnya memiliki tampilan yang menarik supaya pengunjung semakin tertarik pada informasi yang dibagikan. Desain yang baik dalam *website* akan mempermudah pengguna untuk menjelajahi laman. Tampilan yang disertai dengan hiasan seringkali membuat pengunjung kebingungan, desain yang seperti ini merupakan kesalahan dalam *website*. Seharusnya *website* dapat memberikan *interface* yang jelas bagi pengunjungnya (Adriana 27 tahun, wawancara 15 April 2017).

Pada perancangan *Redesign Website* Klik Lokasi ini merupakan salah satu solusi dalam mengatasi masalah yang dihadapi masyarakat. Desain yang lama dirasa sudah tidak *up to date* lagi. Anjar Putra Wijaya mengungkapkan desain baru

² <http://abuzadan.staff.uns.ac.id/files/2009/10/surakarta.jpg> diunduh tanggal 25 mei 2017 pukul 17.10 WIB

dalam suatu aplikasi dapat menciptakan kesan yang berbeda bagi masyarakat. desain yang baru akan menciptakan kesan yang asing bagi masyarakat (Wijaya 29 tahun, wawancara 5 Januari 2017). Pada responden lain menyatakan desain baru akan menimbulkan kesan yang lebih segar, dengan adanya desain yang baru akan meningkatkan minat pengguna suatu aplikasi, seperti yang dilakukan google pada desain penulisannya (Prawoto 32 tahun, wawancara 8 Januari 2017).

Pemahaman *Website* Klik Lokasi dan pemahaman mengenai peta Kota Surakarta yang dipahami dari data di atas memberi acuan untuk dapat mengetahui perbedaan antara *Website* Klik Lokasi sebelumnya dengan Desain *Website* Klik Lokasi yang penulis kemukakan. Sehingga pada hasil akhir *Website* Klik Lokasi pada tugas akhir ini akan menjadi produk aplikasi dengan desain yang baru dari *Website* Klik Lokasi yang telah ada sebelumnya.