

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Transportasi adalah pemindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dalam waktu tertentu dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia, hewan, maupun mesin, Christian (<http://e-journal.uajy.ac.id>,2015). Rustian Kamaludin (2003: 13) dalam Hamidah (2017), mengungkapkan bahwa transportasi berasal dari kata Latin, *transportare* dimana *trans* berarti seberang atau sebelah lain dan *portare* berarti mengangkut atau membawa. Jadi, transportasi berarti mengangkut atau membawa (sesuatu) ke sebelah lain atau dari suatu tempat ke tempat lainnya. Dengan demikian, transportasi adalah sebagai usaha dan kegiatan menyangkut atau membawa barang dan/atau penumpang dari suatu tempat ketempat lainnya. Proses pemindahan dari gerakan asal, dimana kegiatan pengangkutan dimulai dan tempat tujuan dimana kegiatan diakhiri. Keberadaan transportasi dapat membantu roda pergerakan perekonomian suatu daerah, baik tingkat nasional maupun lokal.

Transportasi ini pun berubah seiring perkembangan zaman modern ini. Aktivitas masyarakat yang serba cepat, menuntut beberapa angkutan konvensional menjadi basis online. Hadirnya transportasi online ini, memiliki beberapa pilihan transportasi sehingga masyarakat dapat menentukan transportasi yang cocok untuk mobilitas mereka. Dewasa ini, menjadikan trobosan baru pada alat transportasi yakni transportasi berbasis aplikasi online. Transportasi berbasis online ini merupakan gabungan teknologi dan jasa angkutan transportasi didalam sebuah aplikasi.

Apalagi setelah dikenal internet yaitu jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan sistem global *Transmission Control Protocol / Internet Protocol Suite* (TCP/IP). Dengan adanya jaringan internet ini tentunya komunikasi semakin mudah dan cepat. Sehingga memudahkan berjalannya kehidupan masyarakat. Beberapa tahun terakhir, Indonesia mengalami transformasi dalam hal transportasi. Perkembangan teknologi yang semakin modern telah merambah dunia transportasi di Indonesia. Hal ini terlihat dari bermunculannya model transportasi berbasis online pada kota-kota besar di Indonesia.

Jasa transportasi berbasis online ini disebut juga dengan aplikasi *ridesharing* yang kemunculannya di Indonesia mulai marak pada tahun 2014. Pada awal kemunculannya dimulai oleh aplikasi Uber yang mengusung UberTaxi sebagai bisnis layanan transportasi berbasis aplikasi online. Kemudian diikuti dengan kemunculan Gojek, GrabBike, GrabTaxi, dan aplikasi berbasis online lainnya. Transportasi online ini, dari sekian banyaknya yang hadir di Indonesia salah satunya adalah Gojek. Gojek merupakan jasa pelayanan transportasi online yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut berdasarkan lembaga riset global *Growth for Knowledge* (Gfk) membuktikan bahwa pengguna aplikasi online Gojek mencapai 21,6%⁵. Saat ini, aplikasi Gojek sudah diunduh hampir 50 juta kali di Google Play Store, selain itu tersedia pula di App Store (iOS). Gojek adalah sebuah perusahaan teknologi berjiwa sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan pekerja diberbagai sektor informal di Indonesia.

Smartphone merupakan alat yang sering digunakan, kelebihan dalam mengakses beberapa fitur aplikasi, seperti aplikasi transportasi berbasis online. Aplikasi tersebut menjadikan alternatif oleh beberapa orang yang menggunakan jasa. Aplikasi **Jogiyanto (1999:12)** adalah suatu intruksi atau pernyataan yang terdapat pada suatu perangkat keras baik komputer ataupun smartphone yang di buat sedemikian rupa agar dapat mengolah sebuah masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*). Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Teknologi *mobile Android* memiliki beberapa fitur yang mendukung aplikasi untuk akses layanan internet. Antarmuka pengguna *android* didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek (*swipe*), mengetuk (*tap*), mencubit (*pinch*), dan membalikkan cubitan (*pinch open*) untuk memanipulasi obyek di layar. Android termasuk sistem operasi yang baik dibandingkan dengan sistem operasi lain. Android telah digunakan dalam miliar gadget seperti smartphone dan tablet. Sebuah aplikasi yang ada pada *android* yang berbasis bisnis jasa transportasi yaitu Gojek.

Aplikasi pada Gojek memiliki beberapa tampilan berupa desain yang menunjang fitur dan iklan dalam satu aplikasi. Desain berupa banner khusus dan *icon* sebagai fitur yang ditawarkan pada menu aplikasi yang simple menjadikan konsumen nyaman dalam menjalankan aplikasi. **Banner** adalah suatu media informasi non personal yang berisi pesan promosi, baik itu untuk tujuan menjual ataupun untuk memperkenalkan sesuatu kepada khalayak. Di era digital istilah banner sering digunakan untuk menjelaskan sebuah media promosi yang berisi

gambar dan teks pada sebuah *website* atau blog. *Banner* pada sebuah *website* / blog biasanya disertai dengan *link* aktif yang ketika diklik/tap akan mengarahkan pengguna *website* / blog tersebut ke halaman website yang dipromosikan. **Icon** adalah tampilan berupa simbol atau gambar sebagai maskot dari suatu objek yang melambangkan fungsi objek itu sendiri. Pada dasarnya, *icon* mempermudah pengguna dalam melakukan suatu *task* atau mengakses objek tertentu. Hal ini disebabkan karena adanya bantuan visual yang ditangkap pengguna berupa gambar yang dapat membantu pengguna familier terhadap objek icon itu sendiri.

Hal tersebut yang melatarbelakangi munculnya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sebuah tampilan visual yang berkaidah pada prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain sebagaimana mestinya. Beberapa komponen pada prinsip desain antara lain keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas. Serta unsur-unsur desain tersebut adalah *layout*, tipografi, warna dan ilustrasi. Dibutuhkan pemahaman terhadap karakter khusus dari elemen-elemen grafis.

Berdasarkan pembahasan diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Analisis Desain Aplikasi Gojek Indonesia”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana unsur-unsur desain didalam aplikasi Gojek?
2. Bagaimana prinsip-prinsip desain didalam aplikasi Gojek?

C. TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan unsur-unsur desain didalam desain aplikasi Gojek
2. Mendeskripsikan prinsip-prinsip desain didalam desain aplikasi Gojek

D. MANFAAT

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kajian studi ilmu dasar prinsip dan unsur desain di ranah desain komunikasi visual.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan, serta sebagai referensi bagi para peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan tema maupun metode yang sama.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan hasil penelitian sebelumnya yang ditinjau kembali dalam laporan penelitian yang harus identic dengan bidang permasalahan yang dihadapi. Penulis mengacu kepada jurnal hasil penelitian dari beberapa jurnal dan skripsi. Penulis juga menyelaraskan kepada judul yang berkaitan.

1. Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain - Universitas Kristen Petra, Christine Suharto Cenadi, NIRMANA Vol. 1, No. 1, Januari 1999: 1 - 11. Dalam jurnalnya yang berjudul *Elemen-elemen Dalam Desain Komunikasi Visual* mengatakan bahwa desain komunikasi visual berperan penting yang tidak dapat lepas dari kehidupan kita sehari-hari. Penulis juga mengatakan bahwa desain komunikasi visual memiliki tujuan, manfaat, serta elemen-elemen

penting didalamnya. Kemanapun kita pergi, kita akan menjumpai informasi-informasi yang berkomunikasi secara visual. Tanda-tanda dan rambu-rambu lalu lintas, poster-poster promosi merupakan sarana komunikasi yang dituang dalam sebuah visual.

Penulis menjelaskan beberapa elemen-elemen dari desain komunikasi visual yang sering digunakan dalam desain antara lain tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen ini bisa digunakan sendiri-sendiri, bisa juga digabungkan. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target group tersebut. Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali, baik oleh produsennya maupun konsumennya. Selain elemen-elemen ini, seorang desainer perlu mengerti tentang konsep dasar pemasaran dan hubungannya dengan visualisasi. Ia juga perlu mempunyai kemampuan untuk bekerja dengan rapi dan tepat. Ia juga perlu mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi (*people skills*) untuk menghadapi klien, supplier, sub kontraktor, percetakan dan lain-lain.

Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini yaitu terletak pada pemilihan subjek yang akan diteliti serta tujuan dan keperluan yang ingin disampaikan. Pada penelitian terdahulu subjek mengenai elemen-elemen desain komunikasi visual, sedangkan penelitian yang akan dianalisis saat ini

adalah analisis mengenai desain pada aplikasi Gojek Indonesia, dengan maksud memberikan analisis kepada prinsip dan unsur desain pada tampilan aplikasi tersebut.

2. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi – Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Muhammad Nauval El Ghiffary, dkk, Jurnal Teknik ITS Vol. 7, No. 1 (2018) dalam jurnalnya yang berjudul *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)* mengatakan bahwa User Interface atau tampilan antarmuka pengguna merupakan bagian yang penting dalam sebuah sistem atau aplikasi. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komponen desain antarmuka yang mudah digunakan oleh pengguna. Adapun masing-masing komponen dalam tampilan antarmuka ini antara lain *layout*, warna dan control UI. Schlatter (2013) memberikan sebuah panduan untuk menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan dengan membaginya ke dalam beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut:
 1. *Consistency* : konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna
 2. *Hierarchy* : penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi
 3. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut.
 4. *Layout* : tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi.
 5. *Type* : tipografi yang digunakan di dalam sebuah aplikasi

6. *Color* : penggunaan warna yang tepat digunakan pada sebuah aplikasi.
7. *Imagery* : penggunaan gambar, icon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi di dalam aplikasi.
8. *Control and Affordances* : elemen dari antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar.

Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini yaitu terletak pada pemilihan subjek yang akan diteliti serta tujuan dan keperluan yang ingin disampaikan. Pada penelitian terdahulu subjek mengenai menyusun sebuah desain aplikasi yang mudah digunakan pada aplikasi, sedangkan penelitian yang akan dianalisis saat ini adalah analisis mengenai desain pada aplikasi Gojek Indonesia, dengan maksud memberikan analisis kepada prinsip dan unsur desain pada tampilan aplikasi tersebut.

3. Skripsi “Penggunaan Desain Grafis Pada Majalah Hidayatullah Sebagai Media Dakwah Dalam Menarik Minat Baca Mad’u Di Bandar Lampung” oleh Afrizal Zulkarnain, Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung mengatakan perlunya penggunaan prinsip desain grafis pada majalah hidayatullah karena sangat berperan dan berpengaruh besar sehingga maksud dan tujuan dari penggunaan desain grafis pada tampilan majalah tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Adanya penggunaan prinsip desain grafis yang terdiri dari komposisi, keseimbangan, irama,

perbandingan/proporsi dan kesatuan beserta elemen-elemen yang terdapat pada desain grafis yaitu garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna. Penggunaan desain pada majalah tersebut mampu menarik minat baca. Salah satu factor dari pengaruh minat baca masyarakat adalah kekuatan yang memiliki nilai keindahan (estetika) tersendiri sehingga enak dipandang dan memudahkan dalam membaca.

Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini yaitu terletak pada pemilihan subjek yang akan diteliti serta tujuan dan keperluan yang ingin disampaikan. Pada penelitian terdahulu subjek mengenai penggunaan desain grafis pada majalah Hidayatullah sebagai media dakwah, sedangkan penelitian yang akan dianalisis saat ini adalah analisis penggunaan desain pada aplikasi Gojek Indonesia, dengan maksud memberikan analisis kepada prinsip dan unsur desain pada tampilan aplikasi tersebut.

4. Analisis Visual Pada Tampilan *Home Page* Detik.com, skripsi oleh Rian Sri Ratno Utomo mengatakan beberapa komponen dalam tampilan website salah satunya adalah tombol atau icon navigasi, dimana menu navigasi haruslah diletakkan ditempat yang paling mudah terlihat sehingga memudahkan pengguna untuk menjelajahi website tersebut, dan hal tersebut dapat memberikan penilaian awal terhadap website. Hal penting lainnya seperti warna, tipografi, tata letak atau layout, merupakan elemen-elemen yang harus diperhatikan karena mempengaruhi kesan terhadap konsumen yang melihat, rasa nyaman, dan tidak mengganggu pandangan sebagai media website.

Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini yaitu terletak pada pemilihan subjek yang akan diteliti serta tujuan dan keperluan yang ingin disampaikan. Pada penelitian terdahulu subjek mengenai visual berupa *icon* serta elemen-elemen desain pada tampilan *home page website*, sedangkan penelitian yang akan dianalisis saat ini adalah analisis penggunaan *icon* dan elemen desain pada aplikasi Gojek Indonesia, dengan maksud memberikan analisis kepada prinsip dan unsur desain pada tampilan aplikasi tersebut.

F. LANDASAN TEORI

Pengertian desain dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Pada awal abad ke-20, “desain” mengandung pengertian sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara tertentu pula (Walter Gropius, 1919). Dekade ini merupakan satu tahap transformasi dari pengertian-pengertian desain sebelumnya yang lebih menekankan kepada unsur dekoratif dan kegunaan dari pada fungsi. Sejalan dengan itu, gaya estetik Modernisme yang kering, mengalami kritik-kritik yang keras dari para seniman lainnya, yang kemudian melahirkan kelompok *Dada*, *Art Deco*, *de Stijl*, *Pop*, dan sebagainya. Namun dilain pihak, substansi dan pengertian desain juga mengalami pengembangan-pengembangan. Pengertian desain pada dekade selanjutnya amat variatif karena tumbuhnya profesi ini di berbagai negara. Salah satu tokoh yang mengevaluasi pengertian desainnya adalah Bruce Archer, yang mengemukakan bahwa, Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian dan

pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai dan tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976).

Desain Grafis terdiri dari kata Desain dan Grafis. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) disebutkan, Desain; Kerangka bentuk, rancangan. Sedangkan kata Grafis diartikan; Bersifat *graf*, bersifat huruf, dilambangkan dengan huruf. 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 abstraksi simbol-simbol yang dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan menyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak).

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *layout*, tipografi, warna dan ilustrasi) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas. Menurut Stephen Mc Elroy, ciri desain yang kreatif

adalah dapat menarik perhatian pembaca, tulisan di dalamnya mudah dibaca dan dimengerti, informasi tulisan dilengkapi dengan informasi visual, dapat mengangkat intisari tulisan tersebut dan dapat menceritakan suasana setempat. Untuk menghasilkan desain yang berkualitas, diperlukan pertimbangan yang cerdas dan mengorganisasi unsur-unsur desain sesuai dengan prinsip-prinsip desain.

A. Unsur-unsur Desain

Proses kreatif dalam pembuatan media komunikasi visual, khususnya grafis, pemahaman karakter khususnya dari setiap unsur desain. Unsur desain tersebut adalah *layout*, tipografi, warna dan ilustrasi. Unsur tersebut antara lain:

1. Layout



Gambar 1.1 Contoh Tata Letak Di Media Cetak

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 75

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Gavin Amborse dan Paul Harris, London 2006). *Layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang

dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya dan dalam hal topik ini adalah media komputer. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan *furniture* disalah satu ruangan dirumah kita. Sebuah layout terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya.

Elemen-elemen yang biasa digunakan dalam layout sebuah situs tidak jauh berbeda dengan elemen yang digunakan dalam desain media cetak, seperti titik, garis, bidang, warna, tipografi, dan tekstur. Tujuan berbagai elemen tersebut ada dalam *layout* adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat serta untuk tujuan kenyamanan pengunjung dalam membaca dan mencari informasi tersebut. *Layout* berkaitan dengan pengaturan huruf dan visual pada permukaan dua dimensi agar seluruh informasi dapat dibaca, jelas dan menarik. *Layout* merupakan pengaturan huruf dan visual pada sebuah cetakan atau halaman elektronik.

1. Prinsip-prinsip pada *layout*

Prinsip-prinsip desain yang paling penting yang berpengaruh pada *layout* adalah titik fokus hirarki visual, kesatuan dan keseimbangan. Dalam mendesain *layout*, posisi elemen pada halaman, hubungan antar elemen satu dengan yang lainnya, yaitu ukuran, warna, kontras nilai, tekstur dan bentuk serta hirarki visual harus dipertimbangkan. Penerapan

komposisi elemen-elemen layout sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*, antaranya:

a. *Sequence*

Sequence merupakan urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*.

b. *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau focus pada bagian penting. *Emphasis* atau penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut:

- 1) Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut.
- 2) Menggunakan warna yang kontras/berbeda dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- 3) Meletakkan hal yang penting pada posisi yang menarik perhatian.
- 4) Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c. Keseimbangan (*balance*)

Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Keseimbangan asimetris obyek-obyek yang berlawanan tidak sama atau seimbang. Bisa saja salah satu sisi objek lebih kecil ukurannya atau lebih sedikit jumlahnya dari sisi berlawanan.

d. Kesatuan (*unity*)

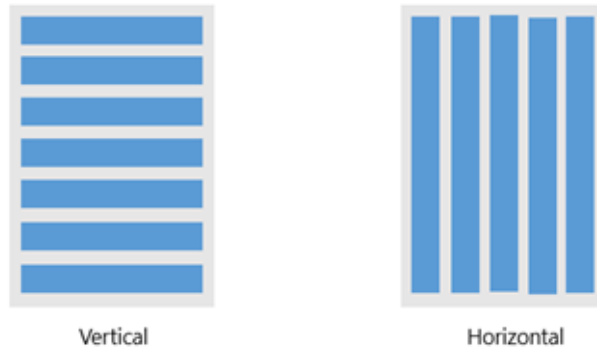
Unity yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

2. Jenis-jenis *layout* pada aplikasi android

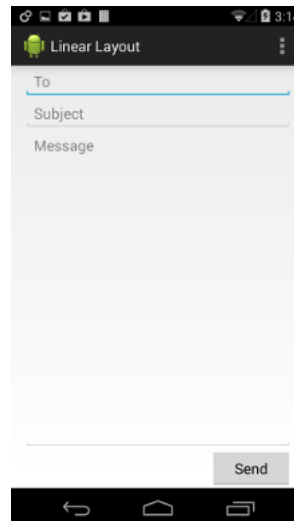
a. *Linear layout*

Linear layout adalah *layout* yang menyejajarkan semua *komponen* atau *elemen* yang digunakan untuk merancang aplikasi disejajarkan dalam satu arah, yaitu secara *vertical* atau *horizontal*. Semua anak *linear layout* akan ditumpuk satu sama lain, jadi daftar *vertical* hanya akan memiliki satu anak per baris, seberapa pun lebarnya, dan daftar *horizontal* hanya akan setinggi satu baris (tinggi anak yang tertinggi, ditambah pengisi). *Linear layout* akan mengikuti

margin antara anak dan *gravity* (sejajar kanan, tengah, atau kiri) setiap anak (*child*). Untuk membuat *layout linear* dimana setiap anak menggunakan jumlah ruang yang sama di layar, setelah *layout* setiap tampilan *layout vertical* dan *layout horizontal*).



Gambar 1.2 *Layout Vertical* Dan *Horizontal* Pada *Linear Layout*
Sumber : Website <https://medium.com/>



Gambar 1.3 Contoh *Layout Linear* Pada Aplikasi *Android*
Sumber : Website <https://medium.com/>

b. *Relative layout*

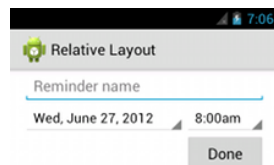
Relative layout adalah *layout* yang penataannya ini adalah penataan yang menempatkan *widget-widget* didalamnya seperti layer, sehingga sebuah *widget* dapat berada diatas / dibawah *widget* lainnya atau dengan

kata lain *Relative* merupakan *layout* yang penataannya lebih bebas (*Relative*) sehingga bisa ditata dimana saja. Setiap komponen bisa ditentukan posisinya secara *relative* (bebas), seperti dibagian bawah, kiri, atas, dan tengah.

Jadi dapat diartikan bahwa ***Relative layout*** adalah desain tampilan pada aplikasi dengan tata letak objek atau komponen secara bebas tanpa aturan sesuai orientasi (*horizontal* atau *vertical*) seperti yang diterapkan pada ***Linear layout***.



Gambar 1.4 *Layout* Pada *Relative Layout*
Sumber : *Website* <https://medium.com/>

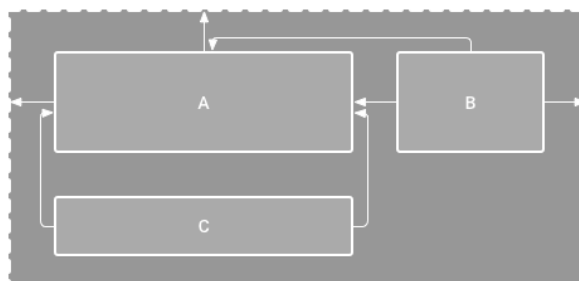


Gambar 1.5 Contoh *Relative Layout* Pada Aplikasi *Android*
Sumber : *Website* <https://medium.com/>

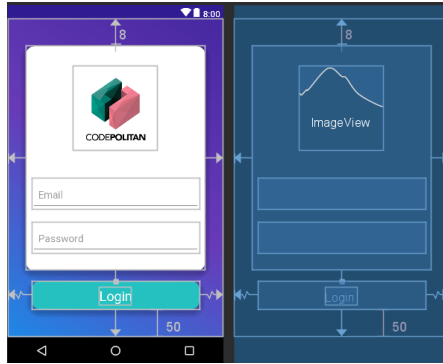
c. *Constraint layout*

Sebenarnya ***Constraint layout*** mirip dengan ***Relative layout***, karena letak *View* bergantung pada *View* lain dalam satu *Layout* ataupun dengan *Parent layout*-nya. Contohnya di ***Relative layout*** kita bias meletakkan sebuah *View* diatas, bawah, atau samping *View* lain. Kita juga dapat mengatur posisinya berdasarkan *Parent layout* menggunakan *tag* seperti *center Vertical*, *align Parent Bottom*, dan lain-lain. Akan tetapi, ***Constraint layout*** jauh lebih fleksibel dan lebih mudah digunakan di ***layout editor***.

Pada ***Constraint layout***, setiap *view* memiliki tali (*Constraint*) yang menarik tiap sisinya, yang mana tali tersebut bisa kita atur Elastisitas, *Margin*, dan sebagainya. Tali tersebut wajib kita “ikatkan” kepada *anchor point* atau suatu titik yang dapat berupa sisi dari *Parent Layout*, *View* lain, ataupun titik bantu (*helper*) yang bisa kita buat sendiri.



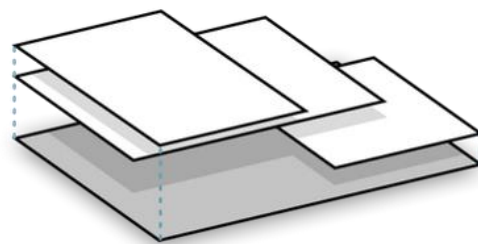
Gambar 1.6 *Layout Pada Constraint Layout*
 Sumber : Website <https://www.codepolitan.com/>



Gambar 1.7 Contoh *Constraint Layout* Pada Aplikasi Android
 Sumber : Website <https://www.codepolitan.com/>

d. *Frame layout*

Frame layout adalah *layout* yang biasanya digunakan untuk membuat objek yang saling bertindihan (menumpuk atau saling menutupi) satu dengan yang lainnya (*layering*). Komponen yang paling pertama pada *layout* ini akan berada dibawah komponen-komponen di atasnya, contohnya yaitu kita membuat *button* di atas *image* (memasukan komponen tombol ke dalam komponen gambar). Pada penggunaan *fragment*, *Frame Layout* memiliki kemampuan untuk menjadi container untuk tiap *fragment* didalam sebuah *Activity*. Berikut ilustrasi dari penggunaan *Frame Layout* terhadap *child view* yang dimiliki didalamnya.



Gambar 1.8 *Layout* Pada *Frame Layout*
 Sumber : Website <https://medium.com/>



Gambar 1.9 Contoh *Frame Layout* Pada Aplikasi *Android*
 Sumber : Website <https://medium.com/>

e. *Table layout*

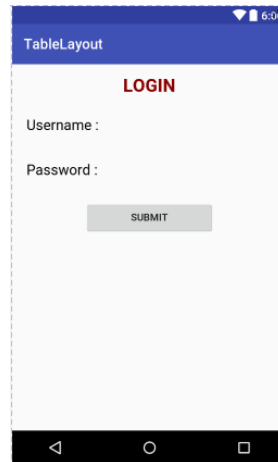
Table layout adalah *layout* yang digunakan untuk membangun *user interface* (tampilan antar muka) aplikasi *android* dengan berdasarkan Baris dan Kolom. *Table layout* terdiri dari:

- 1) *Row*/baris pada dasarnya digunakan untuk menyimpan satu jenis *record*, hanya satu informasi yang dapat disimpan.
- 2) Kolom adalah sub bagian terbagi dari setiap baris dan satu baris dapat menampung beberapa jenis kolom. Setiap kolom terdiri dari jenis informasi yang berbeda mengenai baris tersebut.

Beberapa *tag* pada *Table layout* :

- 1) *Table layout* : *Tag* pembuka untuk menggunakan *Table layout*.

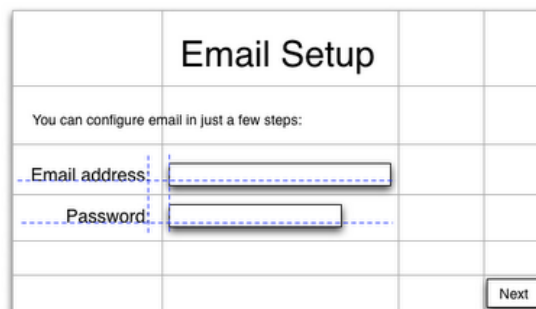
2) *Table Row* : *Tag* untuk membuat Baris



Gambar 1.10 Contoh *Table Layout* Pada Aplikasi *Android*
 Sumber : *Website* <https://www.codepolitan.com/>

f. *Grid layout*

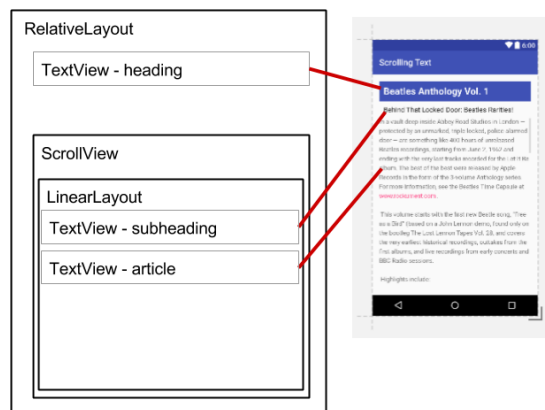
Grid layout ini diperkenalkan pada API level 14 (*Android 4.0 / Ice Cream Sandwich*), *layout* ini akan memberikan kemudahan dengan mengakomodir komponen didalamnya ke dalam bentuk *Grid* (Kolom dan Baris). Dalam sebuah referensi, *Grid layout* merupakan komponen *layout* yang sangat fleksibel dan dapat dimanfaatkan untuk menyederhanakan pembuatan *layout UI* yang bersifat kompleks dan bersarang yang terdapat di komponen *layout* lainnya.



Gambar 1.11 Contoh *Grid Layout* Pada Aplikasi *Android*
 Sumber : *Website* <https://medium.com/>

g. *ScrollView*

ScrollView adalah sebuah *layout* yang akan membuat komponen didalam dapat digeser (*scroll*) secara *vertical* dan *horizontal*. *ScrollView* dimungkinkan ukuran komponen didalamnya melebihi ukuran *screen*. Komponen didalam *scrollview* hanya diperbolehkan memiliki 1 *parent* utama dari *layout linear, relatif, frame, atau grid layout*.



Gambar 1.12 Contoh *ScrollView* Pada Aplikasi *Android*
Sumber : Website <https://medium.com/>

2. Tipografi

Perkembangan tipografi berhubungan erat dengan sejarah Desain Komunikasi Visual yang diawali dengan ditemukannya *Pictogram* di dinding dinding gua pada zaman prasejarah. Kemudian setelah mulai terbentuknya alphabet Yunani, tipografi mulai berkembang sejalan dengan dimulainya Renaissance pada abad 14 dan 15 dengan ditemukannya *movable type* (cetakan huruf-huruf dari logam).

Tipografi adalah kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman (David Crystal, 1987). Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Fungsi bahasa visual ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, cerita dan informasi melalui segala bentuk media, mulai dari label pakaian, tanda-tanda lalu lintas, poster, buku, surat kabar dan majalah. Karena itu pekerjaan seorang tipografer (penata huruf) tidak dapat lepas dari semua aspek kehidupan sehari-hari. Menurut Nicholas Thirkell, seorang tipographer terkenal, pekerjaan dalam tipografi dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan desainer huruf (*type designer*).

Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk Script untuk mengesankan keanggunan, keluwesan, feminitas, dan lain-lain. Karena itu seorang tipografer harus mengerti bagaimana orang berpikir dan bereaksi terhadap suatu image yang diungkapkan oleh huruf-huruf. Pekerjaan seorang tipografer memerlukan sensitivitas dan kemampuan untuk memperhatikan detil. Sedangkan seorang desainer huruf lebih memfokuskan untuk mendesain bentuk huruf yang baru. Seperti baliho, poster, Koran, majalah, website dan

televisi, disana sering kita temukan jenis-jenis tulisan dengan corak khusus yang memiliki nilai seni.

Tipografi bekerja sebagai ilmu atau strategi yang melibatkan metode kerja penataan *layout*, bentuk, ukuran dan sifat yang semuanya memiliki tujuan tertentu, terutama estetika. Ruang kerja tipografi hanya menjadi bagian dari proses kerja besar desain komunikasi visual. Tipografi dalam hal ini disebut sebagai “visual language” yang berarti bahasa yang dapat dilihat.

Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf dibuat berdasarkan latar belakang sejarah perkembangan tipografi yang diambil dari momentum-momentum penting dalam perjalanan sejarah penciptaan dan pengembangan huruf.

a. *Serif*

Jenis huruf serif mempunyai kaki/sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi. Kaki-kaki pada *serif* berfungsi untuk memudahkan membaca teks-teks kecil (tapi tidak terlalu kecil), dan teks dengan jarak baris yang sempit. *Serif* dapat memberi kesan klasik, resmi, dan elegan pada sebuah karya desain. *Serif* sering dipergunakan pada surat-surat resmi, buku-buku, surat kabar dan lain-lain.

Contoh jenis huruf *serif* adalah Times New Roman, Garamond, Bodoni.



Gambar 1.13 Contoh Huruf *Serif*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 58

Huruf serif kemudian dibagi lagi menjadi 4 jenis, yaitu:

1. *Old Style*

Huruf ini memiliki kaki dengan bentuk kurva yang menghubungkan dengan garis utama (stroke) huruf. Sehingga huruf ini lebih terlihat “kuno” dari pada serif lainnya. Contoh dari huruf ini adalah Caslon, Caxton, Garamond, Goudy, Palatino, dan Early Roman.



Gambar 1.14 Contoh Huruf *Old Style*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 59

2. *Transitional*

Kaitan antara garis utama (stroke) huruf yang dihubungkan dengan kurva atau lengkungan dan memiliki sudut pada kaki hurufnya. Contoh dari huruf ini adalah Baskerville, Century, Tiffany, dan Times.



Gambar 1.15 Contoh Huruf *Transitional*
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
 2016 : 59

3. *Modern*

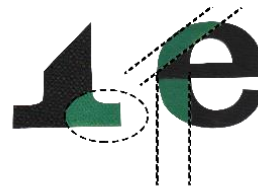
Kaki huruf dan garis utama dibentuk dengan sudut-sudut. Huruf serif jenis ini akan tampak lebih baru/modern dari pada huruf serif lainnya. Contohnya adalah Bodoni.



Gambar 1.16 Contoh Huruf *Modern*
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
 2016 : 59

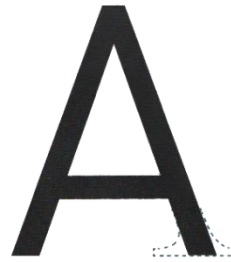
4. *Egyptian (Slab Serif)*

Egyptian atau *Slab Serif* memiliki kaki yang lebih tebal. Hal ini mengingatkan kita akan bentuk tiang-tiang yang kokoh pada bangunan-bangunan Mesir kuno. *Egyptian* juga sering dipergunakan pada tema-tema *Western* atau *Cowboy*. Contohnya adalah Clarendon, Lubalin, dan Memphis.



Gambar 1.17 Contoh Huruf *Egyptian*
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
 2016 : 59

b. *Sans Serif*



Gambar 1.18 Contoh Huruf *Sans Serif*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
2016 : 60

Sans serif diartikan tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans Serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristic. Huruf jenis ini cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan modern. Berbeda dengan tipe *Serif* yang sering digunakan pada buku-buku atau surat kabar, huruf *Sans Serif* lebih banyak digunakan pada layar komputer. Karena huruf sans berbentuk lebih sederhana (tidak mempunyai kait) dan huruf-huruf kecil menjadi lebih mudah terbaca. Jika computer menggunakan huruf *Serif* maka kaki *Serif* akan membuat rumit, sehingga sulit dibaca. Huruf *Sans Serif* terbagi lagi ke dalam 4 klasifikasi sesuai dengan karakteristiknya:

1. *Grotesque Sans Serif*



Gambar 1.19 Karakteristik Huruf *Sans Serif*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 61

2. *Neo Grotesque Sans Serif*



Gambar 1.20 Karakteristik Huruf *Sans Serif*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 61

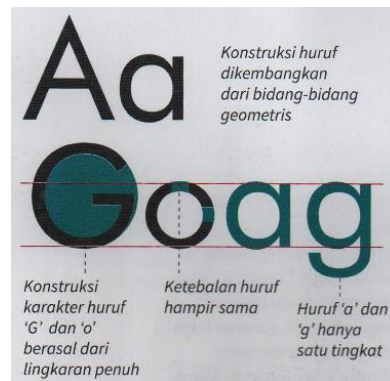
3. *Humanist Sans Serif*



Gambar 1.21 Karakteristik Huruf *Sans Serif*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 61

4. *Geometric Sans Serif*



Gambar 1.22 Karakteristik Huruf *Sans Serif*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 61

c. *Script*

Huruf *script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis tipe huruf *Script*, yaitu *Formal Script* dan *Casual Script*.



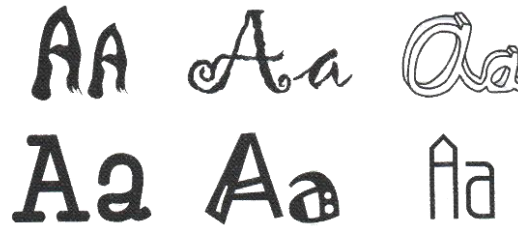
Gambar 1.23 Contoh Huruf *Script*

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 62

d. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornament, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental. Biasanya huruf dekoratif hanya digunakan pada judul/*heading*. Huruf ini sangat tidak

dianjurkan penggunaannya pada *body text* karena daya keterbacaannya sangat kurang.



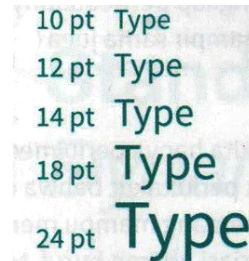
Gambar 1.24 Contoh Huruf Dekoratif
Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
2016 : 63

Ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan saat kita mengolah tipografi. Hal ini tidak hanya berhubungan dengan pemilihan jenis huruf, tetapi juga berhubungan dengan ukuran, variasi, jarak antarhuruf dan lain-lain.

a. Ukuran huruf

Satuan ukuran huruf pada computer disebut dengan *point* (pt). Besar kecil huruf dapat ditentukan dari hierarki/jenjang dan prioritas informasinya. Biasanya untuk judul, ukuran hurufnya lebih besar daripada teks yang lain. Ukuran huruf (*point size*) untuk judul dapat ditentukan dengan melihat ketersediaan ruang pada desain dan gaya desain secara keseluruhan. Untuk *body text*, sebaiknya ukuran huruf yang digunakan tidak terlalu kecil karena akan mempersulit pembaca untuk membacanya. Ukuran idealnya adalah 8 sampai 12 *point* atau bias dengan ukuran 8 sampai 15 point, tetapi harus melihat kebutuhannya. Sesuaikanlah pemilihn ukuran huruf dengan target pembaca. Jika tarhet

pembacanya adalah kebanyakan anak-anak dan lansia, maka lebih baik ukuran huruf dibuat lebih besar daripada biasanya.

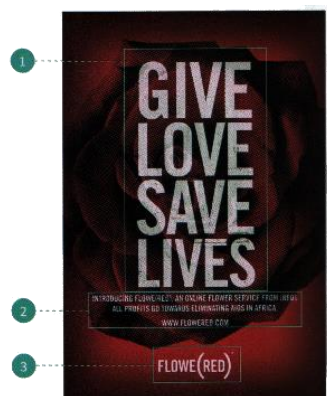


Gambar 1.25 Contoh Ukuran Huruf

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 67

b. Hierarki dalam tipografi

Mengelola tipografi, harus memperhatikan tingkat kepentingan (skala prioritas) teks tersebut. Judul biasanya dibuat besar, kemudian sub judul dengan ukuran yang lebih kecil dari judul. Sementara untuk *body text* biasanya dibuat lebih kecil.



Gambar 1.26 Contoh Urutan Hierarki Ditentukan Berdasarkan Tingkat kepentingan pesan

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 68

c. Jumlah jenis yang digunakan

Jumlah huruf yang akan digunakan, jangan terlalu banyak, biasanya maksimal 3 jenis huruf. Jika terlalu

banyak menggunakan jenis huruf, pembaca akan kurang fokus dalam mencerna hasil desain. Desainer tak perlu takut bahwa desain akan menjadi monoton bila menggunakan satu jenis huruf. Variasi ukuran huruf, tebal tipis huruf, atau pemakaian warna yang berbeda dapat memberikan sesuatu yang lebih menarik pada karya desain.

d. Variasi huruf

Teks yang dituliskan dengan huruf capital (*upper case*), akan lebih sulit dibaca daripada pemakaian kombinasi *upper case* dan *lower case*. Font mempunyai beberapa variasi huruf (*family type*) di antaranya adalah tipis (*light*), tebal (*bold*), miring (*italic*), ramping (*condensed*), lebar (*expanded*), dan lain-lain. Namun, desainer juga harus memperhatikan bahwa huruf yang terlalu ramping (*condensed*) dan terlalu lebar (*expanded*) akan mengganggu kenyamanan saat dibaca. Huruf tebal akan memberikan efek lebih mencolok (*stand out*) dan tegas. Cocok digunakan pada judul poster atau papan iklan. Huruf miring (*italic*) memberikan kesan yang lebih dinamis dan ramah. Sementara itu, huruf tipis (*light*) memberikan kesan modern.



Gambar 1.27 Contoh Variasi Huruf

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 69

e. Penggunaan warna

Menggunakan kontras warna yang cukup antara tulisan dengan *background* untuk memudahkan pembaca membaca hasil desain. Teks dengan warna tua dan *background* dengan warna muda, akan lebih mudah dibaca daripada teks warna muda dengan *background* warna tua.



Gambar 1.28 Contoh Penggunaan Warna Pada Teks

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 70

f. Pengaturan spasi baris (*leading*) dan spasi huruf (*kerning* dan *tracking*)

Leading adalah jarak antarbaris dalam teks. *Leading* sangat penting untuk teks dalam sebuah paragraph, karena dapat mempengaruhi daya baca. Jika jarak antarbaris terlalu rapat, maka tulisan akan terasa sesak. Tetapi jika terlalu renggang, maka kalimat akan terlihat terputus-putus. Semua jenis huruf lebih mudah terbaca jika jarak antarbaris sekitar

2 point lebih besar daripada tinggi huruf. Hal ini akan berbeda-beda, tergantung jenis huruf. Huruf yang tebal memerlukan leading lebih besar. Jenis spasi huruf ada 2 jenis, yaitu *tracking* dan *kerning*. Kedua jenis spasi tersebut hampir sama, yaitu menunjukkan jarak antarhuruf. *Tracking* adalah penyesuaian jarak antara grup-grup huruf. *Tracking* dibutuhkan agar kata-kata tidak saling tumpang tindih pada saat tahap pencetakan. *Tracking* juga membantu untuk meningkatkan daya baca dan kepadatan teks. *Kerning* adalah penyesuaian jarak antarhuruf secara individual. *Kerning* efektif untuk meningkatkan daya baca keseluruhan untuk judul, teks yang menggunakan huruf besar, dan logo.



Gambar 1.29 Contoh Perbandingan Jarak Pada Teks
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
 2016 : 71

g. Panjang baris teks

Saat melihat surat kabar, kita akan menyadari bahwa artikel dibagi menjadi beberapa kolom. Barisan teks yang pendek membantu artikel menjadi mudah dibaca. Mata manusia akan cepat lelah jika membaca teks dengan baris yang panjang. Ideal aturan standar jumlah huruf pada satu

baris 50-60 huruf antar baris. Aturan ini dapat diterapkan juga pada judul (*headlines*). Jika judul panjang, dapat dipecah mejadi dua baris.

h. Penataan baris (*alignment*)

Komposisi baris teks atau alignment yang umum seperti rata kiri, kanan, kiri-kanan dan tengah.

3. Warna

Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Jadi warna adalah corak rupa dari suatu benda yang terlihat oleh mata, yang merupakan pemantulan cahaya yang menimpa benda tersebut, dan yang pertama kali terlihat dari benda tersebut adalah warnanya. Demikian pula halnya dengan sebuah karya Desain Grafis, yang pertama kali terlihat adalah warnanya. Karena itu warna merupakan elemen penting dalam Ilustrasi Desain Grafis. Warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang terlibat. Warna mampu memberikan sugesti yang mendalam pada manusia. Warna memberikan kesan berupa pesan yang sangat mendalam.



Gambar 1.30 Psikologi Warna

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 38

Warna merupakan alat untuk mendapatkan perhatian. Tampilan lembaran yang diberi variasi warna akan lebih menarik dibanding hitam-putih, warna juga dapat memperlihatkan kesan tertentu yang dapat menunjukkan adanya kesan psikologis tersendiri. Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang. Karena itulah, dalam karya desain grafis, elemen warna menjadi sangat penting, agar penyampaian pesan lebih mendalam, tampilan lebih menarik dan menimbulkan rasa senang. Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk visual secara jelas. Teori Brewster merupakan teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok

warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral.

a. Warna primer

Merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain.



Gambar 1.31 Warna-Warna Primer

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 39

b. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan campuran warna merah dan kuning.



Gambar 1.32 Warna-Warna Sekunder

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 39

c. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder.



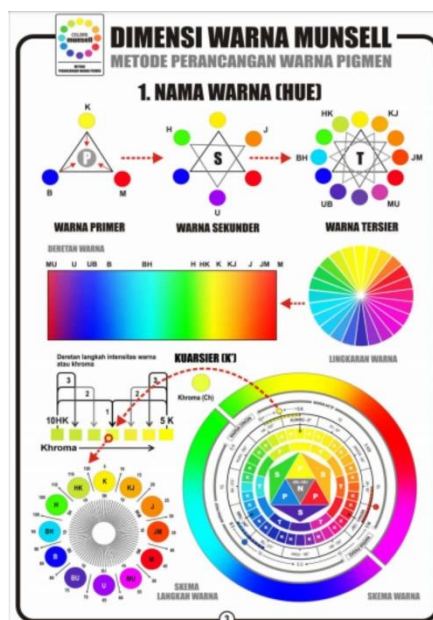
Gambar 1.33 Warna-Warna Primer, Sekunder Dan Tersier
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 39

d. Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna yang sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Menurut Albert H. Munsel, dimensi warna dibagi menjadi 3 dimensi :

- a. Dimensi pertama adalah nama warna, panas dinginnya warna disebut hue. Hue adalah nama/rona warna. Pada sistem warna munsell: Rose, aqua, navy blue, light green, dan lainnya. Di Indonesia : Merah, kuning, hijau, jingga, ungu, dan lainnya.

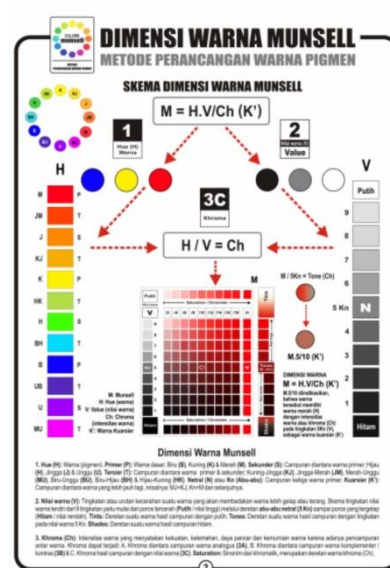


Gambar 1.34 Nama Warna

Sumber : Dimensi Warna, Deddy Award Widya

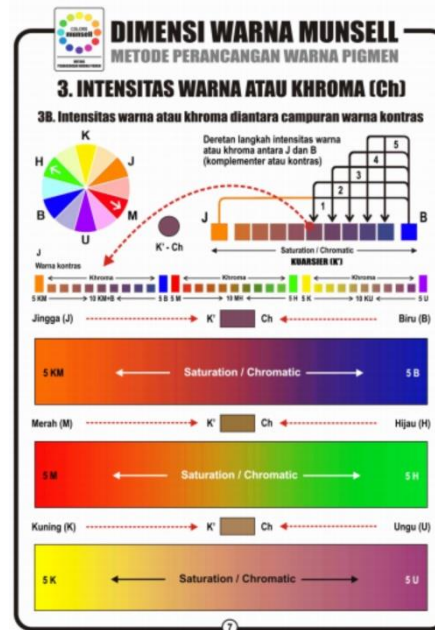
- b. Dimensi kedua adalah nilai atau derajat, terang – gelapnya warna disebut value. Value adalah Nilai warna. Terang

gelapnya warna, diagram tingkatan nilai yang biasa digunakan adalah 10 tingkat, dengan tingkat paling atas adalah putih, melalui deretan abu-abu netral sampai dengan yang tergelap yaitu hitam.



Gambar 1.35 Skema Dimensi Warna Munsell
Sumber : Dimensi Warna, Deddy Award Widya

- c. Dimensi ketiga adalah khroma atau intensitas, cerah – suramnya warna disebut chroma. Warna dengan intensitas penuh akan menonjol/menarik perhatian sedangkan warna dengan intensitas rendah lebih bersifat lembut, halus.



Gambar 1.36 Intensitas Warna atau Khroma
Sumber : Dimensi Warna, Deddy Award Widya

Menurut Edith Anderson Feisner (seperti dikutip Hosana, 2006), setiap warna memiliki 4 dimensi, yaitu:

- a. Hue. Istilah untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dan warna lainnya.
- b. Value. Dimensi kedua dari suatu warna yang berkaitan dengan terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih ke hitam.
- c. Intensity. Sering juga disebut chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.
- d. Temperature. Dimensi yang berhubungan dengan panas dinginnya suatu warna.

Junaedi (2003) menjelaskan bahwa sifat warna dapat digolongkan menjadi dua golongan diantaranya:

- a. Warna panas: yang termasuk warna panas adalah keluarga merah atau jingga yang memiliki sifat dan pengaruh hangat segar atau menyenangkan, merangsang dan bergairah. Contoh warna Panas



Gambar 1.37 Warna Panas
Sumber : *Website* <https://kelasdesain.com/>

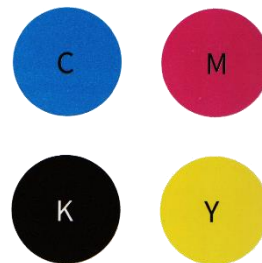
- b. Warna dingin: yang termasuk warna dingin adalah kelompok biru atau hijau yang memiliki sifat dan pengaruh sunyi, tenang, makin tua makin gelap arahnya makin tenggelam dan depresi. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur. Sebaliknya warna hangat terutama merah akan terasa seolah-olah maju dekat ke mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek. Contoh warna dingin



Gambar 1.38 Warna Dingin
Sumber : *Website* <https://kelasdesain.com/>

Saat ini terdapat beberapa sistem warna yaitu, CMYK atau Process Color System, Munsell Color System, Ostwald Color System, Schopenhauer /Goethe Weighted Color System, Subtractive Color System serta Additive Color/RGB Color System.

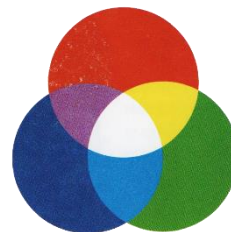
Di antara bermacam sistem warna yang telah disebutkan, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau Process Color System yang membagi warna dasarnya menjadi Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Warna yang dibuat dengan menggunakan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive Color/CMYK*). Warna tersebut biasanya digunakan dalam proses pencetakan ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastic dan lain-lain.



Gambar 1.39 Warna-Warna CMYK

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 40

Sedangkan RGB *Color System* dipergunakan dalam industri media visual elektronik. Warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive Color/RGB*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, layar monitor, televisi, dan sebagainya.



Gambar 1.40 Warna-Warna RGB

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 40

4. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus The American Heritage of The English Language, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual.

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan *skill* kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan.

Sepanjang waktu, ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk

mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan trend. Sejarah ilustrasi tidak bisa lepas dari dunia buku, dimana fungsi awal ilustrasi sebagai penjelas atau pendamping sebuah tulisan.

Pada akhir tahun 1970-an, ilustrasi menjadi tren dalam Desain Komunikasi Visual. Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, contohnya untuk untuk menjelaskan informasi detil seperti cara kerja fotosintesis. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Komunikasi; ilustrasi adalah sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah konsep atau pesan. Ilustrasi juga dapat berupa opini atau komentar terhadap suatu permasalahan.
2. Hubungan antara kata dan gambar; ilustrasi pada awalnya berfungsi sebagai pelengkap sebuah teks. Interaksi antarteks dan gambar menciptakan sebuah harmoni. Sejalan perkembangan ilustrasi berkembang dan memiliki peran yang lebih luas dari sekedar pelengkap.
3. Faktor menggugah; komunikasi visual bertujuan membuat kira merasakan sesuatu, membangkitkan emosi, menghadirkan drama. Faktor ini yang membuat orang

merasa ada keterikatan dengan ilustrasi dan yang menentukan apakah ilustrasi itu berhasil atau tidak.

4. Produksi massal dan media cetak; ilustrasi diciptakan dengan tujuan tertentu dan ditempatkan di media untuk memastikan pesan tersebut sampai. Teknik memproduksi memiliki kekurangan dan kelebihan yang memengaruhi tampilan visual dari ilustrasi. Pengaruh warna juga disesuaikan dengan strategi pemasaran.
5. *Display*; tidak seperti seni lukisan, ilustrasi tidak untuk dipanjang atau dipamerkan. Terkadang karya asli ilustrasi memiliki perbedaan dengan hasil akhirnya dikarenakan efek cetak dan juga masalah skala. Medium terbaik untuk menikmati ilustrasi adalah di media-media yang diperuntukkan, seperti di media cetak: majalah, buku, dan lain lain dimana keseluruhan konsep visual terlihat secara lengkap.

1. Jenis-jenis Ilustrasi

Pengelompokan ilustrasi berdasarkan teknik pembuatannya, gambar ilustrasi dibedakan menjadi dua yaitu :

a. Ilustrasi Manual

Ilustrasi jenis ini dibuat dengan cara menggambar dengan tangan (manual).

b. Ilustrasi Digital

Ilustrasi jenis ini proses pembuatannya dibantu dengan alat digital berupa komputer (Susanto, 2011:105). Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (*illustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi (*illustrasi Editing*). Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing-masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

1. Gambar Vektor

Gambar Vektor adalah gambar yang tidak tergantung pada resolusi. Grafis vektor adalah penggunaan geometris sederhana dari titik, garis, kurva - kurva, bentuk atau segi banyak, yang semuanya berdasarkan pada persamaan matematika, untuk mempresentasikan gambaran dalam grafik komputer (Susanto, 2011:420). Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dkecilkan. Gambar vector merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsure memiliki *fill* dan *stroke* yang dapat diedit sesuai kreasi. Program komputer yang menghasilkan biasanya program corel Draw, adobe

Illustrator dan Macromedia Freehand. Beberapa format gambar vektor diantaranya : SVG, EPS, dan CDR.

Jenis-jenis ilustrasi berbasis vector:

1. *Portrait Illustration*

Portrait illustration biasanya digunakan untuk menggambar wajah orang ataupun makhluk hidup lainnya. Jenis ilustrasi ini banyak dicari orang dikarenakan ini untuk perorangan serta bentuknya yang sangat bagus untuk semua orang.



Gambar 1.41 Contoh Portrait Illustration
Sumber : <https://koncoy.com/>

2. *Handdrawing Illustration*

Jenis illustration ini juga sangat sering dicari oleh orang orang, selain bentuknya yang terkesan asli ilustrasi ini juga terkesan elegan. *Handdrawing illustration* adalah jenis ilustrasi bebas yang memiliki tekstur gelap, bayangan, serta apapun itu yang menyerupai gambaran tangan asli. *Handdrawing Illustration* sendiri biasanya dalam bentuk warna hitam putih.



Gambar 1.42 Contoh Handdrawing Illustration
Sumber : <https://koncoy.com/>

3. *Flat Illustration*

Varian dari *Flat Illustration* sendiri sangat beragam, dari mulai yang bertipe halus, bernoise, dan *style* lainnya. *Flat Illustration* biasanya sering digunakan untuk mobile apps, *motion graphic*, dan masih banyak lagi. Biasanya *Flat Illustration* ini berupa gambar manusia, tapi dalam bentuk kartoon.



Gambar 1.43 Contoh Flat Illustration
Sumber : <https://koncoy.com/>

4. *Digital Painting*

Digital painting ini hampir mirip dengan melukis, namun bedanya disini dia menggunakan media elektronik. Biasanya sering digunakan untuk konsep *art*, ataupun animasi game.



Gambar 1.44 Contoh Digital Printing
 Sumber : <https://koncoy.com/>

5. *Chibi Illustration*

Chibi Illustration adalah bentuk ilustrasi versi cutenya manga. Biasanya *chibi illustration* kebanyakan dibuat untuk menggambarkan suatu bentuk cute dari sebuah manga ataupun kartun lainnya. Tak jarang juga biasanya *Chibi illustration* sering dipakai untuk menggambar wajah orang layaknya *portrait illustration*.



Gambar 1.45 Contoh Chibi Illustration
 Sumber : <https://koncoy.com/>

6. *Isometric Illustration*

Isometric Illustration biasanya dibutuhkan untuk kebutuhan mobile apps, website, serta tak jarang juga game yang menggunakan *isometric illustration* sebagai aset untuk media illustrationnya.



Gambar 1.46 Contoh Isometric Illustration
Sumber : <https://koncoy.com/>

2. Gambar Bitmap

Bitmap dalam komputer grafis juga dikenal sebagai gambar raster adalah sebuah struktur data yang umumnya mewakili grid persegi panjang dari pixel atau titik-titik warna, dapat dilihat melalui monitor, kertas atau media tampilan lainnya (Susanto, 2011:57). Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel* (*picture element*). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi. Beberapa format gambar bitmap yang sering dijumpai : GIF, JPEG, BMP, dan PNG. Program komputer yang menghasilkan karya bitmap adalah program Adobe Photoshop.

2. Peran Ilustrasi

a. Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Ilustrasi digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, banyak ditemukan di buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam. Ilustrasi digunakan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasi dan menjelaskan secara detail subjek yang sedang diteliti, dari kehidupan alam sampai anatomi. Dalam dunia kedokteran ilustrasi medis menghasilkan ilustrasi anatomi dan bedah digunakan untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Ilustrasi jenis ini biasa disebut dengan istilah *scientific illustration*, bentuk seni untuk kebutuhan ilmu pengetahuan.

b. Ilustrasi Opini

Peran ilustrasi ini dapat kita lihat di dunia editorial, fungsi utamanya adalah menjadi simbiosis dengan jurnalisme yang terkandung di halaman koran dan majalah. Ilustrasi menjadi media opini pada tema-tema seperti gaya hidup, politik dan isu-isu yang sedang terjadi.

c. Ilustrasi sebagai Alat Untuk Bercerita

Ilustrasi narasi atau cerita banyak kita temui di buku anak, novel grafis, dan komik. Narasi dalam bentuk fiksi yang banyak mengandung fantasi. Di buku-buku untuk dewasa ilustrasi sering digunakan untuk sampul buku.

Ilustrasi di sampul buku berfungsi sebagai kemasan dan *point of sale*.

d. Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Peran ilustrasi ini terlihat nyata di dunia komersial periklanan. Ilustrasi iklan atau dulu disebut dengan seni komersial berawal dari visual representasi produk-produk rumah tangga. Sekarang ilustrasi dalam dunia iklan dipakai sebagai bagian dari kampanye sebuah produk untuk membangun kesadaran merek sebuah barang atau perusahaan. Ilustrasi dalam advertising direncanakan secara detail. Demografi audience menentukan gaya ilustrasi yang tepat untuk menyampaikan pesan. Keanekaragaman yang dibutuhkan sangat bervariasi, dari produk jasa, produk makanan, minuman, pakaian, peralatan rumah tangga, kendaraan, media komunikasi dan teknologi, pariwisata, perbankan dan lain lain. Peran ilustrasi sebagai alat persuasi juga dimanfaatkan dalam dunia politik. Sebagai alat propaganda pada masa perang, ilustrasi menjadi sarana efektif menyebarkan pesan.

e. Ilustrasi sebagai Identitas

Peran ilustrasi juga digunakan dalam konteks pengenalan produk atau perusahaan. Ilustrator bekerjasama dengan desain grafis dalam penempatan ilustrasi di media *below the line, packaging, point of sale* dan lain lain. Selain

sebagai alat untuk *brand recognition*, ilustrasi dapat juga digunakan untuk kepentingan identitas perusahaan atau organisasi. Ilustrasi sering digunakan untuk kebutuhan visual dimana mencerminkan identitas perusahaan. Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas yang paling mudah terlihat bisa dilihat di logo perusahaan. Banyak logo perusahaan menggunakan ilustrasi untuk mencerminkan produk mereka. Selain itu, ilustrasi juga berperan sebagai proyeksi dari visi, misi, budaya perusahaan, memberikan gambaran lebih dalam perusahaan. Peran ilustrasi juga banyak digunakan di media retail dan promosi. Ilustrasi memberikan dampak visual terkait dengan informasi dan promosi sebuah produk atau jasa.

f. Ilustrasi sebagai Desain

Kedekatan hubungan antara desain dan ilustrasi memberi peluang kepada para ilustrator untuk berperan juga sebagai desainer. Beberapa contoh seperti toki doki sebuah produk ilustrasi hasil ilustrator Simone Legno. Ilustrasi dengan tema fashion diaplikasikan ke dalam produk-produk kaos, tas dan lain lain. Ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual lainnya.

B. Prinsip-Prinsip Desain Grafis

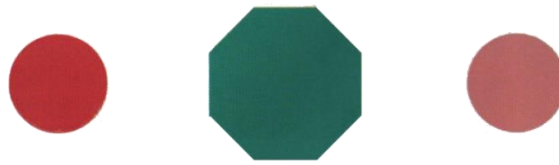
Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. Frank Jefkins (1997:245) mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi kesatuan, keberagaman, keseimbangan, ritme, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan.

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optic. Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Desain dikatakan seimbang apabila obyek pada bagian kiri atau kanan, bagian atas atau bawah terkesan sama berat. Keseimbangan dapat dicapai melalui 2 pendekatan:

a. Keseimbangan simetris/formal

Keseimbangan simetris/formal yaitu membagi sama berat masa antara kanan atau kiri, antara atas dan bawah secara simetris atau setara.



Gambar 1.47 Contoh Perbandingan Keseimbangan Simetris/Formal
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
 2016 : 41

b. Keseimbangan asimetris/informal

Keseimbangan asimetris/informal yaitu penyusunan elemen desain yang tidak sama antara sisi kanan dengan sisi kiri atau atas dengan bawah, namun tetap terasa seimbang. Hal ini dapat dibedakan dengan menggunakan bentuk atau warna yang berbeda, misalnya pada sisi kiri menggunakan lingkaran bulat besar berwarna pastel, sedangkan disisi kanan menggunakan titik kecil berwarna tua. Keseimbangan asimetris tampak lebih bervariasi dan dinamis.



Gambar 1.48 Contoh Perbandingan Keseimbangan Asimetris/Informal
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
 2016 : 42

2. Penekanan/Dominasi (*Emphasis*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi sendiri berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan, penggunaan penekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Sehingga mencapai nilai yang *artistic*. Informasi yang

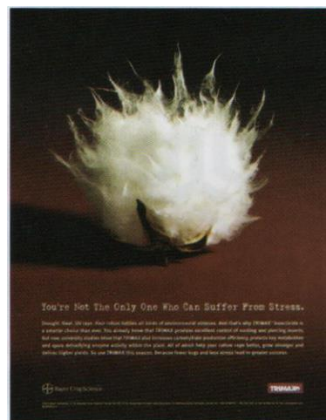
dianggap paling penting untuk disampaikan kepada konsumen harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat.

Dalam dunia desain, penekanan sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point*, dan *Eye Catcher*. Penekanan dapat juga menggunakan ruang kosong, dimaksudkan agar bidang karya tidak terlalu padat, dengan menambahkan sebuah obyek yang akan menjadi dominan. Selain untuk menarik perhatian, terdapat pula beberapa tujuan lain daripada penekanan atau dominasi ini, yaitu untuk menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

Terdapat beberapa cara untuk menonjolkan elemen visual dalam karya desain, yaitu sebagai berikut:

a. Kontras

Focal point dapat dicapai dengan menggunakan kontras, yaitu obyek yang dianggap penting dibuat berbeda dengan elemen yang lain. Contohnya, garis *vertical* akan tampak menonjol diantara banyaknya garis *horizontal*.



Gambar 1.49 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Kontras
Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
2016 : 44

b. Isolasi obyek

Focal point juga diciptakan dengan cara memisahkan obyek dari kumpulan-kumpulan obyek yang lain. Contoh desain yang menggunakan system ini biasanya sering digunakan pada desain iklan produk. Seperti iklan *Apple*, *Iphone*, Samsung dan masih banyak lagi.

c. Penempatan Obyek

Obyek yang ditempatkan ditengah akan menjadi *focal point*, elemen desain ini harus memiliki *stopping power*. Desain publikasi perlu adanya penonjolan salah satu elemen dengan tujuan untuk menarik perhatian pembaca. Tanpa *stopping power* yang kuat, itu akan menjadi hal yang biasa saja, berlalu, mudah dilupakan bagi para pembaca atau konsumen.



Gambar 1.50 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Kontras Penempatan Obyek

Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula, 2016 : 45

3. Irama (*Rhythm*)/Gerakan

Irama merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan

yang informatif. Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten. Sedangkan secara variasi, irama adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*). Bentuk irama yang konsisten, dapat kita lihat pada motif batik parang yang dibuat secara konsisten dan berulang-ulang. Sedangkan bentuk variatif, dapat kita lihat dari contoh alam seperti pengulangan gerak ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain.



Gambar 1.51 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Irama
Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
2016 : 43

4. Perbandingan/Proporsi (*Proportional*)

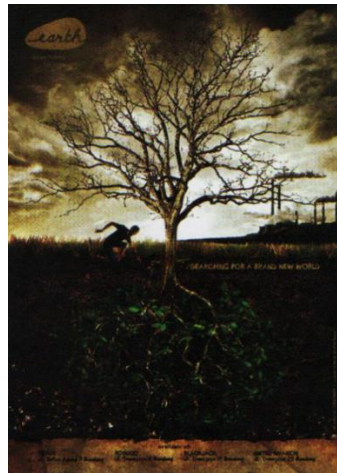
Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.

5. Kesatuan (*Unity*)/Total Organization/Harmony

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen / unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya tersebut terlihat bercerai-berai, dan kacau-balau. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan.

Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis,

terdapat kesatuan antara tema, tipografi, ilustrasi/foto. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangannya sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).



Gambar 1.52 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Kesatuan
 Sumber : Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula,
 2016 : 46

G. METODE PENELITIAN

Metode penelitian berkaitan dengan jenis penelitian, objek penelitian, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, jadwal penelitian. Penelitian ilmiah adalah penelitian yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis tentang fenomena alami dengan dipandu oleh teori dan hipotesis tentang hubungan yang dikira terdapat diantara objek-objek yang diteliti. Berdasarkan masalah yang dibahas, bentuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Riset kualitatif ini lebih menekankan pada masalah akan persepsi dan proses. Bentuk penelitian ini diharapkan mampu menangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskriptif yang penuh nuansa, yang lebih berharga daripada sekedar

pernyataan jumlah atau frekuensi dalam bentuk angka (Sutopo, 1988:48). Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru.

1. Jenis penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa unsur dan prinsip desain pada aplikasi Gojek, dengan menggunakan kualitatif dengan mencari informasi dan data deskriptif melalui kegiatan observasi dengan menggunakan teori-teori unsur dan prinsip desain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Secara terminologis penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati. Metodologi kualitatif lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam (*in-depth analysis*), yaitu mengkaji masalah secara kasus per kasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat masalah yang satu berbeda dengan sifat masalah lainnya.

2. Lokasi dan Objek Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Kantor Ops Gojek Solo, Kawasan Terpadu The Park, Office Park, Jl. Soekarno No.11, Dusun II, Madegondo, Kec. Grogol, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57552. Adapun objek penelitian yang akan di analisa adalah aplikasi pada Gojek Indonesia.

3. Tahap Penelitian.

Dalam penelitian ini data-data yang dipergunakan oleh penulis untuk menunjang hasil penelitian ini adalah berupa data sekunder, yang diperoleh dengan cara studi kepustakaan, yang menggunakan metode pengumpulan data dari :

a. Kepustakaan, yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari, mengkaji, menganalisis bahan-bahan tertulis dan dilakukan untuk hal-hal yang sifatnya teoritis mengenai unsur-unsur desain grafis dan prinsip desain grafis, meliputi :

- 1) Bahan primer yaitu unsur desain grafis yaitu *layout*, tipografi, warna dan ilustrasi yang juga mengandung prinsip desain grafis berupa komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, penekanan, kesatuan.
- 2) Bahan sekunder yaitu bahan hukum yang memberi penjelasan terhadap bahan primer berupa literature literatur, jurnal-jurnal hukum, buku-buku, artikel, serta surat kabar.
- 3) Bahan tersier, yaitu bahan-bahan yang memberikan informasi tentang bahan primer dan bahan sekunder, yang ada relevansinya dengan aplikasi desain pada Gojek. Diluar bahan yang sedang dipergunakan untuk melengkapi atau menunjang data penelitian, antara lain internet, situs website, kamus hukum dan ensiklopedia.

- b. Lapangan, penelitian lapangan ini merupakan pengamatan langsung pada kantor PT. Go-jek Indonesia cabang kota Solo untuk memperoleh data guna menunjang data sekunder.

4. Teknik Pengumpulan Data.

Dalam usaha memperoleh data menggunakan teknik pengumpulan : Penelitian Kepustakaan (*Library Research*), yaitu melakukan penelitian terhadap buku-buku, literatur-literatur, serta peraturan perundang-undangan yang erat kaitannya dengan kegiatan aplikasi ojek berbasis aplikasi atau online (Gojek). Sebagai penunjang dan pelengkap data sekunder, dilakukan pencarian data ke pihak-pihak yang terkait, yaitu mendatangi kantor PT. Gojek Indonesia cabang kota Solo untuk memperoleh data-data perusahaan yang diperlukan sebagai penunjang dalam penelitian ini.

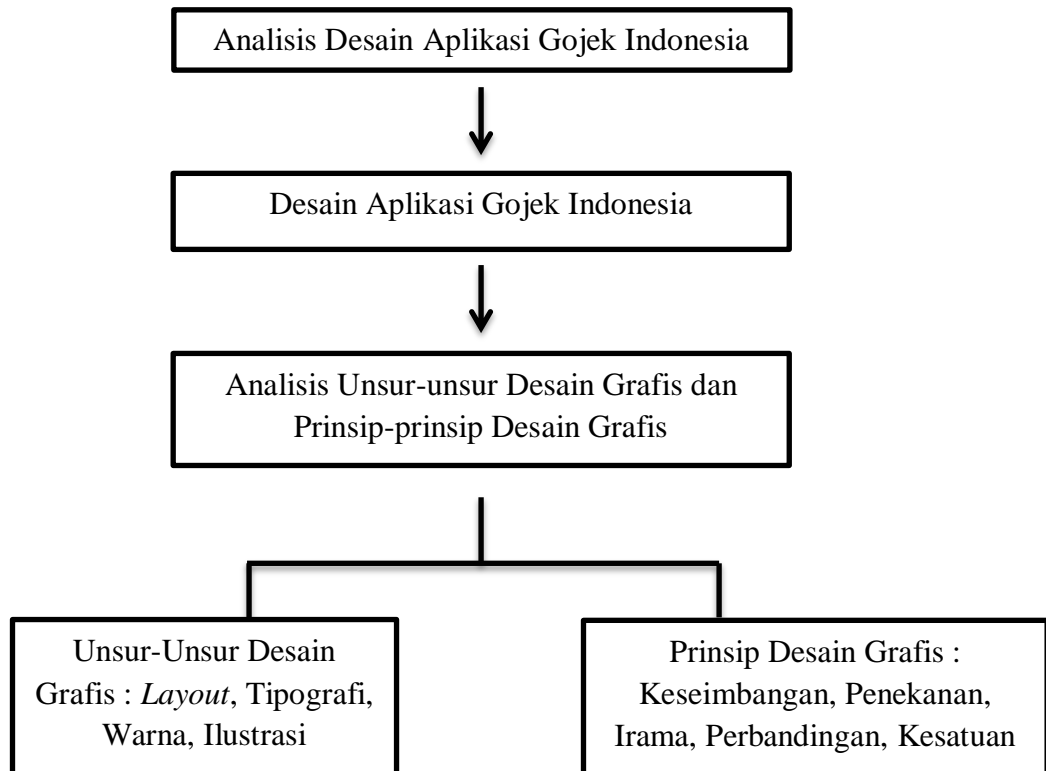
5. Alat Pengumpul Data.

Di dalam penelitian pada umumnya dikenal tiga jenis alat pengumpul data, yaitu :

- a. Studi dokumen atau bahan pustaka, yaitu pengumpulan data dengan melakukan review terhadap dokumen yang berkaitan dengan masalah tersebut.
- b. Interview, yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan wawancara pada pihak-pihak yang memiliki informasi dalam pengumpulan data pada saat penelitian.

6. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari literature teori unsur dan prinsip desain sehingga dapat dipahami. Data yang diperoleh akan diseleksi dan dicari relevansinya dengan objek yang diteliti.



Tabel 1.1 Tabel Kerangka Pemikiran

7. Jadwal Penelitian

Tabel Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan Ke							
		Okt- 2019	Nov- 2019	Des- 2019	Mar- 2020	Apr- 2020	Mei- 2020	Juni- 2020	Juli- 2020
1.	Persiapan/ Penyusunan Proposal								
2.	Seminar Proposal								
3.	Persiapan Penelitian								
4.	Pengumpulan Data								
5.	Pengolahan Data								
6.	Analisis Data								
7.	Penyusunan Hasil Penelitian								
8.	Sidang Komprehensif								
9.	Perbaikan								
10.	Penjilidan								
11.	Pengesahan								

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dimana masing-masing bab mempunyai isi dan uraian sendiri-sendiri, namun antara bab yang satu dan bab

yang lainnya masih ada hubungannya dan saling mendukung. Adapun gambaran yang jelas mengenai skripsi ini akan diuraikan dalam sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data dan sistematika penelitian.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Berisi tentang data perusahaan PT Aplikasi Karya Anak Bangsa cabang Solo, Jawa Tengah

**BAB III UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS PADA APLIKASI
GOJEK INDONESIA**

Berisi tentang laporan hasil penelitian yang dilakukan, membahas tentang unsur-unsur desain pada aplikasi Gojek Indonesia

**BAB IV PRINSIP DESAIN GRAFIS PADA APLIKASI
GOJEK INDONESIA**

Berisi tentang laporan hasil penelitian yang dilakukan, membahas tentang prinsip desain pada aplikasi Gojek Indonesia

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang menjawab permasalahan dari penelitian, dan berisi saran atau masukan untuk pengembangan dalam bidang tersebut agar bermanfaat

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

LAMPIRAN