

Pertemuan X

Desain Web

Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.
alitarmuji@uad.ac.id



Pemrograman Web
alitarmuji@uad.ac.id

Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri



UNIVERSITAS
AHMAD DAHLAN

1

Materi minggu ini:

(Opimasi grafik + Integrasi Desain + Programming)

1. Konsep Dasar Desain web
2. Image Slice (mecah gambar)



KONSEP DASAR DESAIN WEB



Pemrograman Web
alitarmuji@uad.ac.id

Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri



UNIVERSITAS
AHMAD DAHLAN

3

Konsep Keseimbangan

- Merupakan hasil susunan satu atau lebih elemen dari desain yang sama antara yang satu dengan lainnya
- Ada dua jenis keseimbangan, yaitu :
 - Keseimbangan Simetris (Formal)
 - Keseimbangan Asimetris (Non Formal)



Keseimbangan Simetris (Formal)

- Keseimbangan yang memiliki elemen – elemen dengan bobot yang sama pada dua sisi dari garis vertikal imajiner pada halaman, hal ini memberikan kesan kestabilan dan ketetapan
- Keseimbangan simetris menghasilkan design yang formal. Cocok diterapkan pada aplikasi perkantoran, iklan yang menekankan pada mutu dan kualitas

Ilustrasi Keseimbangan Simetris

HEADER

**ISI DAN LAINNYA
(MENU UTAMA / TAMBAHAN, INFORMASI)**

FOOTER

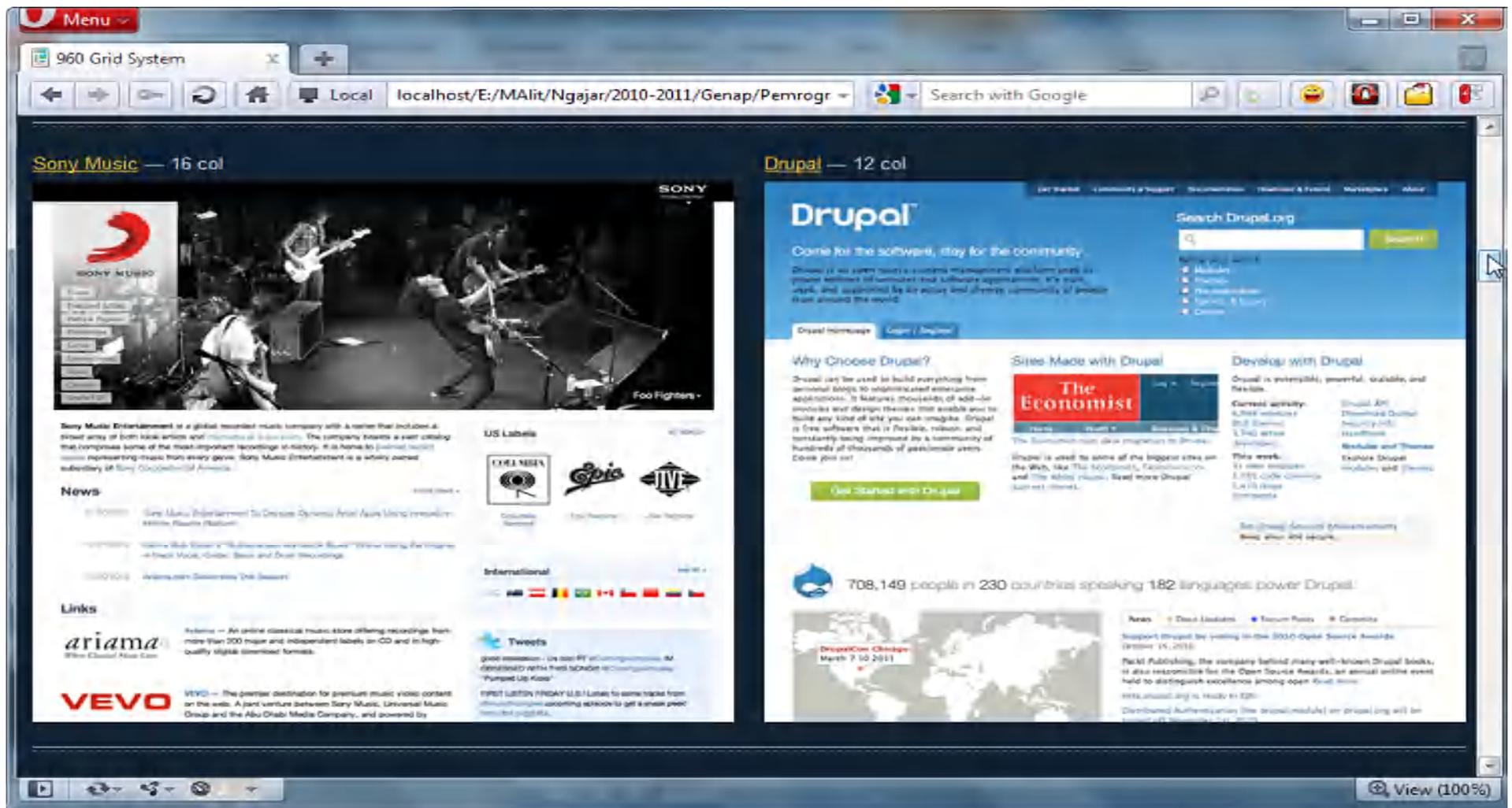


Keseimbangan Asimetris (Nonformal)

- Kebanyakan dijumpai pada ketidaksamaan dalam posisi dan intensitasnya
- Untuk membuat sesuatu seimbang dalam konsep asimetris yaitu dengan menambahkan intensitas untuk mengimbangi perubahan posisi
- Penambahan intensitas dapat dilakukan dengan mengubah ukuran, warna, dan objek
- terdapat kesulitan dalam penggunaannya, karena seorang desainer harus merancang tata letak dengan sangat hati – hati untuk memastikan bahwa desainnya benar – benar terlihat seimbang



Ilustrasi Keseimbangan Asimetris



Konsep Pewarnaan

- Warna pada tampilan sebuah halaman aplikasi, harus tetap menarik karena berhubungan dengan tema aplikasi dan efek psikologis juga
- Tabel aspek psikologis warna :

WARNA	MAKNA POSITIF	MAKNA NEGATIF
Merah	Kekuatan, energi, tenaga, hasrat, cinta, dengan sedikit sentuhan warna merah memberikan efek semangat	Bahaya, kekejaman, api darah, terlalu banyak warna merah berarti terlalu agresif
Merah Muda	Kewanitaan (feminim) dan masih remaja	Naif, kelemahan, kekurangan
Orange	Kehangatan, ceria, semangat, keseimbangan, menimbulkan getaran, saat ini merupakan warna yang paling sering digunakan	Meminta dan mencari perhatian

Konsep Pewarnaan

Kuning	Sinar matahari, emas, kekayaan, keberuntungan, kehidupan	Tidak jujur, pengecut, cemburu, iri hati, penghianatan, penipuan, kebohongan, resiko, sakit.
Hijau	Alam, lingkungan hidup, pertumbuhan, stabil, santai, kesuburan, harapan	Kecemburuan, nasib buruk, iri hari dan dengki
Biru	Kepercayaan, kesetiaan, kedamaian, harmonis, kebersihan, percaya diri.	Kesedihan, kedinginan, depresi, penurunan vitalitas.
Ungu	Kebangsawanan, spiritual	Kesombongan, duka cita
Coklat	Tanah, bumi, netral	Tumpul, kotor, membosankan

Konsep Pewarnaan

Abu – abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, masa depan, intelektual	Umur tua, kesedihan, bosan
Putih	Kesucian, kebersihan, kemurnian, kesederhanaan, damai, kebaikan, disiplin, perawan, perkawinan, musim dingin, musim salju.	Kematian (budaya timur), dingin, mandul, steril, klinik, hampa
Hitam	Kekuatan, keanggunan, kemewahan, misteri, kecanggihan, kemakmuran, kepuasan, pengalaman, keras, kokoh, sangat kuat.	Kematian (budaya barat), takut, setan, kesedihan, duka cita, marah, anonim, penyesalan

Konsep Pewarnaan

- Jenis warna adalah sebagai berikut :

- Warna primer

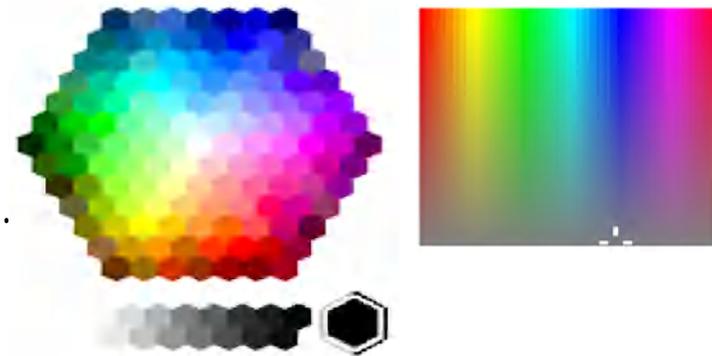
- Warna ini berdiri sendiri,
- tidak bisa dicampurkan dengan warna lain.
- Terdiri atas merah, kuning dan biru.

- Warna sekunder

- Warna ini dibuat dengan mengkombinasikan dua warna primer.
- Warna sekunder terdiri atas orange, hijau dan ungu.
- Warna ini terletak di antara warna primer.

- Warna tersier

- Merupakan jenis warna menengah.
- Warna ini dibuat dengan mengkombinasikan warna primer dengan perbatasan warna sekunder.
- Terdiri atas kuning – hijau, kuning – orange, merah – orange, merah – ungu, biru – ungu dan biru – hijau.
- Warna ini terletak diantara warna primer dan sekunder yang digunakan



Konsep Pewarnaan

- Metode pemilihan warna
 - Metode Warna Beruntun
 - Terdiri atas tiga susunan warna yang letaknya saling bersebelahan dan biasanya ada satu warna yang menonjol (dominan). Metode ini menghasilkan warna lembut yang serasi, misalnya kuning, kuning – orange dan kuning atau orange, kuning – hijau dan hijau.



Konsep Pewarnaan (6)

– Metode Warna Berlawanan

- Terdiri atas dua susunan warna yang letaknya saling bersebrangan contohnya biru dan orange. Metode ini menghasilkan nuansa yang lebih hidup (kontas tinggi).



Konsep Pewarnaan (7)

- Metode Warna Segi Tiga
 - Sesuai dengan namanya, terdiri atas tiga warna yang letaknya ditentukan dengan bentuk segi tiga. Metode ini menghasilkan warna serasi, misalkan biru, merah, kuning.



Tipografi

- Merupakan seni huruf, meliputi pemilihan huruf, penentuan ukuran yang tepat, di mana teks dapat diputus, spasi jarak dan bagaimana teks dapat dengan mudah dibaca
- Huruf di web dapat dibuat sebagai bagian dari grafik (image) atau HTML atau dengan style sheet.
- Desainer dapat menentukan pilihan huruf, tapi yang menggunakan HTML atau style sheet dianjurkan untuk menggunakan huruf yang ada (default)



Tipografi

- Jenis huruf secara garis besar :
 - Serif
 - Mempunyai stroke (ekor)
 - Berkesan formal, elegan/intelektual, anggun dan konserpatif pada desain
 - Cocok dipakai untuk teks yang panjang dengan jarak spasi yang sedikit
 - Cocok dipakai untuk organisasi, pemerintahan, pendidikan dan perusahaan
 - Huruf serif terbagi menjadi 4 jenis, yaitu :
 - Style (Caslon, Garamond, Goudy, Palatino)
 - Transitional (Baskerville, Century, Time New Roman)
 - Modern (Bodoni)
 - Egyptian (Clarendon, Lubalin, Memphis)



Tipografi

– Sans-serif

- Jenis huruf yang tidak memiliki stroke (ekor), ujungnya dapat bentuk tumpul atau tajam.
- Contoh :
 - Arial
 - Verdana
 - Avant Garde

Tipografi

– Dekoratif

- Jenis huruf yang mempunyai desain rumit, sesuatu yang baru, dll.
- Biasa digunakan untuk judul, banner, dll
- Contoh : Stencil, crackling, rosewood, dll

– Skrip

- Menyerupai tulisan tangan, sering disebut kursif (cursive)
- Contoh : Brush Script, Larissa, dll

– Monospace

- Jenis huruf yang mempunyai jarak dan lebar yang sama untuk setiap hurufnya
- Contoh : Monospace, Courier New, dll.



Layout

- Merupakan proses penataan dan pengaturan teks atau grafik pada halaman
- Meliputi penyusunan, pembagian tempat dalam suatu halaman, pengaturan jarak spasi, pengelompokan teks dan grafik, serta penekanan pada suatu bagian tertentu
- Sebelum merancang layout, harus mengetahui jawaban pertanyaan berikut :
 - Di manakah akan diletakkan layout tersebut?
 - Siapa yang akan melihatnya?
 - Hasil apakah yang diperoleh?
 - Bagaimana menempatkan teks dan gambar sehingga memberikan pengaruh yang baik?
 - Akan seperti apakah layout tersebut?



Layout

- Layout yang baik setidaknya memiliki 3 kriteria dasar :
 - Mencapai tujuan
 - Apakah tujuan yang akan dicapai sebuah halaman web? Informasi apakah yang akan disampaikan?
 - Siapakah yang akan membaca, menggunakan, atau mengunjungi web tersebut
 - Di manakah letak halaman web tersebut terhadap halaman yang lain
 - Pemetaan visual
 - Penataan dan penekanan pada beberapa titik informasi
 - Penentuan item apakah yang akan dibaca atau dilihat oleh pengunjung
 - Menarik perhatian (berbeda dengan yang lain dan memiliki daya tarik tersendiri)



Layout

- Layout menurut bentuk :
 - Model layout top index
 - Model layout bottom index
 - Model layout left index
 - Model layout right index
 - Model layout split index
 - Model layout alternating index
- Layout menurut ukuran :
 - Liquid design (satuan yg fleksibel/%)
 - Ice design (satuan yang tetap/fixed)
 - Jelly design (kombinasi satuan fleksibel dan tetap)