



Implementasi Desain Visual Media Informasi Digital menggunakan Prinsip *Rule Of Thirds*

Hersanto Fajri*, Dewi Primasari, M. Hadid Awaludin
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia
*e-mail koresponden: hersanto.fajri@gmail.com

Abstrak

Dunia Teknologi Informasi (TI) kian berkembang dari tahun ke tahun dan membawa banyak perubahan pada pola kehidupan manusia. Peran Teknologi Informasi (TI) di berbagai sektor kehidupan sudah bukan hal asing, bisnis, perkantoran, usaha kecil-menengah, terlebih lagi pendidikan. Dunia pendidikan dalam negeri akan semakin tertinggal bila tidak segera membuka mata akan pentingnya peran Teknologi Informasi (TI). Banyak perubahan yang sudah dilakukan dunia pendidikan melalui kecanggihan teknologi komputer ini. Namun kendala yang terjadi adalah kurang berimbangannya antara kecanggihan fungsi sistem dengan kenyamanan dan efektifitas tampilan sistem informasi yang dibuat. Sedangkan pengguna sistemnya adalah manusia yang alat input informasi pertamanya adalah visual (mata), yang mana sangat peka dengan kenyamanan/ keindahan sebuah tampilan sistem. Penelitian ini bertujuan untuk memadukan antara kecanggihan fungsi sistem dengan mempertimbangkan aspek estetika melalui implementasi desain konten visual menggunakan prinsip "Rule of Thirds" (rumus 1/3). Rumus 1/3 ini awalnya memang banyak digunakan dalam dunia fotografi guna mendapatkan estetika dan kenyamanan visual dari hasil foto yang dihasilkan. Pesan visual yang dibuat akan dibagi 3 per 3 kolom dari keseluruhan layar. Cara ini disinyalir akan mempermudah mata membaca/ memilah/ memahami isi dari pesan yang dibuat. Sehingga informasi yang disajikan kian efektif seiringan dengan kemampuan sistem yang dibuat.

Kata Kunci: sistem informasi, *rule of thirds*, desain grafis, multimedia, sistem informasi multimedia.

Abstract

The world of Information Technology (IT) is growing from year to year and brings many changes to the pattern of human life. Information Technology (IT) has its role in various sectors of life, business, offices, small and medium industries, especially education. The world of domestic education will be left behind if it does not aware to the importance of Information Technology (IT). Many changes have been made to the world of education through the sophistication of computer technology. But the constraints that occur are imbalanced between the function of the system with the convenience and effectiveness of the information system display. While the system user is a human, and their first information input device is visual, which is very sensitive to the comfort / beauty of a display information. This study aims to combine the

sophistication of the system function by considering the aesthetic aspects through the implementation of visual content design using the principle "Rule of Thirds" (formula 1/3). This 1/3 formula was widely used in the world of photography to get aesthetic and visual comfort from the results of the photos produced. Visual messages that are made will be divided into 3 per 3 columns of the entire screen. This method is alleged to make it easier for the eyes to read / sort / understand the contents of the messages made. So that the information presented is more effective in line with the system's capabilities.

Keyword: *information system, rule of thirds, graphic design, multimedia, multimedia information system.*

PENDAHULUAN

Sebagai Universitas Islam swasta tertua di Kota Bogor, Universitas Ibn Khaldun Bogor memiliki tujuh fakultas salah satunya Fakultas Teknik, Fakultas Teknik ini memiliki 4 (empat) Program Studi, yaitu Program Studi Teknik Sipil, Program Studi Teknik Mesin, Program Studi Teknik Elektro dan Program Studi Teknik Informatika. [1] Di dalam aktifitasnya selama ini, intensitas keluar masuk informasi diantara civitas Fakultas Teknik kian tinggi, baik informasi internal, informasi eksternal ataupun informasi umum untuk dipublikasikan dan dapat diterima oleh civitas Fakultas Teknik.

Fakultas Teknik sudah memiliki media informasi digital namun informasi yang dipublikasikan atau disampaikan melalui panel digital ini secara efektifitas visual masih bersifat konvensional, hal ini dibuktikan dengan kurang mudahnya penerimaan visual informasi, kurang cepatnya audiens mendapatkan inti dari penyampaian informasi dimaksud, yang berujung pada sedikitnya tindakan lanjut setelah informasi disebar.

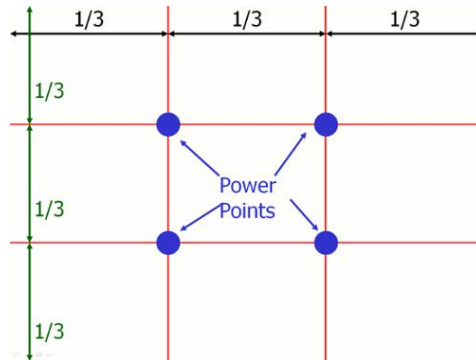
Penyampaian informasi perlu ada perubahan dalam penyajian visual data informasinya, tidak cukup dengan sekedar perubahan dari konvensional menjadi digital namun menghadirkan nilai estetika yang efektif pun harus menjadi standar baku penyajian setiap informasi. Hal ini dilakukan untuk menambah upaya kualitas informasi yang disampaikan dan menarik daya peminat untuk melihat serta membacanya. Karena akan sangat disayangkan bila sistem yang sudah dibangun sedemikian rupa dengan biaya yang tidak murah hanya memberi dampak yang kecil pada peningkatan efektifitas komunikasi atau sosialisasi yang semula diharapkan dari sistem ini.

Merujuk pada data yang ditemukan, penulis melihat sebuah peluang untuk melakukan penelitian terhadap kombinasi antara penyajian pesan digital visual Multimedia dengan prinsip penyajian berkomposisi *Rule of Thirds* pada dunia fotografi yang berjudul ***"Implementasi Desain Pesan Visual Pada Media Informasi Digital Berbasis Web menggunakan Prinsip "Rule of Thirds"***, yang dapat meningkatkan kualitas terhadap informasi yang disampaikan serta dapat dilihat melalui sebuah layar besar di Fakultas Teknik, Universitas Ibn Khaldun Bogor.

METODE PENELITIAN

"Rule of Thirds" (rumus 1/3). Rumus 1/3 ini salah satu cara atau trik yang terkenal dalam dunia fotografi. Cara ini digunakan untuk mendapatkan keindahan dan kenyamanan atas hasil foto yang dihasilkan. Dalam sistem ini pertama, layar akan dibagi menjadi 3 per 3 kolom dari keseluruhan layar sehingga menghasilkan 9 kolom imajiner dalam layar. Kedua,

pembagian antara porsi ilustrasi atau gambar dalam $\frac{1}{2}$ kolom layar dan konten tulisan di $\frac{1}{3}$ layar sisanya atau sebaliknya. Cara ini disinyalir akan mempermudah mata membaca/memilah/ memahami isi dari pesan yang dibuat. Sehingga informasi yang disajikan kian efektif seiringan dengan kemampuan sistem yang dibuat.



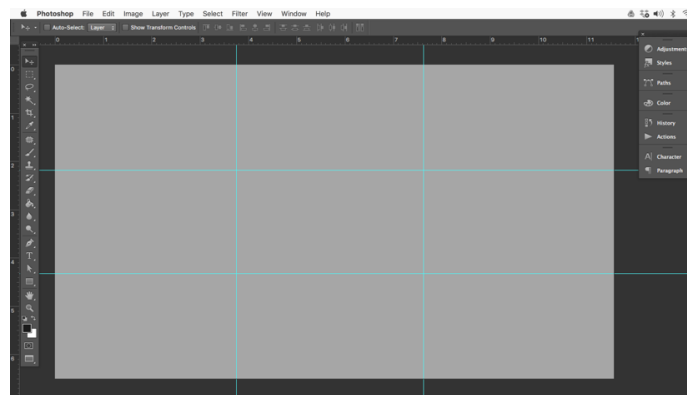
Gambar 1. Garis Bantu dan *Point of Interest* dalam prinsip *Rule of Thirds*



Gambar 2. Contoh Implementasi Garis Bantu dan *Point of Interest* dalam prinsip *Rule of Thirds*

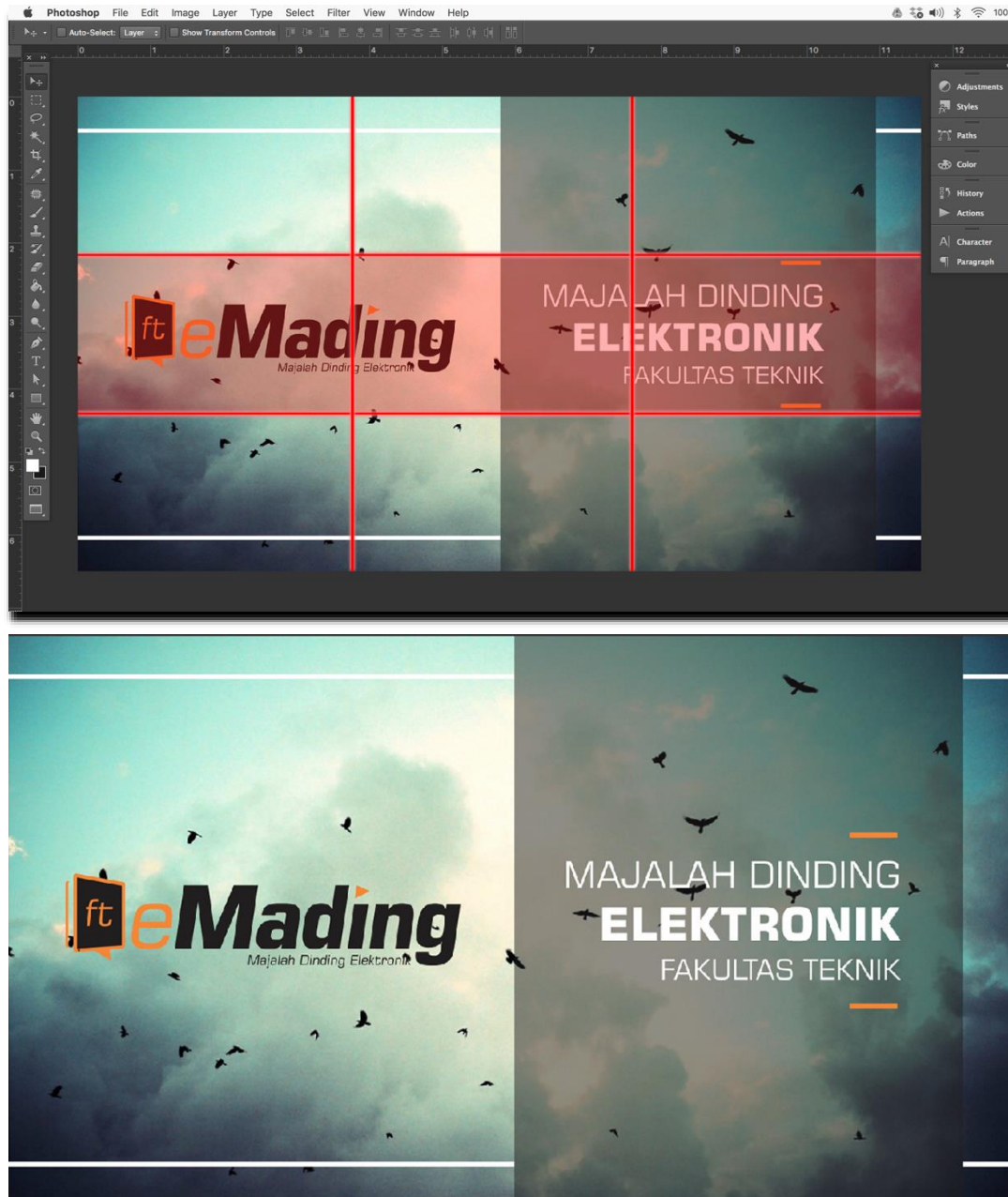
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengimplementasian ini adalah Adobe Photoshop CS6. *Software* ini digunakan karena dianggap paling tepat untuk penggunaan prinsip *Rule of Thirds* ini. Tahap pertama, dilakukan pembagian bidang kerja/*artwork* menjadi 9 kolom atau pembedahan layar $\frac{1}{3}$ bagian dengan menggunakan *grid system* pada *software*-nya.



Gambar 3. Tampilan Antarmuka Perangkat yang Digunakan

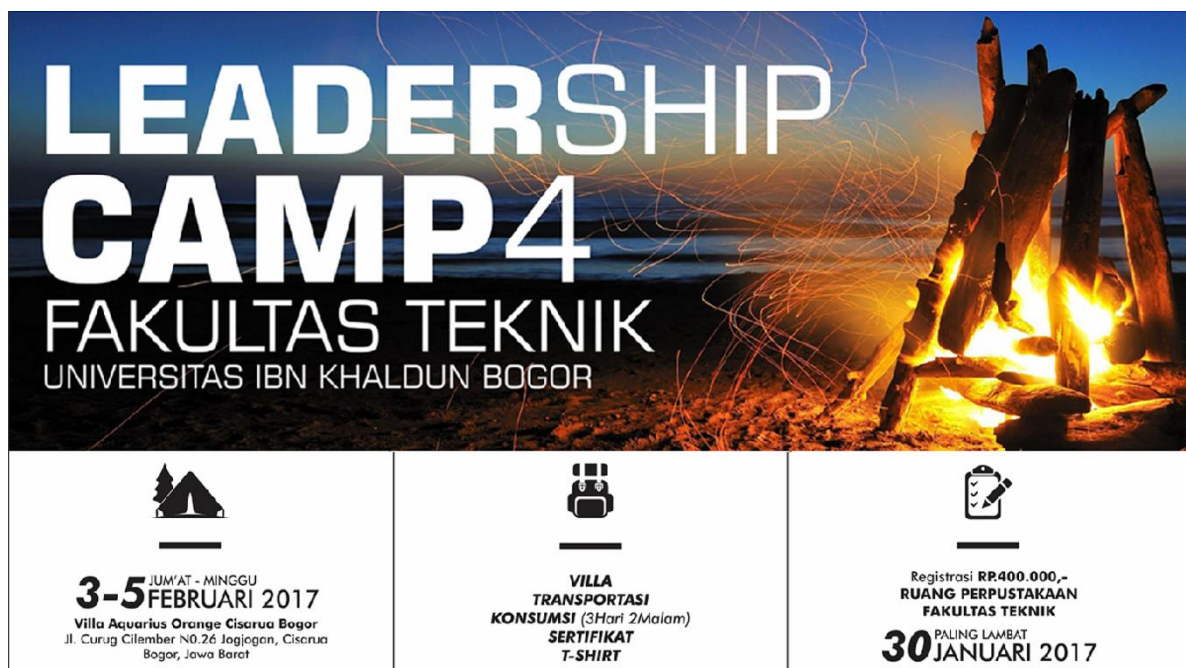
Prinsip “*Rule of Thirds*” ini hanya berperan sebagai garis bantu yang bersifat tidak mutlak, karena memang prinsip ini bukanlah rumus eksakta, sehingga penggunaannya tidaklah harus persis pada titik tertentu. Namun prinsip ini digunakan untuk penempatan *point of interest*/pusat perhatian dari informasi berdasarkan area potongan kolom yang sudah dibedah masing-masing 1/3 bagian pada bidang kerja/ *artwork*.



Gambar 4. Hasil desain halaman depan sistem dengan prinsip “*Rule of Thirds*” : dengan *point of interest* terdapat di area merah 1/3 kolom tengah.



Gambar 5. Desain halaman Akademik dengan prinsip “Rule of Thirds”.



Gambar 6. Desain halaman info umum dengan prinsip “Rule of Thirds” : informasi perkolom 1/3 bawah dan judul di area 2/3 atas.



Gambar 7. Desain halaman info Perkuliahan dengan prinsip “Rule of Thirds” : informasi tersusun kebawah pada tiap 1/3 kolom vertikal.



Gambar 8. Desain yang sudah dibuat diimplementasikan pada sistem yang sudah berjalan di Fakultas Teknik UIKA program studi Teknik Informatika

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian tentang Implementasi Desain Pesan Visual Pada Media Informasi Digital Berbasis Web Menggunakan Prinsip “*Rule of Thirds*” adalah dihasilkannya desain informasi untuk sistem Informasi Digital Menggunakan Prinsip “*Rule of Thirds*”. Penggunaan garis bantu/ *grid* berprinsip “*Rule of Thirds*” memudahkan proses penata-letakan (*layout-ing*) dalam penyusunan pesan visual didalam sistem, karena pembagian kolom untuk konten sudah terbagi dari potongan-potongan kolom. Penyajian informasi didalam sistem lebih cenderung nyaman dilihat dan dibaca karena memiliki nilai estetika.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kursini dan Koniyo, Andri, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*, Edisi Pertama, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007.
- [2] Sihombing, Danton, *Tipografi dalam Desain Grafis*, Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2001.
- [3] Rustan, Suriyanto, *Layout Dasar & Penerapannya*, Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009.
- [4] Hadi Sutopo, Ariesto, *Desain Buku dengan Adobe InDesign*, Penerbit PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2006.
- [5] E. Tjin, *Kamera DSLR Itu Mudah!*, Jakarta: Bukuné, 2011, p. 111.