

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era kemajuan teknologi dan informasi yang semakin maju, internet menjadi kebutuhan bagi semua lapisan masyarakat yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Dengan bantuan internet kita dapat dengan mudah mendapatkan informasi, melakukan transaksi jual beli, berkomunikasi bahkan berhemat.

Website mulai dikenal masyarakat umum pada tahun 1994. Sebelumnya, tujuan pembuatan *website* adalah untuk memudahkan *sharing* dan *update* informasi antar peneliti. Seiring perkembangan zaman *website* mulai menjadi kebutuhan bagi orang, bisnis, dan organisasi untuk menemukan informasi, merek bisnis mereka, menyajikan konten, mempromosikan produk mereka, dan bahkan menghasilkan uang. *Website* adalah platform online yang menghubungkan dokumen secara regional dan internasional. Pengguna dapat menavigasi antar halaman (*hyperteks*) di situs web dengan mengklik tautan dan dokumen yang juga dikenal sebagai halaman web. Halaman tersebut dapat disimpan di server yang sama atau di server di seluruh dunia. *Website* terdiri dari berbagai bagian yang bekerja sama di bawah satu nama *domain* dan biasanya menyimpan konten seperti teks, video, gambar, audio, dan sebagainya. Banyak kelompok, termasuk pemilik bisnis, akademisi, profesional pemasaran, mereka yang bekerja di media massa, perusahaan, dan organisasi pemerintah, kini mengkhawatirkan cara orang

menggunakan situs web. Banyak orang menggunakan *website* ini sebagai sarana penjualan, media promosi, dan sumber konten informasi yang berkaitan dengan gambaran menyeluruh tentang suatu perusahaan atau organisasi. *E-commerce*, media sosial, blog, bisnis, dan situs *web* pribadi adalah beberapa kategori situs *web* yang paling disukai.

Selain itu, dengan adanya *website*, banyak orang yang berlomba-lomba mencari peluang untuk memasarkan diri. Hal ini ditunjukkan dengan hadirnya *website* atau komunitas online seperti *Facebook*, *Friendster*, *Twitter*, *Instagram* dan lain-lain yang memungkinkan pengguna terhubung dengan banyak orang. Perusahaan dan instansi pemerintah menggunakan *website* perusahaan sebagai akibat dari semakin berkembangnya penggunaan *website* oleh berbagai individu dan kalangan.

Pembuatan animasi dan grafik, pemilihan font dan warna, desain navigasi, pembuatan konten, *HTML (Hypertext Markup Language)* *XML (Extensible Markup Language)*, pemrograman *JavaScript* 1 2, dan pengembangan *e-commerce* adalah beberapa topik yang dapat dibahas dalam desain *web* atau produksi *web*. Dengan desain *website* yang tepat dan media pendukung lainnya, diharapkan para desainer dapat menggunakannya sebagai media promosi dalam hal penjualan, informasi, dan kedekatan dengan konsumen, serta kemudahan konsumen untuk berinteraksi dengan merek menemukan pengetahuan untuk membantu dalam pengambilan keputusan. Desain *website* sangat erat kaitannya dengan apa yang diajarkan di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam pembuatan materi promosi. Saat ini, sebagai hasil dari kemajuan teknologi, peran

materi promosi berkembang pesat, memerlukan transisi oleh desainer dari media tradisional ke media digital karena audiens target semakin terlibat dengan perangkat digital seperti ponsel dan tablet.

Aspek-aspek penerapan prinsip desain *website* yang tepat dapat menjadi rujukan tentang tertarik atau tidaknya orang melihat pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, prinsip desain diteliti dengan pendalaman tinjauan deskriptif kualitatif. Guna melihat sejauh mana penerapan prinsip desain tersebut dalam persaingan informasi visual melalui *website*.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah meninjau tipografi dan warna dalam desain *website* karya salah satu *website* desainer yaitu Firman Suci Ananda. Ia merupakan visual desainer dan juga kreator seni grafis yang karyanya merujuk kepada produk digital *template* dan *font*, ia memulai karir sebagai desainer pada tahun 2010. Firman Soetji Ananda berhasil mencatatkan dirinya sebagai Desainer Website terbaik Asia-Pasifik dalam buku *Design For Screen* tahun 2017 lewat karyanya untuk *brand* Adidas dan seorang aktor *Robert Downey Jr.*

Bagi seorang *desainer*, tipografi merupakan salah satu cara yang dapat digunakan tidak hanya untuk menarik perhatian juga untuk menyampaikan karakter dan pesan *brand* kepada target audiensnya. Sama halnya dengan tipografi, warna juga memiliki peran penting dalam sebuah *website*. Warna merupakan salah satu aspek yang sama pentingnya dengan tipografi. *Website* akan lebih menarik jika dapat mengatur warna yang sesuai.

Dari beberapa karya desain *website* Firman Soetji Ananda, peneliti menggunakan sejumlah prinsip desain website sebagai penanda saat menilai

keefektifan desain *website*. Berikut konsep desain yang digunakan dalam pengaplikasian karya *website* ini dan tertuang dalam karya ini: Prinsip keseimbangan, kesatuan, penekanan, alur bacaan, tampilan atau persepsi, tipografi, warna, dan pusat perhatian, tetapi dalam penelitian ini adapun aspek desain yang akan diteliti meliputi prinsip-prinsip desain *website* hanya terfokus pada pemilihan tipografi dan warna. Dari hasil observasi dan wawancara sebelumnya dengan Firman Soetji Ananda, karya desain *website* nya masih menyesuaikan dengan permintaan konsumen dan zaman, dimana kesan minimalis dan monoton menjadi standar untuk pembuatan *website* pada trend saat ini. Namun, Firman tidak kehilangan gaya dan rasa dalam proses pengerjaan *website* nya yang menjadikan karyanya tetap terlihat sederhana, elegan, dan nyaman untuk dilihat juga digunakan.

Berdasarkan masalah di atas, penelitian ini terfokus hanya pada penerapan tipografi dan warna yang ada pada desain *website* karya desainer Firman Soetji Ananda. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini dengan judul “**Tinjauan Penerapan Tipografi dan Warna Pada Desain Website Karya Firman Soetji Ananda**”. Kajian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Firman Soetji Ananda, sang desainer, menerapkan prinsip-prinsip desain *website* dalam mempresentasikan *website* yang sedang marak digunakan, khususnya penggunaan warna dan tipografi dalam karya-karyanya.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti dalam penelitian ini telah mengusulkan rumusan masalah berikut berdasarkan ruang lingkup masalah yang ditetapkan:

1. Bagaimanakah penerapan tipografi dan warna pada desain *website* karya Firman Soetji Ananda?
2. Bagaimanakah kesesuaian prinsip-prinsip *website* pada desain *website* karya Firman Soetji Ananda?
3. Bagaimanakah keefektifan desain dalam *website* karya Firman Soetji Ananda?

C. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi isu-isu yang menjadi landasan kajian ketika menyusun penelitian berdasarkan identifikasi isu-isu tersebut di atas, penulis hanya fokus kepada Tinjauan penerapan kesesuaian pemilihan jenis huruf dan pemilihan warna yang ada pada desain *website* karya Firman Soetji Ananda.

D. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah tujuan dari pembuatan tugas akhir ini:

1. bagaimanakah kesesuaian penerapan prinsip-prinsip tipografi pada desain *Website* karya Firman Soetji Ananda?
2. bagaimanakah Kesesuaian pemilihan warna pada desain *Website* karya Firman Soetji Ananda?

E. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari pembuatan tugas akhir ini:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah kesesuaian penerapan prinsip-prinsip tipografi pada desain *Website* karya Firman Soetji Ananda.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah Kesesuaian pemilihan warna pada desain *Website* karya Firman Soetji Ananda.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharapkan dapat menjadi titik awal untuk studi terkait dan memberikan data ilmiah tentang studi kemasyarakatan, khususnya bagi mereka yang mengambil jurusan pendidikan dan seni rupa dalam bidang yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sertakan informasi latar belakang dan sumber untuk penulis tentang karya desain pada *website*, sehingga lebih mengoptimalkan kreativitas dalam membuat karya *website* yang lebih menarik dan bernilai jual.

b. Bagi Desainer Grafis

- 1) Sebagai bahan masukan tentang penerapan tipografi dan warna pada desain *website*.

- 2) Sebagai informasi untuk mengarahkan perhatian terhadap estetika desain, khususnya karya desain pada *website* yang membuatnya lebih menarik.

c. Bagi Institusi

- 1) Tambahkan informasi tentang cara menerapkan desain ke situs *web* untuk siswa, khususnya yang mempelajari seni rupa.
- 2) Memberikan pengetahuan lebih kepada mahasiswa khususnya yang mempelajari seni rupa tentang cara membuat desain *website* dengan menerapkan kaidah-kaidah desain yang baik.

G. Tinjauan Pustaka

Leedy (1997: 71) berpendapat bahwa tinjauan pustaka adalah penjelasan yang memuat contoh-contoh dari penelitian terdahulu yang sebanding dengan penelitian yang akan dilakukan. Ini berarti bahwa tujuan dari tinjauan pustaka adalah untuk menjelaskan bagaimana penelitian yang akan Anda lakukan dan penelitian sebelumnya dapat dibandingkan.

Penulisan tugas akhir ini menggunakan beberapa tinjauan sumber penciptaan dalam tinjauan penerapan tipografi dan warna pada desain *website* untuk memberikan gambaran berbagai studi tinjauan tipografi dan warna sebagai kerangka penulisan yang terkait dengan penulisan terdahulu. Berikut beberapa buku atau pun skripsi yang dijadikan referensi atau acuan yaitu:

Dalam buku “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D” karya Profesor Dr. Sugiyono yang diterbitkan pada tahun 2015 dan 2017. Buku ini

membahas tentang definisi, langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan, serta metodologi kajian kuantitatif, kualitatif, dan litbang. Untuk memudahkan penulis dalam mengerjakan laporan penelitian, buku ini dilengkapi contoh judul penelitian dan pengembangan serta laporan penelitian dan pengembangan.

Dalam karya Lukmanul Hakim tahun 2004 “Cara Mudah Memadukan *Web Design* dan *Web Programming*”. Buku ini membahas mengenai pengertian *website* dan cara merencanakan dan mempersiapkan skenario sebuah situs serta memberi contoh tahapan desain grafik *web* yang menarik. Pada buku ini berkaitan, karena membahas mengenai *website*, dan pengembangan *website*, sehingga memudahkan penulis dalam mengerjakan laporan penelitian.

Dalam buku yang berjudul “Seni Rupa dan Desain” tahun 2004 Oleh Agus Sachari. Buku ini membahas mengenai bagian budaya dalam seni rupa dan dasar desain seni rupa. Contoh judul penelitian dan pengembangan serta laporan penelitian dan pengembangan terkait desain disediakan dalam buku ini, terutama prinsip desain sehingga memudahkan penulis dalam mengerjakan laporan penelitian.

“Tinjauan Prinsip-Prinsip *Layout* Dan Tipografi Pada *Cover* Tabloid Imaji Medan” ditulis oleh Lenny Nurvitasari, mahasiswi seni rupa angkatan 2013 Universitas Negeri Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana desain *cover tabloid* Medan *Imaging* menerapkan prinsip tata letak dan *tipografi*. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh yaitu dengan mengambil 24 sampel dari masyarakat secara keseluruhan. Ini adalah metode deskriptif kualitatif yang digunakan untuk penelitian ini.

Dalam “Analisis Penerapan Prinsip-prinsip Desain, Tipografi, dan Warna Pada *Instagram Feed* SEMA UNIMED Tahun 2019” oleh Anju Oktaviandri Permana Seni Rupa, Bagian Universitas Negeri Medan pada tahun 2015. Studi ini berusaha untuk memastikan bagaimana prinsip, *tipografi*, dan warna akan dimasukkan ke dalam desain *feed Instagram* SEMA UNIMED 2019. *Simple Random Sampling* adalah metode yang digunakan, dan ini memastikan bahwa sampel yang dikumpulkan dalam Sepuluh sampel digunakan dalam penelitian ini, yang masing-masing memiliki elemen desain yang menarik, warna dan tema yang bekerja sama dengan baik, dan elemen tipografi yang digunakan secara efektif. Metodologi kualitatif deskriptif adalah teknik penelitian yang digunakan.

Tinjauan Tentang Desain dan Desain Web, Menurut Masri Andri (2010: 30-38), Desain berperan sebagai “sarana” untuk mengubah suatu keadaan menjadi lebih baik dari keadaan sebelumnya, dari ambiguitas menjadi kejelasan, dari kesulitan menjadi kemudahan, dll. Dengan kata lain model memiliki tujuan, sedangkan value adalah design, value adalah performance. Desain untuk tujuan itu sendiri. Selain itu, Masri menjelaskan bahwa suatu desain dapat dikatakan memenuhi kriteria untuk mencapai tujuan jika memenuhi kriteria fungsional, memenuhi ciri produksi yang ditetapkan, memenuhi kriteria fungsional, memenuhi nilai etika, berlaku pada , masyarakat tertentu dan bahkan berlaku untuk seluruh masyarakat dan bergantung pada jenis benda yang digunakan. Desain harus didasarkan pada analisis data dan studi konsep (*ide*) dari orang lain (*pelanggan*) untuk mencapai tujuan desain. Selain itu, visualisasi desain yang baik

dan pertimbangan fungsi lain yang berkaitan dengan ergonomi, pengoperasian dan komunikasi harus diperhatikan saat merencanakan desain.

H. Landasan Teori

Tinjauan penerapan tipografi dan warna dalam desain *website* diperlukannya teori-teori pendapat ahli untuk menguatkan penelitian ini. Pada penelitian ini teori-teori yang menjadi landasan perancangan meliputi tipografi, warna dan desain *website*. Berikut adalah kutipan teori yang menjadi landasan penelitian:

1. Tipografi

Di dalam sebuah desain tipografi merupakan elemen penting dalam komunikasi desain. Tipografi berguna untuk menyampaikan informasi secara jelas sehingga dapat dipahami oleh audiens. Tipografi, dalam pengertian yang lebih ilmiah, adalah seni dan teknik merancang dan mengatur huruf dalam rangka menggabungkan publikasi visual, baik cetak maupun noncetak (Kusrianto, 2010:1). Tipografi merupakan hal penting dalam desain *website*.

2. Warna

Pilihan *font*, ukuran dan warna mendukung interaksi dengan pengguna. Jenis *font* mempengaruhi tingkat keindahan sebuah *website*, sedangkan pilihan warna mempengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dan membaca informasi dengan jelas.

Dalam dunia desain, warna merupakan elemen visual yang paling penting, dimana warna dapat menjadi daya tarik dan memperkuat konsep desain secara

visual. Menurut Rustan (2009: 72) menjelaskan dalam bukunya bahwa warna memainkan peran yang sangat penting dalam pengambilan keputusan tentang pembelian barang. Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat merupakan proses yang sangat penting dalam desain identitas. Oleh karena itu pemilihan warna memerlukan penelitian dari bidang psikologi, budaya dan komunikasi. Dalam hal ini, pemilihan warna untuk antarmuka web sangat penting untuk memperkuat konsep visual. Hal-hal tersebut menjadi semacam perhatian bagi para desainer UI (*User Interface*) untuk membawa pengguna ke halaman berikutnya.

3. Desain

Garis, warna, ruang, tekstur, bentuk, cahaya, dan komponen visual lainnya ditata atau disusun menurut sebuah desain. Komponen-komponen seni lukis ditata sedemikian rupa. Ada keselarasan antara bagian-bagian dan keseluruhan karena mereka bersatu untuk menciptakan satu kesatuan yang organik (Sidik, 1981:13). Menurut Bruce Archer (1976), yang dikutip oleh Agus Sachari (2004: 6), desain adalah cara orang mengekspresikan kebutuhan fisik dan spiritualnya. Kebutuhan tersebut diterjemahkan melalui berbagai pengalaman, kekhususan, dan bidang pengetahuan yang menunjukkan apresiasi dan adaptasi terhadap lingkungannya, terutama yang terkait dengan bentuk, komposisi, makna, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia. Desain adalah proses yang mengubah arahan atau persyaratan menjadi produk atau solusi desain yang lengkap, menurut Gavin Ambrose dan Harris (2010: 10).

4. *Web Desain*

Desain adalah sesuatu yang penting saat membuat merek atau iklan. Desain biasanya diterjemahkan ke dalam seni terapan, arsitektur dan berbagai jenis kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, "desain" dapat digunakan dengan kata kerja dan kata benda. Sebagai kata kerja, "desain" berarti "proses pembuatan dan pembuatan objek baru". Sebagai kata benda, "desain" mengacu pada hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik berupa rencana, proposal, atau objek aktual. Proses desain biasanya memperhitungkan aspek fungsi estetika dan banyak lagi aspek yang biasanya memberikan informasi dari penelitian, refleksi, *brainstorming* atau rencana yang sudah ada sebelumnya.

