

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Tinjauan Tentang Desain dan Desain *Website*

Menurut (Masri, 2010), desain memiliki fungsi sebagai sarana mengubah keadaan menjadi lebih baik dari keadaan sebelumnya, dari tidak jelas menjadi jelas, dari kesusahan menjadi kemudahan, dan sebagainya, dalam kata lain nilai sebuah desain adalah nilai dari ketercapaian tujuan sebuah desain. Selanjutnya, dijelaskan sebuah desain dapat dikatakan berhasil dan memenuhi kriteria jika mempunyai kriteria fungsi yang sesuai dengan karakteristik produksi yang ditetapkan, memenuhi kriteria operasional, memenuhi kriteria nilai etik yang ada dalam sebuah kelompok masyarakat tertentu maupun berlaku untuk keseluruhan masyarakat, dan tergantung pada karakter objek yang ingin didesain.

Desain dibuat berdasarkan analisis data dan kajian konsep agar tujuan desain dapat tercapai. Selain itu aspek visualisasi yang baik dalam perupaannya dan pertimbangan fungsi lain yang berhubungan dengan ergonomi, operasional hingga komunikasi juga harus dipertimbangkan dalam perencanaan desain.

Desain *website* adalah sebuah penataan tampilan setiap konten yang ada pada *website* yang ingin disampaikan kepada penerima informasi melalui *world wide web* (www). Sebuah web dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik ketika tidak hanya mengedepankan sisi fungsional tetapi juga sisi estetika serta *user interface* dari web, maka dari itu desain web merupakan bagian penting dalam pengembangan sebuah web (markey, 2019).

2.1.1.1 Prinsip Desain

Sebuah desain harus memenuhi beberapa prinsip desain agar menghasilkan sebuah desain yang menarik. Dalam buku Nirmana Dwimatra (Hakim, 1984) dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain diantaranya adalah keseimbangan, irama, penekanan, kesatuan, dan proporsi.

2.1.1.2 Unsur Desain

Menurut (Hakim, 1984), desain merupakan salah satu cabang seni yang bentuk karyanya dinikmati dengan indera penglihatan dan rabaan. Oleh karena itulah, seni rupa dalam

bahasa Inggris disebut *visual art*. Artinya karya seni yang dapat dilihat, memiliki wujud yang nyata (kasat mata).

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang memiliki beberapa elemen yang membentuknya. Elemen-elemen pembentuk tersebut dalam dunia desain disebut dengan elemen desain. Dalam sebuah buku karangan Atisah Sipahelut yang berjudul Seni Rupa dan Desain menjelaskan unsur-unsur tersebut meliputi garis, bentuk, tekstur, warna, gelap terang, dan ruang.

2.1.1.3 Warna

Warna adalah salah satu bagian yang dibutuhkan dan tidak lepas dari kehidupan sehari – hari. Melalui warna, seseorang dapat membedakan suatu hal yang dilihat. Warna juga dapat mewakili perasaan dan psikologi dari seseorang. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, warna adalah kesan yang didapat mata dari pantulan cahaya benda – benda yang terkena cahaya. Warna sendiri adalah bagian penting di dalam sebuah objek desain, melalui warna, citra yang ingin ditunjukkan akan dengan mudah tersampaikan (Anggraini, 2018). Sehingga pemilihan warna dalam desain perlu dipilih dengan tepat, sesuai konsep desain yang dibuat agar dapat menambah nilai dari desain.

- **Warna Komplementer**

Merupakan warna yang berseberangan di dalam *color wheel* memiliki sudut 180 derajat, dua warna dengan posisi kontras dan menghasilkan perpaduan warna yang mencolok.

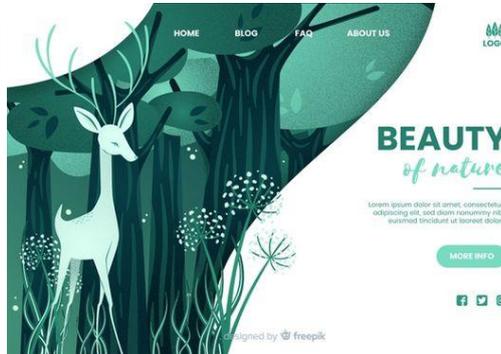


Gambar 2.1 penerapan warna komplementer pada web

(Sumber : pinterest.com)

- **Warna Analogous**

Warna analogous adalah warna yang berdekatan satu sama lain dalam satu alur lingkaran warna.



Gambar 2.2 penerapan warna analogous pada web
(Sumber : pinterest.com)

- **Warna Triadic**

Harmonisasi warna yang terbentuk dari 3 warna dengan posisi segitiga sama sisi pada lingkaran warna. Penggunaan kombinasi warna ini menghasilkan warna yang bernada kontras.



Gambar 2.3 penerapan warna triadic pada web
(Sumber : pinterest.com)

- **Warna Split Komplementer**

Harmonisasi warna yang hampir sama dengan skema warna komplementer, yang terbentuk melalui 3 warna dalam lingkaran warna yang membentuk posisi segitiga sama kaki.



Gambar 2.4 penerapan warna split komplementer pada web

(Sumber : pinterest.com)

- Warna *Tetradic (Rectangle)*

Perpaduan dua warna komplementer yang digunakan secara bersamaan, kombinasi ini menghasilkan warna yang sangat kontras antara warna dingin dan warna hangat. Yang membentuk pola segi empat.



Gambar 2.5 penerapan warna tetradic pada web

(Sumber : pinterest.com)

2.1.1.4 Tipografi

Makna tipografi semakin luas karena pengaruh perkembangan teknologi. Tipografi pada masa sekarang dimaknai dengan segala hal yang berkaitan dengan huruf. Saat ini, tipografi telah berkolaborasi dengan bidang dan aspek lain, seperti multimedia dan animasi, desain produk, arsitektur, sinematografi, interior, dan lain-lain. Mempelajari anatomi karakter huruf merupakan hal penting untuk seorang desainer dalam usahanya untuk membuat sebuah desain. Terdapat pengklasifikasian untuk tipografi yang sering dipakai dalam desain, Pengklasifikasian ini bermaksud untuk memudahkan dalam mengidentifikasi dan memilih tipografi. Jenis-jenis tersebut adalah:

- *Blackletter*

Tipografi ini mulai terkenal di Jerman dengan gaya *gothic* dan Irlandia dengan gaya *celtic* pada abad ke 17.



Gambar 2.6 jenis blackletter

(Sumber : pinterest.com)

- *Humanist*

Merupakan jenis tipografi yang memiliki goresan lembut dan organik seperti tulisan tangan.

- *Old Style*

Karakter ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras, kesan lebih ringan, dan jauh dari tulisan tangan. Gaya ini mendominasi industri percetakan selama kurang lebih 200 tahun.



Gambar 2.7 jenis old style

(Sumber : pinterest.com)

- *Transitional*

Gaya yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip matematika. Gaya ini pertama diciptakan sekitar tahun 1692 oleh Philip Grandjean.

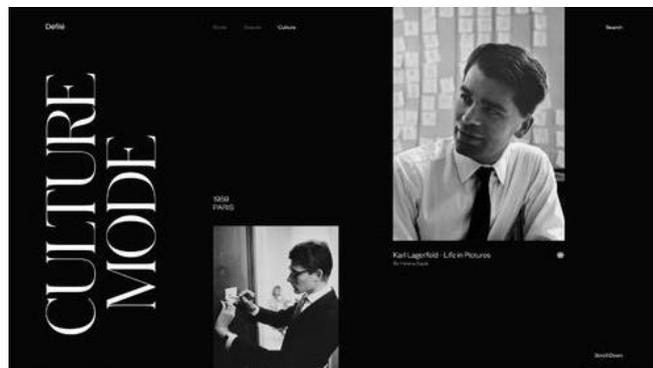


Gambar 2.8 jenis transisional

(Sumber : pinterest.com)

- *Modern*

Tipografi ini muncul pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*. Ciri-cirinya tidak ada sifat kaligrafis dari tipografi sebelumnya.

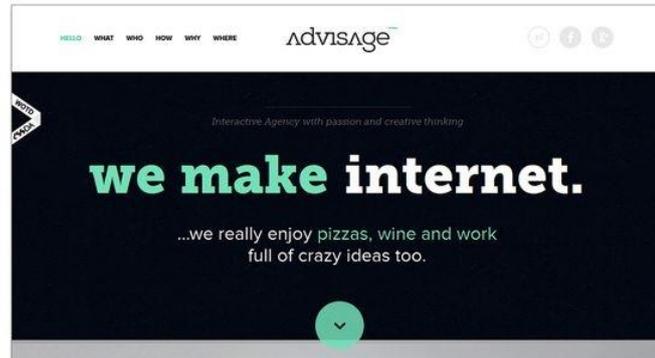


Gambar 2.9 jenis modern

(Sumber : pinterest.com)

- *Slab Serif*

Merupakan tipografi yang populer pada abad ke-19, yang memiliki ciri ciri tebal dan bentuknya seperti blok.



Gambar 2.10 jenis slab

(Sumber : pinterest.com)

- **Serif dan Sans Serif**

Serif adalah bentuk tambahan pada huruf berupa kait, sedangkan Sans Serif huruf yang tidak memiliki kait. Tipografi serif muncul lebih awal daripada Sans Serif. Sans serif baru muncul sekitar pada abad-18. Bentuk serif ini menjadi ciri khas yang membedakan dengan tipografi yang lain. Jadi peran serif sangat besar dalam mengidentifikasi sebuah tipografi.



Gambar 2.11 jenis serif dan sans serif

(Sumber : pinterest.com)

- **Script dan Cursive**

Mempunyai bentuk seperti tulisan tangan, terdapat juga yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. *Script* mempunyai karakter, dimana huruf kecil yang saling menyambung, sedangkan *cursive* tidak menyambung.



Gambar 2.12 jenis scrip dan cursive

(Sumber : pinterest.com)

- *Display*

Muncul sekitar abad-19 dan semakin terkenal karena jasa pembuatan huruf yang masih murah. Huruf ini digunakan dalam dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca.

Huruf ini dibuat dalam ukuran besar dengan ornamen-ornamen yang indah. Yang memiliki prioritas utama dalam estetikanya.



Gambar 2.13 jenis display

(Sumber : pinterest.com)

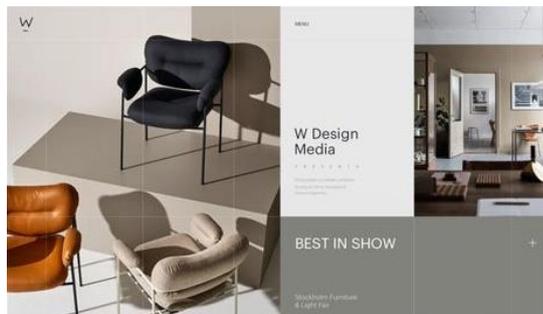
2.1.1.5 *Layout*

Layout merupakan penyusunan dari bagian-bagian desain pada area desain agar membentuk susunan yang harmonis. *Layout* juga dapat disebut sebagai manajemen penataan bentuk dan bidang. *Layout* bertujuan untuk menampilkan bagian-bagian desain yang berupa teks, gambar, maupun video agar menjadi komunikatif dan mempermudah pembaca menerima informasi dan pesan yang disampaikan dalam sebuah desain. Dalam kaitannya dengan *website*,

layout berperan penting dalam memberikan tampilan yang mempermudah pembaca dalam mengelompokkan informasi yang dicari. Menurut buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007) dijelaskan bahwa dalam desain, dikenal beberapa jenis *layout*:

1. Mondarian

Mengacu pada konsep pelukis belanda bernama Piet Mondrian, yaitu: penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk kotak/ *landscape*/ portrait. Dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian.

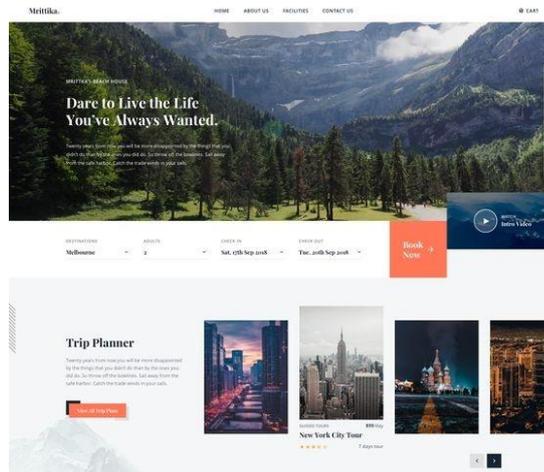


Gambar 2.14 layout mondarian

(Sumber : pinterest.com)

2. Grid

Suatu tata letak yang menggunakan *grid* atau skala dalam setiap penataannya. Sehingga seolah-olah bagian dalam *layout* tersebut terkesan teratur dan berada di dalam skala.



Gambar 2.15 layout grid

(Sumber : pinterest.com)

3. *Picture Windows*

Tata letak yang menampilkan gambar secara *close up*. Dalam *layout* ini, gambar mendominasi seluruh *layout*.

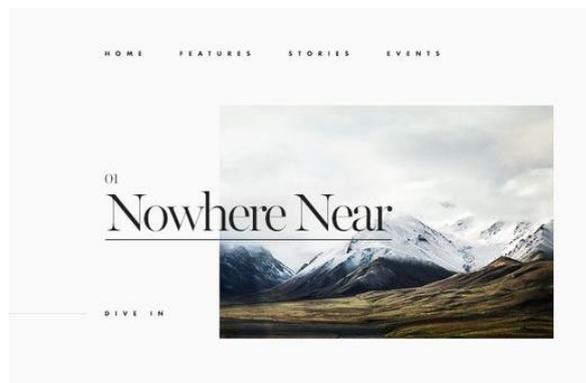


Gambar 2.16 layout picture windows

(Sumber : pinterest.com)

4. *Silhouette*

Dalam *layout* siluet biasanya gambar umumnya lebih besar dalam . Kecuali jika gambar tersebut diletakkan tanpa *background* dan tulisan biasanya mengikuti garis dari bentuk yang tidak beraturan. *Space* putih pada *layout* digunakan sebagai penekanan *dramatic*.

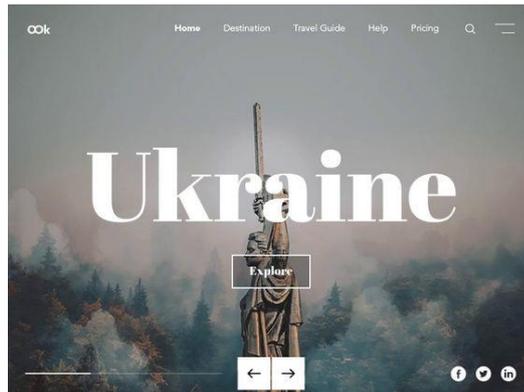


Gambar 2.17 layout silhouette

(Sumber : pinterest.com)

5. *Specimen type*

Karakteristik dari gaya ini adalah *headline* yang besar dengan atau tanpa sentuhan *art*. *Headline* mendominasi dan digunakan sebagai penarik perhatian utama. Oleh karena itu, jenis tulisan yang dipilih sangat penting.



Gambar 2.18 layout specimen type

(Sumber : pinterest.com)

6. *Color field*

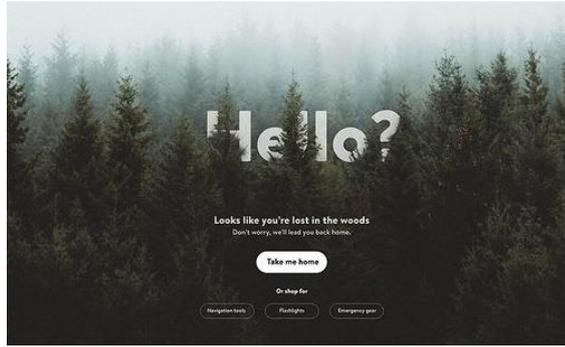
Gaya ini sering menggunakan dua halaman, dengan satu halaman didominasi oleh foto yang besar. Gaya ini selalu berwarna, bergantung pada besar area warna untuk memberikan kesan yang diinginkan.

7. *Band*

Layout band menggunakan elemen di ketiga sisinya, sedangkan satu sisi diisi dengan tulisan. Keuntungan dari penataan ini adalah kesederhanaannya. Ketika meletakkan elemen, pastikan meletakkan beberapa jarak diantaranya. Setiap komponen dalam *layout* ini harus memiliki hubungan yang kuat satu sama lain.

8. *Axial*

Tata letak yang memiliki tampilan visual yang kuat di tengah halaman dengan tampilan elemen pendukung di sekitar gambar utama biasanya dalam bentuk gambar atau tulisan yang terkait dengan tampilan di tengah halaman sebagai pusatnya.



Gambar 2.19 layout axial

(Sumber : pinterest.com)

2.1.1.6 Website

Menurut (Hidayat, 2010) *website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian *website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang dapat digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semua. Secara garis besar website dikategorikan menjadi 2, yaitu:

1. Website Statis

Website statis merupakan *website* yang mempunyai halaman yang tidak dapat berubah atau tetap, dengan kata lain dalam melakukan perubahan dari salah satu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit *source code*.

2. Website Dinamis

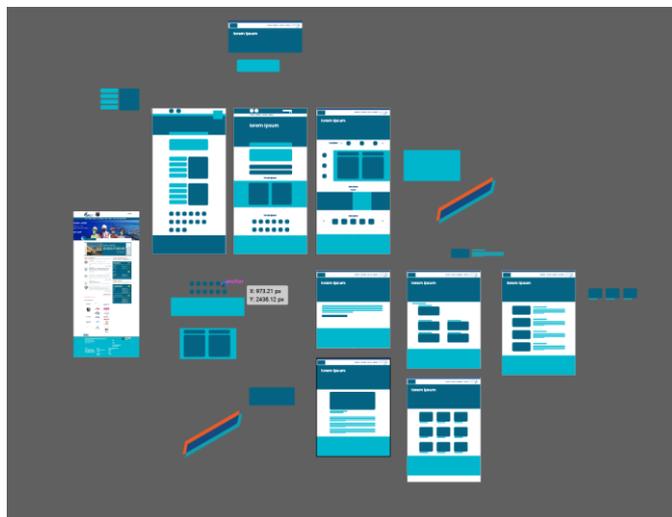
Website Dinamis merupakan *website* yang memiliki sebuah konten atau halaman yang dapat berubah-ubah, dengan kata lain halaman yang selalu *update* dalam menambah atau mengubah halaman memiliki halaman *backend* (halaman admin).

Menurut (Pranita,2009) mengemukakan bahwa *website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar atau gerak, data animasi suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa *website* adalah sebuah media promosi yang termasuk kedalam ranah online terkandung sebuah informasi sebuah perusahaan, lembaga, perorangan maupun yang lainnya sebagai sarana memperkenalkan, pembayaran maupun mempromosikan sesuatu di mana pengguna mendapatkan sebuah keuntungan yang di inginkan dan pemilik berhasil menyampaikan informasi yang di inginkan pengguna.

2.1.1.7 *Wireframe*

Dalam sebuah pembuatan dan pengembangan untuk desain, demi terciptanya kerangka awal yang solid dari sebuah *website* ataupun aplikasi, penggunaan *wireframe* bisa dikatakan sebagai hal awal bagi para produk manajer, desainer, dan teknisi agar tetap dalam satu arahan yang sama sehingga memudahkan alur navigasi *interface* maupun interaksi desain yang akan di kerjakan. Penggunaan *wireframe* biasanya bergantung pada individu masing-masing desainer dalam pembuatan dan penggunaannya, biasanya *wireframe* di buat dalam bentuk sketsa manual, ataupun secara digital berupa layout kotak-kotak berwarna untuk menyampaikan informasi, alur tampilan dan halaman yang di butuhkan desainer maupun programmer.



Gambar 2.20 contoh wireframe

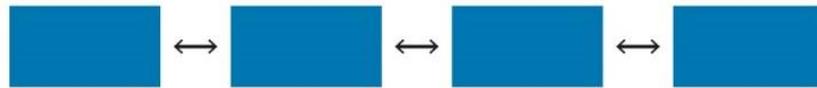
(Sumber : dokumrn pribadi)

2.1.1.8 Struktur Navigasi

Struktur navigasi dalam sebuah situs melibatkan sistem navigasi situs web secara keseluruhan dan desain antar muka situs web, sehingga navigasi memudahkan ketika menjelajahi situs web (Suyanto, 2008). Menurut Iwan Binanto menjelaskan bahwa setiap rencana akan dibuat desainnya dan kemudian diproduksi menjadi produk jadi yang bersifat sementara (Binanto, 2010). Ada 4 struktur dasar yang digunakan yaitu:

- Linear

Struktur Navigasi Linear adalah struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian alur yang berurutan. Pengakses *website* akan melakukan navigasi secara berurutan, dari halaman utama menuju ke halaman lainnya tanpa adanya percabangan.

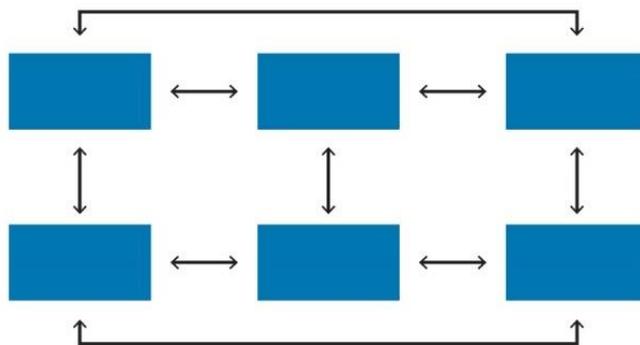


Gambar 2.21 alur struktur navigasi linear

(Sumber : dokumen pribadi)

- Non Linear

Struktur Navigasi Non Linear adalah struktur dimana pengakses *website* dapat melakukan navigasi dengan jelas melalui isi menu yang ada dengan tidak terikat dengan jalur yang sudah ditentukan sebelumnya.

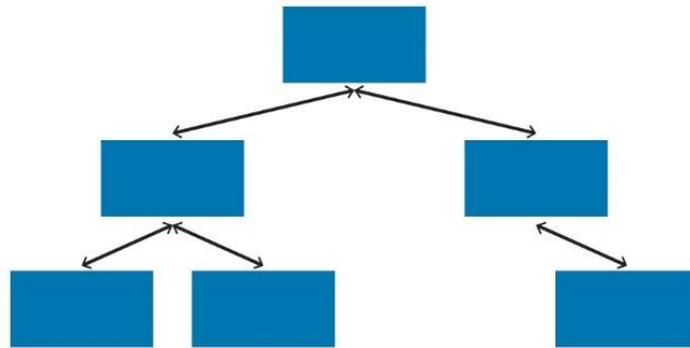


Gambar 2.22 alur struktur navigasi non linear

(Sumber : dokumen pribadi)

- Hirarki

Struktur Navigasi Hirarki adalah struktur dasar yang disebut juga struktur “linier dengan percabangan-percabangan” karena pengakses *website* melakukan navigasi disepanjang cabang pohon struktur yang terbentuk oleh menu yang ada.

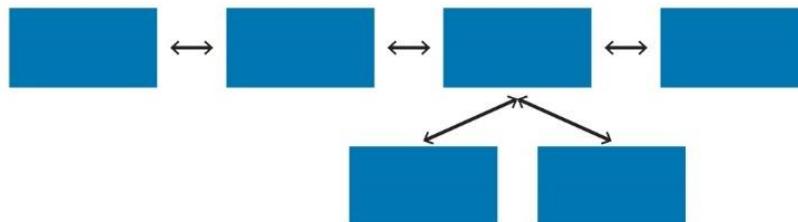


Gambar 2.23 alur struktur navigasi hirarki

(Sumber : dokumen pribadi)

- Campuran

Struktur Navigasi Campuran adalah struktur navigasi gabungan dari ketiga struktur sebelumnya. Pengakses *website* dapat melakukan navigasi dengan bebas (seperti dalam struktur non-linier), tetapi kadang juga dibatasi menjadi tertentu yang hanya bisa dilakukan navigasi secara linier.



Gambar 2.24 alur struktur navigasi campuran

(Sumber : dokumen pribadi)

2.1.2 Tinjauan Tentang Media Informasi dan Promosi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan sarana bertukar informasi masyarakat, perantara, alat, penghubung. Sarana yang digunakan masyarakat untuk berkomunikasi dengan kejadian yang terjadi di lingkungan, misalnya majalah, koran, televisi

dan lain sebagainya. Kata media berasal dari bentuk jamak “*medium*” yang memiliki arti perantara atau pengantar, yang berarti sebagai perantara ataupun alat menyampaikan sesuatu” (Salahudin, 1986).

Menurut Gordon B. Davis, informasi adalah kumpulan data yang sudah diolah menjadi sesuatu yang penting bagi penerima informasi dan memiliki nilai nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan masa sekarang ataupun keputusan-keputusan di masa yang akan datang. sehingga dapat disimpulkan pengertian dari media informasi adalah sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun sebuah informasi menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi penerima informasi. (Widuri, 2017)

Pada hakikatnya promosi merupakan sebuah bentuk komunikasi pemasaran, komunikasi pemasaran merupakan kegiatan pemasaran yang berusaha menyebarkan luaskan informasi, mempengaruhi, membujuk, atau mengingatkan target pasar atas perusahaan dan produk/jasanya agar bersedia membeli, menerima, dan setia pada produk ataupun jasa yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan. Menurut hal tersebut, maka dapat disimpulkan media promosi adalah tempat atau wadah untuk memperkenalkan atau mempromosikan suatu produk maupun jasa.

(Rhenald Kasali,1992), tingkat kegunaan sebuah media dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. *Above the Line Media* (Media Lini Atas).

Media yang terdiri dari iklan-iklan yang dimuat pada media cetak maupun elektronik seperti radio, televisi, dan *website*, serta media luar ruang (papan reklame).

2. *Below the Line Media* (Media Lini Bawah).

Media yang terdiri dari seluruh media selain yang termasuk ke dalam *above the line media*, seperti, *direct mail*, pameran, *point of sale display material*, agenda, kalender, gantungan kunci, dan tanda mata.

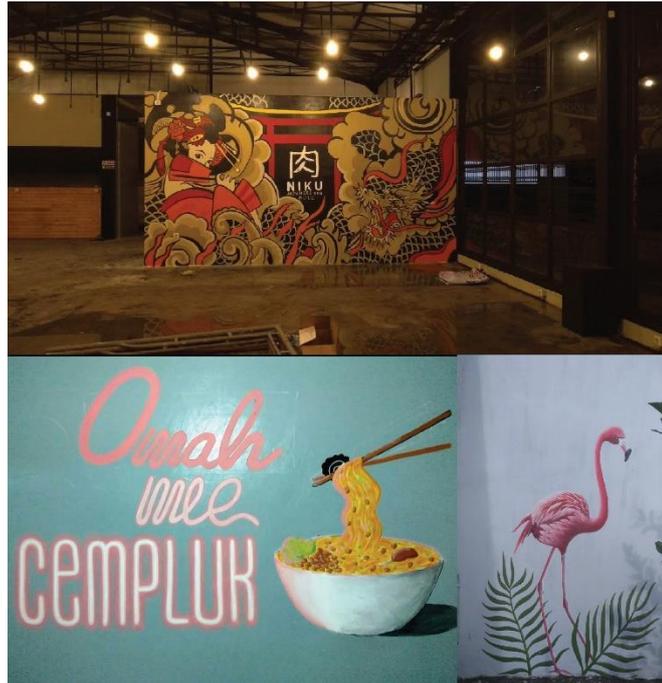
Media promosi yang dibuat untuk Akumuralin dalam perancangan tugas akhir ini berupa desain *website*, oleh karena itu media promosi ini termasuk dalam *Above the Line Media* (media lini atas). Tujuan digunakannya desain *website* dalam promosi Akumuralin, yaitu untuk mencapai target pemasaran jangkauan luas, sarana penyampai informasi terkait jasa layanan mural Akumuralin.

2.1.3 Tinjauan Tentang Mural

Mural sendiri merupakan karya seni yang menjadikan tembok ataupun dinding sebagai media karya. Kata mural berasal dari Bahasa latin ‘*murus*’ yang mempunyai pengertian dinding (Gazali 2017). Menurut (Susanto, 2002) mural merupakan sebuah pendukung dalam ruang arsitektur yang berupa karya seni lukisan dengan ukuran yang besar. Sehingga secara umum dapat disimpulkan, mural merupakan karya seni lukisan bersifat permanen berukuran luas yang dibuat pada dinding/tembok, lantai, langit - langit, ataupun pada media dengan permukaan datar yang lain. Pada dasarnya fungsi mural sama halnya seperti fungsi karya seni pada umumnya yaitu: fungsi fisik, fungsi personal, dan fungsi sosial. Yang mana sebuah mural dibuat dan diaplikasikan pada media dinding di ruang – ruang umum yang secara langsung akan dinikmati oleh masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan, mural mempunyai fungsi dan peranan di berbagai aspek, yaitu: estetik, sosial budaya, ekonomi, pendidikan, dan politik (Gazali 2017).

2.1.4 Tinjauan Tentang Akumuralin

Akumuralin adalah salah satu jasa mural yang memiliki area layanan di wilayah Surabaya dan sekitarnya, tetapi juga tidak menutup kemungkinan untuk melakukan layanan diluar wilayah Surabaya. Akumuralin mulai beroperasi pada awal tahun 2020 tepatnya bulan Januari, yang memiliki fokus dalam memberikan layanan jasa mural bagi para pelaku UMKM yang sedang mengembangkan usahanya. Salah satunya adalah UMKM di sektor makanan dan minuman yang memiliki gerai maupun toko, dan tidak menutup kemungkinan juga UMKM di sektor lain, perusahaan, maupun perorangan. Calon klien dapat memesan mural sesuai yang mereka inginkan, Akumuralin juga menyediakan jasa desain bagi calon klien yang masih kebingungan dengan konsep mural yang ingin dipesan.



Gambar 2.25 hasil mural Akumuralin
(Sumber : dokumen akumuralin)

2.1.5 Tinjauan *User Interface* dan *User Experience*

User Interface (UI) adalah desain antarmuka untuk mesin dan perangkat lunak, seperti komputer, aplikasi web, dan perangkat elektronik lainnya yang berfokus untuk memaksimalkan pengalaman pengguna. UI sendiri dapat diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan perangkat lunak yang membentuk pengalaman berkomputer. UI, khususnya pada suatu *website* berupa desain tampilan yang langsung akan bertatap muka dengan *user* pada saat pengimplementasiannya. Dimana UI pada *website* ini menjadi tempat dimana pengguna dapat berinteraksi dengan apa yang disediakan dari *website* tersebut (Allend & Chudley, 2012).

Menurut Lastiansah (2012), UI merupakan program dan pemakaian untuk berinteraksi. pengertian UI kadang dipakai sebagai pengganti istilah *Human Computer Interaction* (HCI) yang mana semua bagian dari interaksi pengguna dan komputer. Semua yang tampak dilayar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan keyboard (atau *mouse*) juga merupakan bagian dari UI. UI mempunyai peran untuk menghubungkan dan menerjemahkan informasi antara user dengan sistem operasi, sehingga komputer dapat digunakan. Dengan demikian UI juga dapat dipahami sebagai mekanisme inter-relasi dari perangkat keras dan lunak membentuk

pengalaman berkomputer. UI dari sisi *software* bisa berbentuk *Graphical User Interface* (GUI) atau *Command Line Interface* (CLI), sedangkan dari sisi *hardware* bisa berbentuk *Apple Desktop Bus* (ADB), USB, dan *fire wire*.

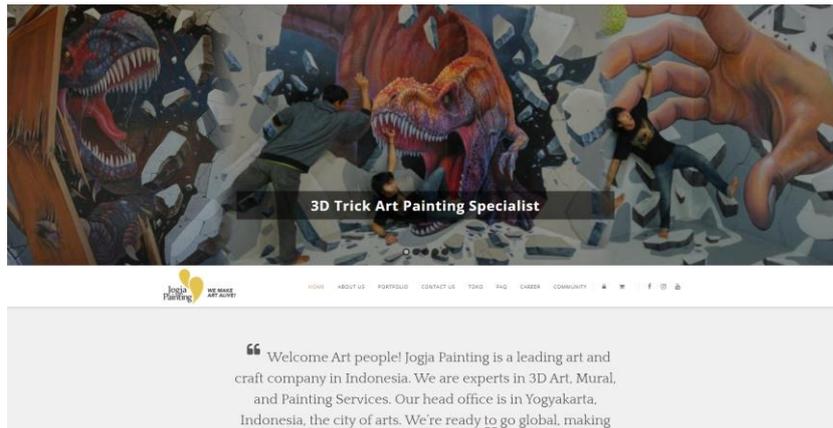
Graphical User Interface adalah mekanisme interaksi utama antara perangkat dan pengguna untuk memilih berbagai jenis tindakan. Apa yang berinteraksi dengan pengguna adalah kumpulan elemen yang disebut objek seperti tombol, dan *icon*. Mereka bisa dilihat, didengar, disentuh, atau dirasakan. Objek selalu terlihat oleh pengguna dan digunakan untuk melakukan tugas. Contoh interaksi yang dilakukan pengguna dalam sistem *Graphical User Interface* meliputi mengakses dan memodifikasi objek dengan menunjuk, memilih, dan memanipulasi (Wilbert O. Galitz, 2002).

User Experience adalah proses meningkatkan kepuasan *user* (user aplikasi, pengunjung *website*) dalam meningkatkan kegunaan *website* dan interaksi yang diberikan antara user dengan produk UX sendiri merupakan desain yang berkolaborasi dengan berbagai lintas fungsional, mencari *sweet spot* antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi, kemudian menghasilkan *magical experience* melalui desain produk yang bermakna, berguna, dan menyenangkan. UX bertujuan untuk membuat suatu *website* atau aplikasi menjadi lebih mudah untuk digunakan dan tidak membingungkan ketika digunakan oleh *user* (Allend & Chudley, 2012)

2.2 Studi Eksisting

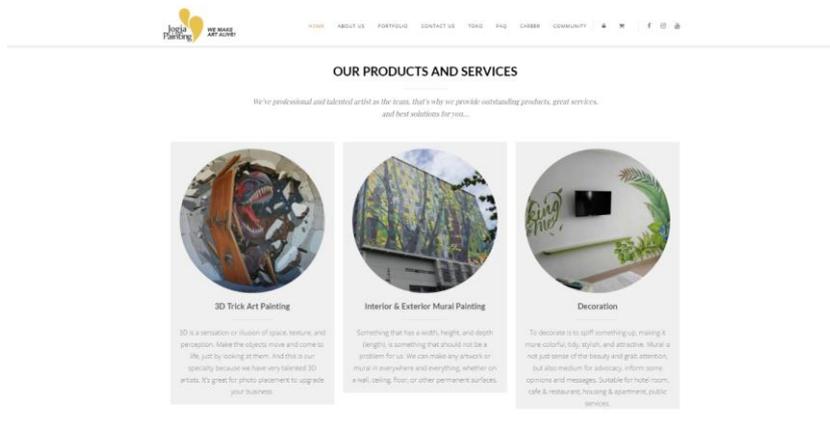
2.2.1 Studi Kompetitor

Jogja Painting adalah Agensi Seni yang 3D Art, Mural, dan *Painting* sebagai produk dan layanannya. Dengan kantor pusat di kota seni Yogyakarta, Indonesia. Dengan salah satu cabangnya yang berada di Surabaya. Tim yang terdiri dari tim dengan tekad & integritas tinggi, terampil & berbakat Artis, yang mengabdikan diri pada etika profesional. Mulai beroperasi sejak tahun 2013.



Gambar 2.26 website jogja painting

(Sumber : jogjapainting.id)



Gambar 2.27 website Jogja Painting

(Sumber : jogjapainting.id)

2.2.1.1 Konten

Informasi/konten yang terdapat pada *website* sangat lengkap, didalam *website* disajikan beragam informasi layanan-layanan jasa yang disediakan oleh Jogja Painting, menu FAQ, list portofolio, kontak, profil terkait layanan jasa Jogja Painting. Penggunaan bahasa yang tidak konsisten di dalam *website*, dimana sebagian besar informasi menggunakan bahasa inggris dan sebagian menggunakan bahasa Indonesia, yang berpotensi membingungkan *audience*. Tidak terdapat *button* pilih bahasa sehingga pengakses *website* tidak bisa merubah bahasa yang ada dalam *website*.

2.2.1.2 Warna

Warna yang digunakan untuk *website* Jogja painting memiliki dominan warna putih dipadukan dengan aksent hitam biru emas, pemilihan warna aksent yang dipakai masih terbilang random dan belum bisa menampilkan citra dan warna perusahaan dengan kuat.

2.2.1.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan di dalam *website* menggunakan font serif dan sans serif, dan penggunaannya tidak merata ke seluruh konten, beberapa konten menggunakan font serif dan beberapa lainnya menggunakan font sans serif, pemilihan ketebalan font yang dipakai tidak konsisten, pemilihan font yang tidak sejenis pada *website* memberikan kesan yang acak dan tidak terstruktur.

2.2.1.4 Layout

Layout pada *website* Jogja Painting cukup menarik, menggunakan beberapa jenis penataan yaitu *picture windows* dan *mondarian*, penataan informasi yang cukup rapi memudahkan *audience* untuk mencari dan menikmati informasi yang ada. Ruang *white space* yang cukup banyak sehingga tidak memberatkan *audience* ketika menikmati *website*.

2.2.1.5 Alur Navigasi

Penggunaan alur navigasi non linear yang memberikan kebebasan kepada *audience* dalam menggunakan *website* tanpa harus dibatasi dengan rute yang dikombinasikan dengan *widget* yang beragam sehingga tidak membuat *audience* cepat bosan, dengan penataan menu-menu yang ada secara terstruktur yang terbagi dalam beberapa bab.

2.2.1.6 Button

Pemilihan *button* menggunakan tulisan langsung, *icon* dan bentuk dasar kotak, memberikan tampilan simpel dan sederhana pada *website*.

2.2.1.7 Kesimpulan

Berdasarkan uraian terkait layanan jasa mural Jogja Painting dari poin 1 sampai 6, dapat disimpulkan bahwa *website* dari Jogja Painting memiliki tampilan yang cukup menarik, simpel, dan modern. Informasi yang disajikan cukup beragam sehingga tidak membuat *audience* cepat bosan namun tidak terdapat informasi seputar dunia mural yang dapat dinikmati oleh *audience*, tidak terdapat *button* pilih bahasa, penggunaan tipografi yang tidak konsisten.

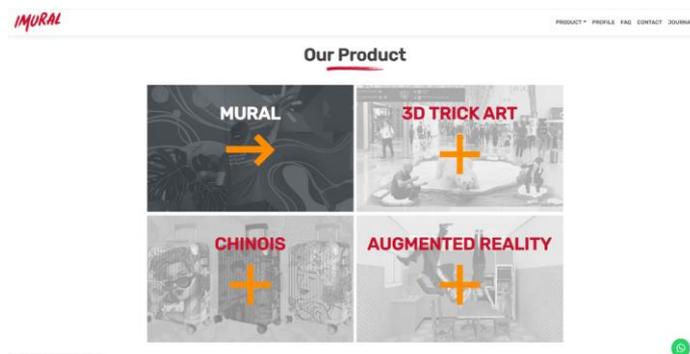
2.2.2 Studi Komparator

iMural adalah sebuah layanan jasa mural yang berbasis di Jakarta. Dengan kantor yang beralamat di Jl. Kedoya Raya No.RA-8E Lt. 3 (Ruko Taman Kedoya Indah) South Kedoya, Kebon Jeruk, West Jakarta, Jakarta 11520. dekorasi dinding, mural, 3d *trick art*, mural kafe, dan layanan desain. Biasanya digunakan untuk dekorasi interior dan eksterior yang disesuaikan secara otentik untuk merek Anda. iMural terinspirasi oleh sebuah lembaga bernama Philadelphia Mural Art ketika melakukan *study trip* di Amerika Serikat, berawal dari situ, akhirnya pada 2013 Indonesia Mural berganti nama menjadi iMural yang didirikan di Jakarta.



Gambar 2.28 website iMural

(Sumber : imural.id)



Gambar 2.29 website iMural

(Sumber : imural.id)



Gambar 2.30 website IMural

(Sumber : imural.id)

2.2.2.1 Konten

Informasi/konten yang terdapat pada *website* IMural sangat lengkap, didalam *website* disajikan beragam informasi layanan-layanan jasa yang disediakan oleh IMural, menu FAQ, list portofolio, kontak, profil terkait layanan jasa IMural, serta informasi-informasi seputar mural. Penggunaan bahasa yang tidak konsisten di dalam *website*, dimana sebagian informasi menggunakan bahasa inggris dan sebagian menggunakan bahasa Indonesia, yang berpotensi membingungkan *audience*. Terdapat *button* pilihan bahasa namun tidak berfungsi.

2.2.2.2 Warna

Warna yang digunakan untuk *website* IMural memiliki dominan warna putih dipadukan dengan aksent warna merah, warna merah merupakan turunan dari warna logo IMural yang diaplikasikan di *website*. Pemilihan dominan warna putih dengan aksent merah memiliki kesan simple dan modern, and kemudahan namun tetap menampilkan karakter dari IMural.

2.2.2.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk keseluruhan informasi di dalam *website* baik untuk *bodytext* ataupun *headline* menggunakan tipografi dengan pemilihan font sans serif dengan tingkat *readability* yang tinggi, pemilihan font jenis ini semakin memperkuat kesan simpel dan modern dari *website*.

2.2.2.4 Layout

Layout pada *website* IMural sangat menarik, menggunakan beberapa jenis penataan yaitu *picture windows*, *grid*, dan *specimen type* yang tetap dikemas simpel dan modern, penataan informasi yang rapi memudahkan *audience* untuk mencari dan menikmati informasi

yang ada. Ruang *white space* yang cukup banyak sehingga tidak memberatkan *audience* ketika menikmati *website*

2.2.2.5 Alur Navigasi

Penggunaan alur navigasi non linear yang memberikan kebebasan kepada *audience* dalam menggunakan *website* tanpa harus dibatasi dengan rute yang dikombinasikan dengan *widget* yang beragam sehingga tidak membuat *audience* cepat bosan, dengan penataan menu-menu yang ada secara terstruktur yang terbagi dalam beberapa bab.

2.2.2.6 Button

Pemilihan *button* menggunakan tulisan langsung, *icon* dan bentuk dasar kotak, semakin memperkuat kesan simpel dan modern dari *website*.

2.2.2.7 Kesimpulan

Berdasarkan uraian terkait layanan jasa mural IMural dari poin 1 sampai 6, dapat disimpulkan bahwa *website* dari IMural memiliki tampilan yang menarik, simpel, dan modern. Informasi yang disajikan cukup beragam sehingga tidak membuat *audience* cepat bosan. Namun terdapat kekurangan yaitu, *button* pilih bahasa tidak berfungsi.