

Penerapan Pola Tata Letak (*Layout Pattern*) pada *Wireframing* Halaman Situs Web

Adi Segara

adisegara@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

ABSTRACT

The wireframing process is a process of placing information structure priorities into a visual composition before the user interface is designed. The placement of priority information into the form of wireframe design sometimes is still less optimal in aesthetics and functions. The application of layout patterns such as Gutenberg patterns, Z-patterns and F-patterns can be applied to the wireframe design to optimally compose the priority of visual content properly. This article shows the two examples of the application of layout patterns on website pages (in the field of travel and online shopping websites) it can be seen the application of these patterns, each of which has different function features and layout patterns will optimize the visual appearance in wireframe design form.

Keywords: *Website design, Wireframing, layout pattern, Gutenberg pattern, Z-pattern, F-pattern, Information architecture*

ABSTRAK

Proses wireframing merupakan sebuah proses penempatan prioritas struktur informasi ke dalam komposisi visual sebelum dilakukan perancangan tampilan pengguna (*user interface*). Penempatan prioritas informasi ke bentuk susunan desain wireframe terkadang masih kurang optimal secara estetika maupun fungsi. Penerapan pola tata letak (*layout pattern*) seperti pola Gutenberg, pola-Z dan pola-F dapat diterapkan pada desain *wireframe* untuk mengkomposisikan secara optimal prioritas konten visual dengan baik. Dari dua contoh penerapan pola tata letak pada halaman situs web (dalam bidang *travel* dan situs web belanja *online*) dapat dilihat penerapan pola-pola ini, dimana masing-masing memiliki fungsi fitur-fitur yang berbeda dan pola tata letak akan mengoptimalkan tampilan visual tersebut dalam bentuk desain *wireframe*.

Kata Kunci: *Desain Web, Wireframing, layout pattern, pola-Gutenberg, pola-Z, pola-F, Information architecture.*

PENDAHULUAN

Berkembangnya era digital ke segala bidang telah merubah banyak hal bagi manusia dalam berkomunikasi. Digitalisasi informasi yang merupakan proses mengubah berbagai informasi, kabar, atau berita dari format analog menjadi format digital telah merubah pula cara dan pengalaman interaksi manusia dan komputer sebagai perangkat media, sehingga informasi lebih mudah untuk diproduksi, disimpan, dikelola, dan didistribusikan. Informasi yang digitalisasi dapat disajikan dalam bentuk teks, angka, audio, visual, yang dapat berisi tentang sosial, kesehatan, bisnis dan lain-lain. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi secara digital adalah berbasis situs web. Oleh karena itu menjadi sangat penting sebuah situs web perlu dirancang sedemikian rupa agar komunikasi menjadi jelas dan juga tentunya menarik.

Desain situs web merupakan proses perancangan informasi melalui media layar yang dapat berupa layar monitor, *tablet* ataupun perangkat telepon *mobile*. Seiring perkembangan teknologi perangkat keras (*hardware*) tersebut secara tidak langsung mempengaruhi pola atau model dari tata letak yang dihasilkan. Teknologi informasi dalam perkembangannya telah banyak mendukung percepatan dan efektivitas penyampaian informasi yang terkandung didalam sebuah sistem informasi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di

mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Oleh karena itu sangat penting sebuah model bisnis yang akan diinformasikan dirancang sesuai dengan media yang akan digunakan.

Apa itu *wireframing*?

Wireframing merupakan tahapan penting dalam proses merancang sebuah media digital (*screen design process*). Hal tersebut dimungkinkan agar dapat menentukan hirarki informasi pada sebuah desain, membuatnya lebih mudah dipahami dalam merencanakan penataletakan struktur informasi agar sesuai dengan model informasi yang diinginkan oleh pengguna (*user*). *Wireframe* digunakan untuk mempermudah penyusunan sebuah konten dan pengalaman pengguna.

Wireframe juga dapat diartikan sebagai sebuah kerangka (*framework*) sederhana yang menghubungkan komponen-komponen yang ada didalamnya. Dalam bentuk desain visual sebuah rancangan *wireframe* tidak lebih dari susunan kotak dan atau persegi yang dapat menggambarkan sebuah elemen foto atau dapat berupa susunan teks.

Elemen *Wireframe*

Kerangka rencana situs web dapat dibagi menjadi tiga komponen: desain informasi, desain navigasi, dan desain antarmuka. Tata letak halaman adalah tempat komponen-komponen ini bersatu yang memiliki sebuah pola, sementara *wireframing* menggambarkan hubungan antara komponen-komponen didalamnya.

Desain Informasi

Desain informasi adalah presentasi dari penempatan dan prioritas dari sebuah informasi. Desain informasi masuk kedalam area desain pengalaman pengguna (*user experience design*), yang ditujukan untuk menampilkan struktur informasi secara efektif untuk hasil komunikasi yang jelas. Pada situs web, elemen informasi harus diatur sedemikian rupa sesuai dengan tujuan dan tugas pengguna.

Arsitektur Informasi (*Information Architecture*)

Dalam perancangan media digital kita telah mengenal adanya desain *user experience* (UX) yang merupakan sebuah proses pembangunan aplikasi digital yang meliputi sub proses mulai dari perancangan model bisnis, analisa pasar, Informasi arsitektur, *wireframing*, *user interface*, *prototyping* dan sampai pada *usability testing*, yang kesemuanya itu bertujuan untuk mengetahui sejauh mana nantinya user dapat berinteraksi dengan produk yang akan dipasarkan.

Salah satu proses yang sangat penting dilakukan sebelum proses *wireframing* adalah proses penentuan arsitektur informasi (*information architecture*) yang dapat terdiri dari beberapa bagian yaitu:

- **Structure** – Bagaimana mengumpulkan setiap bagian dari sebuah situs web?
- **Content** – Apa yang akan ditampilkan dalam situs web?
- **Informational hierarchy** – Bagaimana ini informasi diatur dan ditampilkan?
- **Functionality** – Bagaimana tampilan

antarmuka bekerja?

- **Behavior** – Bagaimana cara berinteraksi dengan pengguna dan perilakunya?

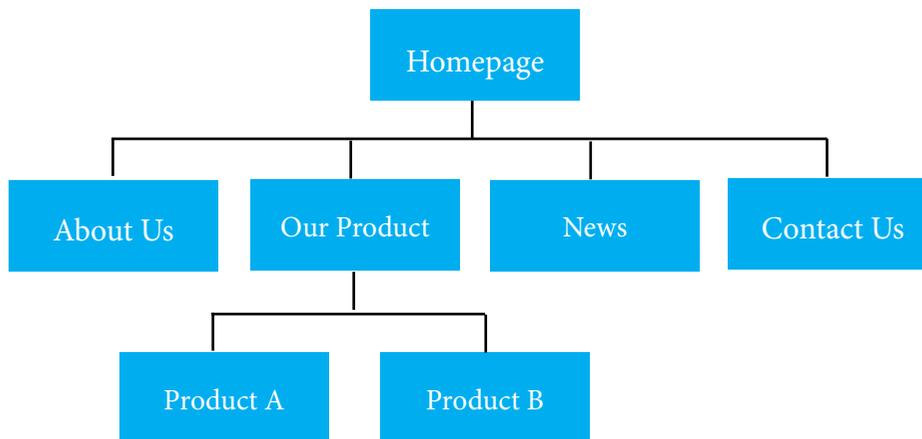
Sebuah *wireframe* tidak seharusnya mewakili bentuk sebuah desain visual, kontak elemen grafik, menyampaikan merek atau identitas.

Desain Navigasi

Pada sistem navigasi terdapat bagian elemen-elemen *screen* yang dapat ditentukan oleh pengguna untuk berpindah dari halaman satu ke halaman lainnya dalam sebuah situs web. Perancangan sebuah navigasi harus dapat berkomunikasi antara link dari setiap konten yang dihubungkan, sehingga pengguna menjadi paham terhadap opsi yang dipilih. Sebuah situs web biasanya memiliki beberapa jenis navigasi seperti *global navigation*, *supplementary navigation*, *contextual navigation* dan *courtesy navigation*. Tentunya pemilihan jenis navigasi tersebut disesuaikan dengan jenis situs webnya.

Tujuan dari arsitektur informasi tidak lain adalah terbentuknya peta situs (*sitemap*) dari sebuah situs web. Dalam hal ini susunan prioritas informasi telah ditentukan dalam bentuk menu.

Pada gambar di bawah ini merupakan contoh sederhana peta situs (*Sitemap*), dimana jika diperhatikan terdapat 3 (tiga) level kedalam situs web yaitu Level-0 (*Homepage*), Level-1 (*About Us*, *Our Product*, *News* dan *Contact Us*) dan level-2 (*Product A* dan *Product B*).

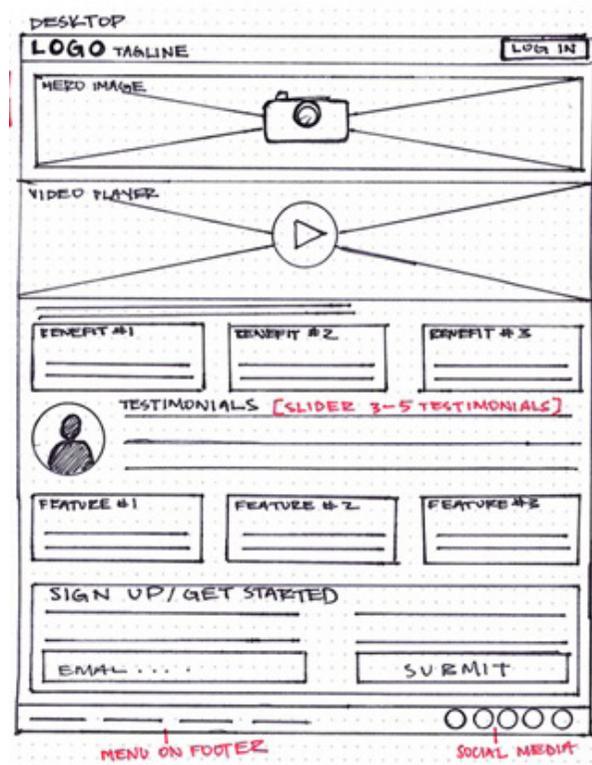


Gambar 1: Contoh peta situs (*sitemap*).
(Sumber: Dokumen pribadi)

Desain Antarmuka

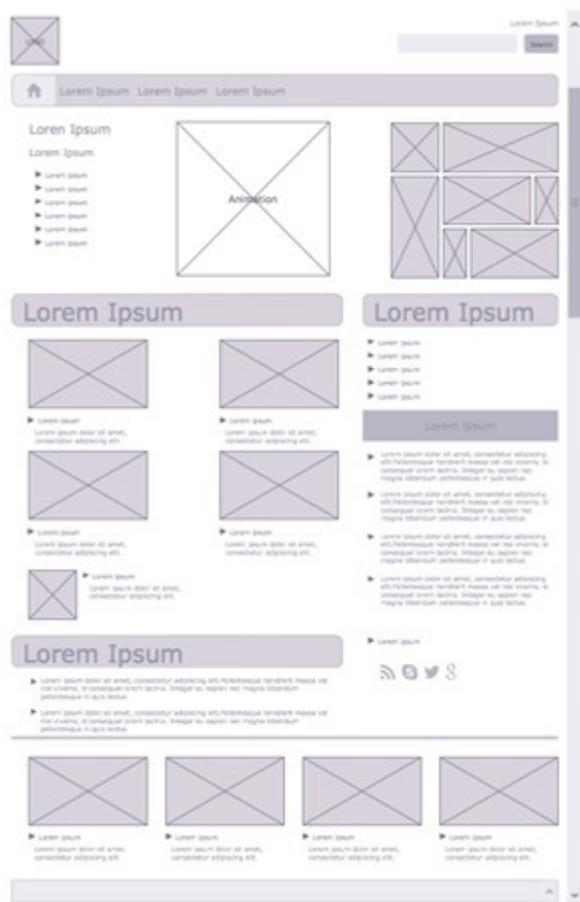
Desain antarmuka meliputi pemilihan dan pengaturan elemen-elemen desain antarmuka yang disesuaikan pada pengguna untuk dapat berinteraksi secara fungsional pada sebuah sistem. Tujuan dari desain antarmuka adalah untuk memfasilitasi sebanyak mungkin tingkat kegunaan dan tingkat efisiensi. Umumnya elemen yang ditemukan dalam desain antarmuka adalah tombol, bidang teks, kotak centang (*check boxes*), tombol radio (*radio buttons*), dan menu tarik-turun (*drop-down menus*).

Wireframe pada desain website sangat sederhana, dan dapat menjadi rancangan kasar yang dapat mengkonversikan elemen desain tertentu ke dalam situs web. Proses *wireframe* memastikan bahwa setiap halaman dalam situs web memiliki tujuan, juga mencapai sasaran yang telah ditetapkan dan menetapkan navigasi pada sebuah situs web. Bagaimanapun dalam implementasinya *wireframe* minim penyertaan font, warna, atau logo karena hanya fokus pada elemen struktural situs web.



Gambar 2 : Contoh rancangan wireframe pada halaman situs web.
(Sumber:www.medium.com)

Pada gambar 2 merupakan contoh wireframe yang dibuat dengan sketsa manual, dimana penempatan fitur-fitur informasi disesuaikan berdasarkan arsitektur informasi yang telah ditetapkan. Setiap fitur informasi akan disusun yang nantinya akan disesuaikan dengan pengalaman pengguna.



Gambar 3: Visualisasi rancangan wireframe. (Sumber:www.conceptdraw.com)

Pada Gambar 3 *wireframe* dibuat dengan model digital, dimana penempatan elemen-elemen desain disusun berdasarkan kebutuhan prioritas informasi. Penempatan elemen gambar terlihat dinamis dengan menerapkan beberapa ukuran yang berbeda. Penerapan salah satu prinsip desain tersebut dapat menentukan penempatan prioritas informasi pada *wireframe*.

Pola tata letak (*layout pattern*) pada *wireframing style*

Keterkaitan penerapan pola tata letak dalam desain *wireframe* akan sangat menentukan tingkat kejelasan dan ketertarikan sebuah tampilan visual halaman

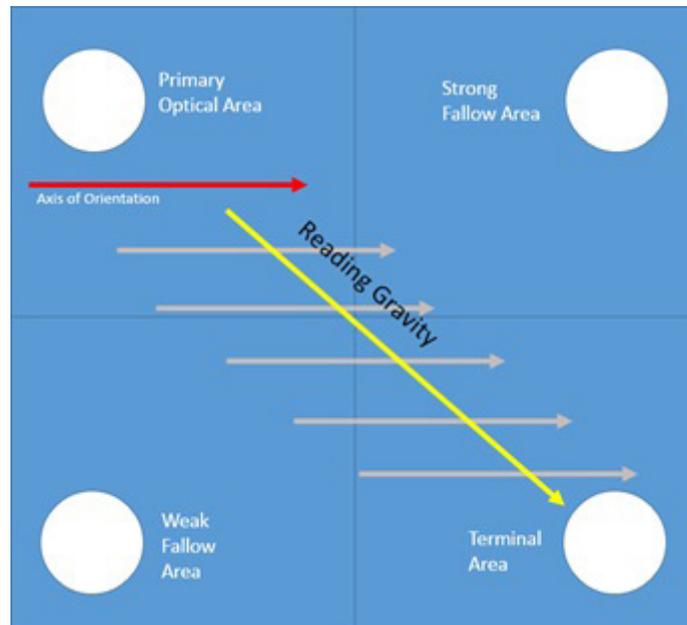
situs web oleh pengguna. Oleh karena itu dalam hal ini fungsi *storytelling* dari halaman situs web harus jelas dan benar-benar disusun untuk dapat menjadi pemandu dan pemecah permasalahan pengalaman bagi pengguna ketika berinteraksi dengan halaman situs web tersebut.

Menurut Steven Bradley secara umum terdapat tiga pola tata letak yang sering disarankan untuk memanfaatkan cara orang memindai atau membaca suatu desain visual, yaitu diagram Gutenberg, tata letak pola-Z, dan tata letak pola-F.

Gutenberg Diagram

Diagram Gutenberg menggambarkan pola umum pergerakan mata ketika melihat informasi homogen yang terdistribusi secara merata. Diagram Gutenberg menunjukkan bahwa area yang kuat dan lemah berada di luar jalur gravitasi bacaan (*reading gravity*) dan menarik perhatian minimal kecuali ditekankan secara visual dalam beberapa cara seperti penekanan pada elemen desain. Intinya disini pengguna dapat mengontrol lintasan visual dari desain yang dibuat.

Pada gambar 4, penekanan pada pola ini adalah pada *Primary optical area* kemudian menuju ke arah *Terminal area* atau area akhir melalui lintasan gravitasi bacaan (*reading gravity*). Sebagai contoh pada gambar 5 penerapan pola tata letak gutenberg diterapkan pada halaman tersebut, dimana diketahui bahwa pola gutenberg berorientasi pada *reading gravity*, artinya ada alur yang memandu pergerakan mata ketika melihat sebuah elemen kemudian bergerak ke arah lain yang akan



Gambar 4 : Diagram Gutenberg.
(Sumber: <http://www.vanseodesign.com>)



Gambar 5 : Contoh penerapan pola Diagram Gutenberg pada halaman situs web. (Sumber: <https://www.clicksandclients.com/blog/internet-marketing/gutenberg-diagram-homepage-sense/>)

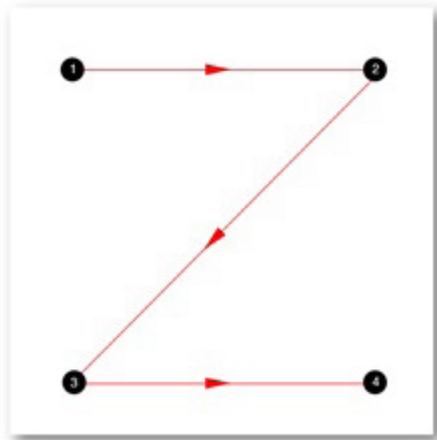
dituju. Pola ini memandu pengguna untuk fokus pada area terpenting dari sebuah tampilan situs web yaitu pada bagian kiri-atas dan kanan-bawah. Dapat dilihat pada halaman tersebut fungsi struktur informasi yang diinginkan adalah adanya ajakan untuk bergabung dengan situs tersebut, kemudian penekanan langsung tertuju pada tombol *Sign Up* dimana menggunakan warna hijau

untuk menarik perhatian.

Dari penjelasan gambar 5 maka ada korelasi antara arsitektur informasi yang merupakan bagian dari fungsi dengan penerapan pola tata letak diagram gutenberg.

Z-Pattern

Pola-Z kadang disebut juga sebagai



Gambar 6: Pola-Z
(Sumber: <https://vanseodesign.com>)

kebalikan dari pola-S, yang mengindikasikan lebih banyak lintasan melengkung yang berlawanan dengan lintasan miring yang kuat.

Pola Z sering digunakan pada jenis halaman situs web yang memiliki struktur informasi yang sama dan berulang, seperti halaman situs web berita. Desain *wireframe* pada halaman situs web dengan pola ini memiliki orientasi visual secara horizontal terlebih dahulu kemudian diikuti dengan

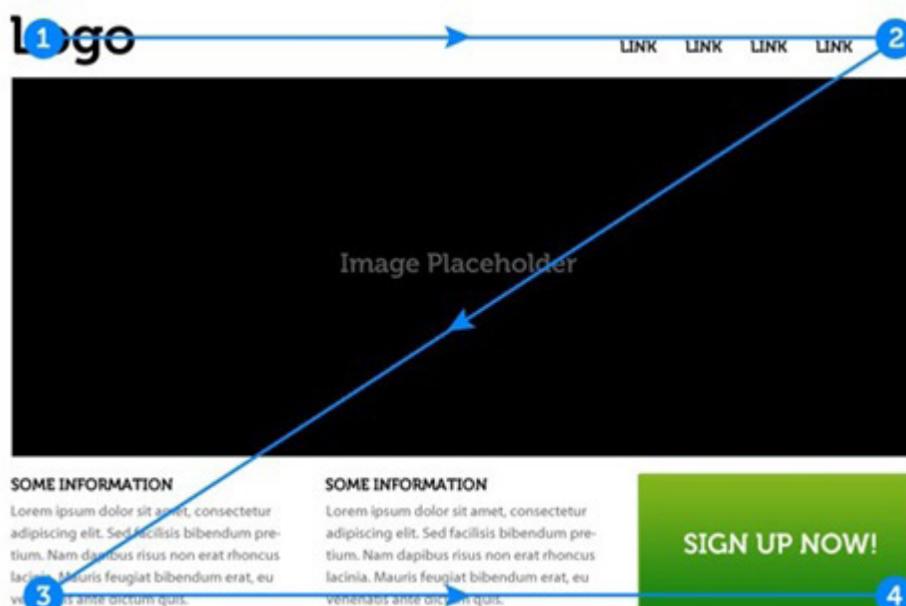
orientasi secara vertikal, kemudian akan berulang pada informasi selanjutnya.

Pada gambar 7 di atas hirarki informasi terlihat membentuk pergerakan pola-Z, dimana logo akan menjadi area pertama yang akan diamati, kemudian diikuti oleh menu konten utama dan *sign up*.

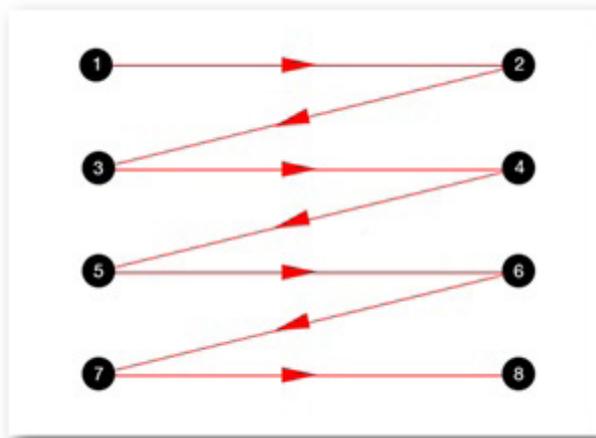
Zig-zag pattern

Pola zig-zag merupakan rangkaian bagian atau dapat dikatakan turunan dari pola-Z. Secara psikologis pola zig-zag akan memberikan reaksi mendikte atau terus bergerak dari kiri ke kanan kemudian sedikit turun dan kembali ke kiri sebelum memulai gerakan horizontal lain atau ke kanan lagi. Jika terus diperhatikan rangkaian pola zig-zag lama-kelamaan akan terkesan seperti pola-Z yang lebih besar.

Jika diperhatikan jenis pola tata letak ini membentuk sebuah pengulangan atau (*repetition*) pada sebuah gabungan elemen



Gambar 7: Contoh penerapan pola-Z pada halaman situs web.
(Sumber: <https://uxplanet.org/z-shaped-pattern-for-reading-web-content>)



Gambar 8: Pola-Zig-zag
(Sumber: <https://vanseodesign.com>)

yang membentuk susunan informasi tertentu, seperti penerapan halaman *chatting* pada sosial media.

Golden Triangle Pattern

Masih pada turunan pola-Z, pada pola *golden triangle* di atas berfungsi mengambil gerakan diagonal pertama dan horizontal pertama dan kemudian menutup bentuk gerakan berakhir dengan segitiga siku-siku yang sudut kanannya adalah sudut kiri-atas. Pola ini sering digunakan jika terdapat susunan informasi yang sama namun tidak berkesan berulang. Sudut siku di bagian kiri-atas memberikan kesan informasi seolah-olah terputus sampai pada area tersebut.

F-Layout

Seperti namanya, pola-F memiliki pola susunan seperti huruf F. Seperti pola

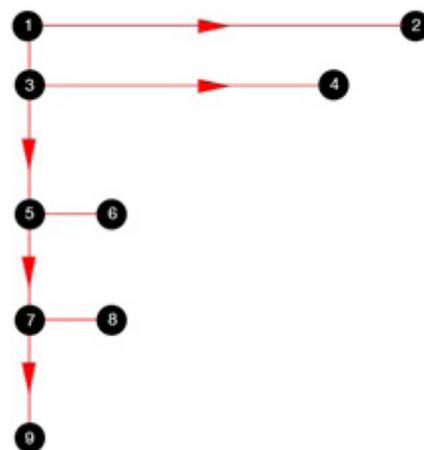


Gambar 9 : Pola-Golden triangle (segitiga emas)
(Sumber: <https://vanseodesign.com>)

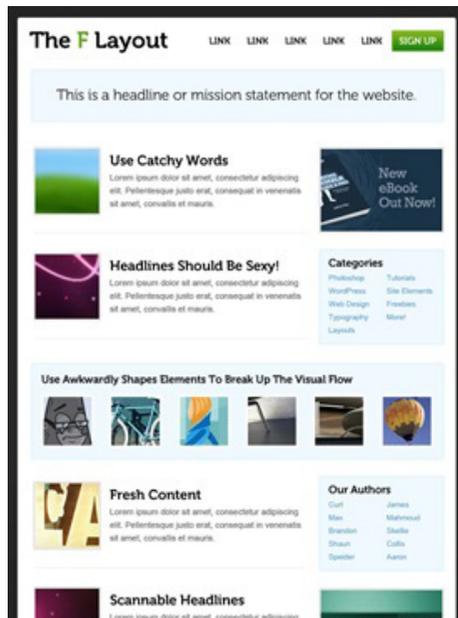
lainnya, jalur visual mata mulai dari kiri-atas, bergerak horizontal ke kanan-atas dan kemudian kembali ke tepi kiri sebelum melakukan pergerakan horizontal ke kanan.

Penerapan pola F ini pada wireframe akan memberikan orientasi pengguna untuk melihat visual secara umum secara vertikal namun tetap dapat membaca informasi secara horizontal sehingga diharapkan ada kecenderungan meskipun informasi tersusun secara horizontal tapi seolah-olah terpisah antara satu dan lainnya, artinya setiap baris kelompok informasi memiliki area visualnya sendiri.

Informasi penting harus ditempatkan di bagian atas pada desain situs web di mana biasanya akan dibaca terlebih dahulu. Informasi yang lebih sedikit harus ditempatkan di sepanjang tepi kiri desain, di sini gerakan mata horizontal akan dipadukan dengan gerakan mata vertikal sedikit demi sedikit. Dapat diartikan secara psikologis bahwa orang biasanya tidak membaca secara *online* namun yang pasti dilakukan pertama kali adalah membaca atau memindai alur visual.



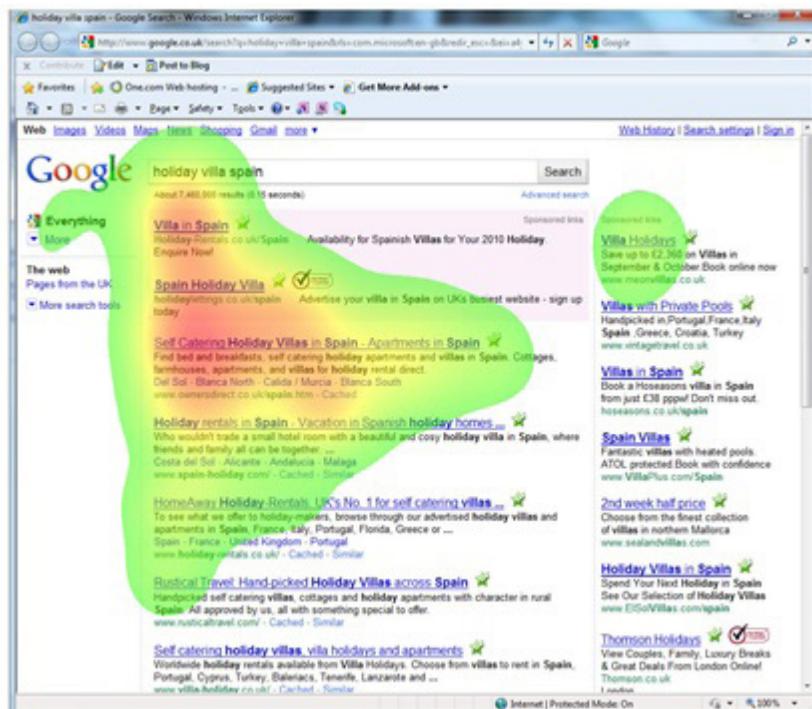
Gambar 10 : Pola-F
(Sumber: <https://vanseodesign.com>)



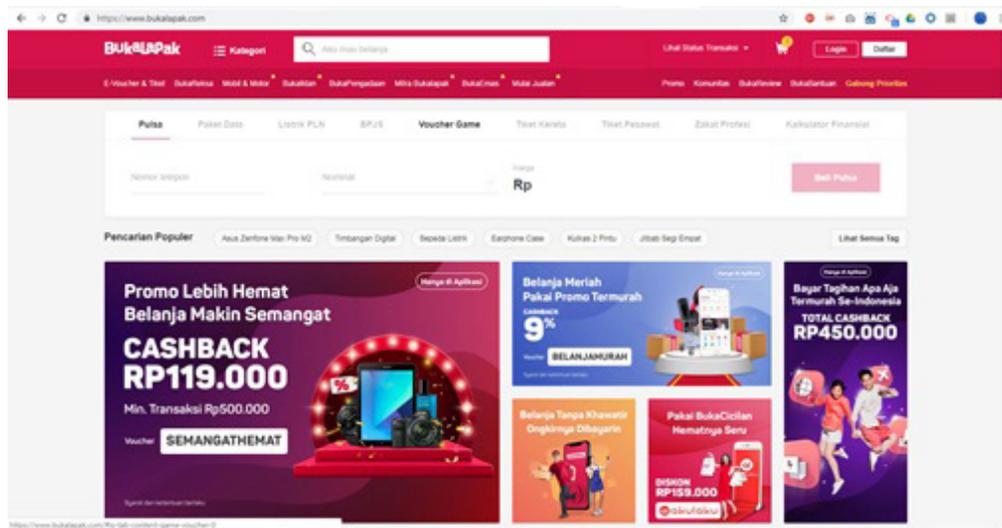
Gambar 11: Contoh Pola-F pada situs web (Sumber: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-the-f-layout-in-web-design>)

Pola-F dalam implementasi desain halaman situs web juga sangat banyak digunakan disamping pola-Z. Jenis situs web yang menggunakan susunan pola ini biasanya yang memiliki penekanan pada susunan yang sistematis, artinya struktur informasi biasanya harus dibaca satu persatu, baris per baris dan sesuai dengan prioritas informasinya, contoh dapat dilihat pada gambar 11.

Pada gambar 12 dibawah ini dapat dilihat sebuah hasil uji kegunaan (*usability testing*) berupa simulasi pelacakan pengguna terhadap situs web dengan teknik *heat map* atau pemetaan untuk kecenderungan sebuah informasi dilihat atau di klik. Pada gambar tersebut pola-F terlihat jelas pada situs web



Gambar 12 : *Heat map* pada situs web pencari google (Sumber: <https://www.clickingmad.com/blog/free-seo-search-engine-optimisation-tips/>)



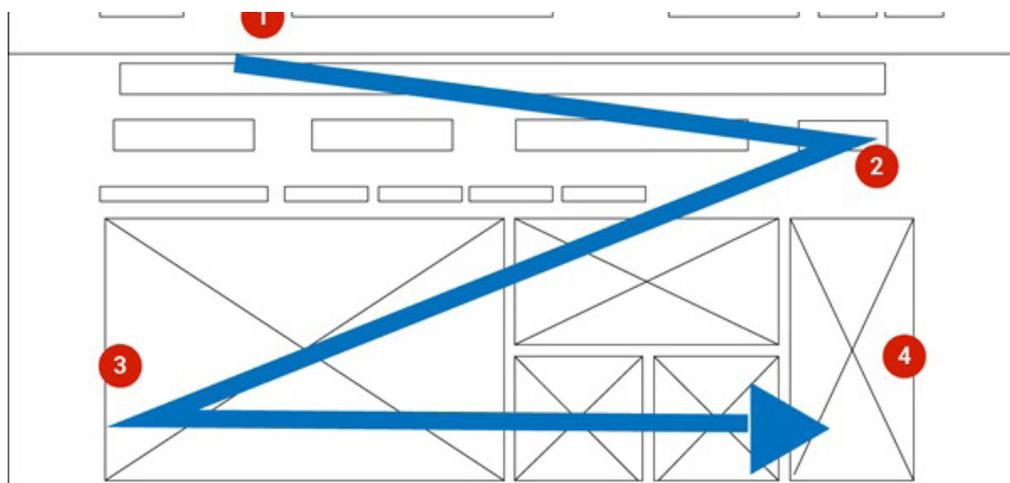
Gambar 13a : Halaman beranda (*homepage*) situs belanja online (Sumber: www.bukalapak.com)

pencari google untuk fungsi SEO (*Search Engine Optimization*), dimana pengguna umumnya lebih banyak melihat 3-5 baris dari informasi hasil pencarian yang terlihat pada susunan sebelah kiri. Sedangkan ada informasi pendukung di bagian kanan atau informasi terkait yang juga dilihat atau mungkin di klik, disinilah pola-F terlihat.

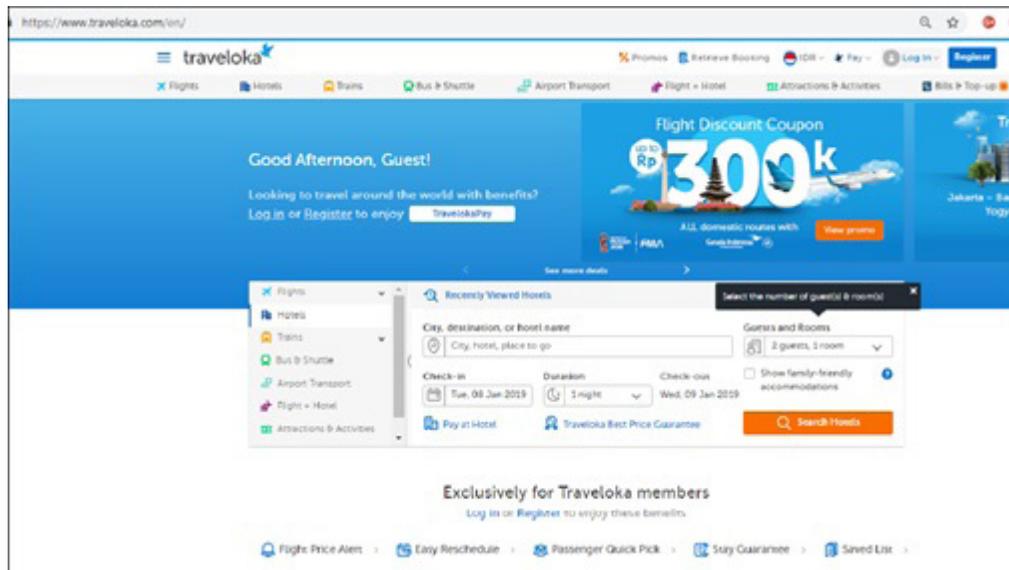
Penerapan pola tata letak pada *wireframing styles*

Berikut ini adalah beberapa kasus yang dapat dipelajari dari penerapan pola tata letak pada desain *wireframe* halaman situs web.

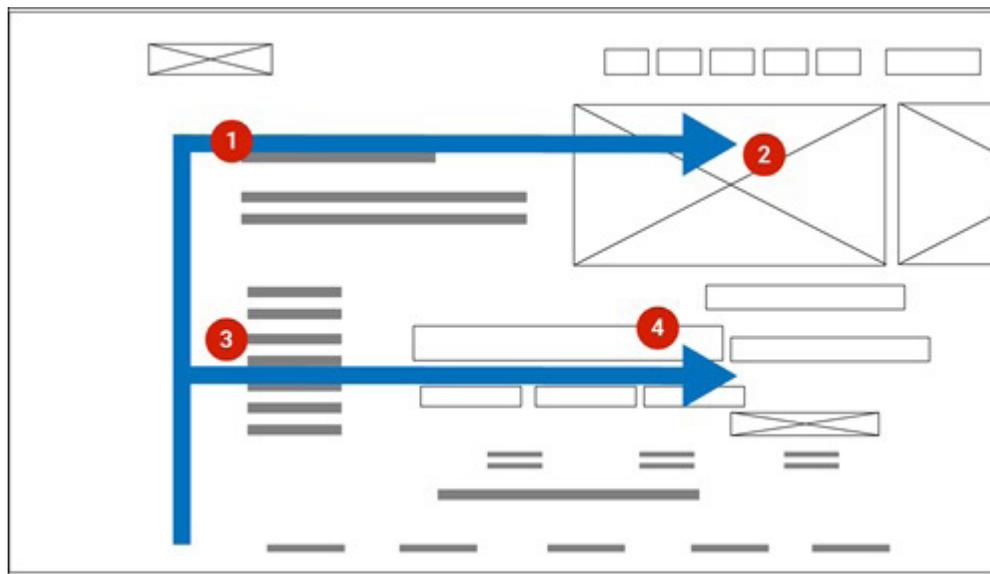
Pada gambar 13a merupakan gambar halaman beranda (*homepage*)



Gambar-13b: Contoh penerapan pola-F pada *wireframe* situs belanja online (Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 14a: Halaman beranda (*homepage*) situs travel (Sumber: www.traveloka.com)



Gambar 14b: Contoh penerapan pola-F pada *wireframe* situs travel (Sumber: Dokumen pribadi)

situs web belanja *online*. Jika diperhatikan tampilan desain visual tersebut dapat kita analisis kecenderungan alur visual yang jika digambarkan dalam bentuk *wireframe* akan terlihat pada gambar 13b. Kecenderungan alur visual tersebut dapat dibaca dari penempatan prioritas struktur informasi yang pada gambar 13b tersebut

diindikasikan dengan urutan angka 1 sampai 4, dan selanjutnya akan membentuk sebuah pola tata letak yaitu pola-Z.

Contoh berikutnya adalah pada gambar 14a, adalah tampilan halaman beranda dari sebuah situs travel. Secara fungsi pada situs tersebut dari sisi prioritas struktur informasinya tentunya informasi jenis

layanan *travel* seperti tempat penginapan, alat transformasi dan lainnya yang berkaitan dengan kebutuhan pelanggan akan ditempatkan pada area perhatian utama.

Penerapan pada pola-F pada situs *travel* ini dapat dilihat pada gambar 14b, dimana alur pola tata letak visual akan diarahkan pada bentuk horizontal yang tersusun. Pada gambar susunan angka 1 dan 2 menunjukkan perhatian utama berupa iklan yang selanjutnya akan berakhir pada area 3 dan 4 yang merupakan fungsi utama dari layanan situs web *travel* tersebut.

SIMPULAN

Dari uraian artikel di atas dapat ditarik beberapa hal penting dalam perancangan sebuah situs web tentunya yang berkaitan dengan penerapan pola tata letak (*layout pattern*) pada *Wireframing* halaman situs web:

- (1) *Wireframing* digunakan sebagai sebuah proses penting sebelum dilanjutkan pada rancangan *User Interface* dimana struktur informasi dibuat terlebih dahulu sehingga untuk penempatan fitur-fitur informasi pada sebuah halaman website menjadi lebih jelas.
- (2) *Wireframing* dalam desain situs web memberikan kejelasan pada semua interaksi dan fokus kebutuhan utama pengguna terhadap produk yang digunakan.
- (3) *Wireframing* membantu orang mendapatkan pesan inti mereka yang disampaikan melalui situs web secara lebih efektif dan dapat mengumpulkan umpan balik lebih awal.

(4) *Wireframing* membantu para pengembang (*developer*) dengan memberi gambaran yang jelas tentang elemen-elemen dan fungsi yang digunakan.

(5) Perlunya memahami jenis pola tata letak seperti pola Gutenberg, pola-Z dan pola-F setelah penentuan prioritas struktur informasi dari konten situs web.

(6) Penerapan prinsip desain seperti *balance, proximity, alignment, repetition, contrast and space* dapat dilakukan dengan mengacu kepada wireframe yang telah dibuat, proses ini sering disebut sebagai *mockup*. Pada *mock up* seluruh elemen desain yang ada akan diolah dengan penerapan prinsip desain, seperti penggunaan tipografi dan variasinya, penentuan warna, gambar, animasi, tombol dan lain-lain.

(7) Penerapan sistem grid (*grid system*) dapat dilakukan untuk menjaga konsistensi perbandingan visual dari elemen yang diolah.[]

DAFTAR PUSTAKA

- Kroenke, D M. (2008). *Experiencing MIS*. Prentice-Hall, Upper Saddle River, NJ
- Green, Tom. (2015). *Uxpin content wireframing for responsive design*, by UXPin Inc.
- Garrett, Jesse James (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*.
- Bank, Chris. (2015). *The Guide to*

- Wireframing For Designers, PMs, Engineers and Anyone Who Touches Product. UXPin.
- Tidwell, Jenifer. (2010), Livro - Designing Interfaces, 2nd Edition, 2010
- Bradley, Steven. (2011). 3 Design Layouts: Gutenberg Diagram, Z-Pattern, And F-Pattern. <https://vanseodesign.com/web-design/3-design-layouts/>