

## Flat Design Sebagai Gaya Visual Perancangan Asset Bangunan Pada Web “Peta Interaktif”

Fadjar Satria Dwi Putra

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Alfian Candra Ayuswantana

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Alamat: Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Korespondensi penulis: [journalfajar@gmail.com](mailto:journalfajar@gmail.com)

**Abstract.** *Creating a digital "interactive map" web is one of the uses of current technological developments. However, to create an attractive website, it also needs a good design. One of them is by creating an asset environment. The aim of this research is to describe the form of design for buildings such as houses, buildings and places of worship using a flat design visual style which will later be used as an asset on the "interactive map" web. The method used in this research is a qualitative method to describe all forms of the design process. Apart from that, the author also implements the stages of art creation according to Gustami (2007), starting from idea exploration to the design process. From the research results, there are several stages that need to be carried out in creating a building design, namely looking for references, forming initial patterns using tools on the Figma platform, to the detailing process so that the image looks more realistic. The creation of environmental assets in the form of buildings will be applied to an "interactive map" web as a visual complement to make it more attractive and many people are interested in accessing the website.*

**Keywords:** *Flat Design, Design, Environmental Assets, Visual Communication Design.*

**Abstrak.** Pembuatan web “peta interaktif” digital merupakan salah satu pemanfaatan dari perkembangan teknologi saat ini. Namun untuk membuat situs web yang menarik tentunya membutuhkan desain yang baik pula. Salah satunya yaitu dengan pembuatan *asset environment*. Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk perancangan desain bangunan seperti rumah, gedung, dan tempat ibadah menggunakan gaya visual *flat design* yang dimana nantinya desain tersebut digunakan sebagai asset pada web “peta interaktif”. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif untuk mendeskripsikan segala bentuk proses perancangan. Selain itu, penulis juga mengimplementasikan tahapan penciptaan seni menurut Gustami (2007), dimulai dari eksplorasi ide hingga proses perancangan. Dari hasil penelitian, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam membuat desain bangunan yaitu mencari referensi, pembentukan pola awal menggunakan *tools* pada *platform* Figma, hingga proses *detailing* agar gambar terlihat lebih realistis. Pembuatan aset *environment* berupa bangunan ini akan diaplikasikan pada web peta interaktif sebagai pelengkap visual agar lebih menarik dan banyak masyarakat yang berminat untuk mengakses situs web tersebut.

**Kata kunci:** Flat Desain, Perancangan, Aset Environment, Desain Komunikasi Visual.

### LATAR BELAKANG

Di era modern ini, teknologi terus berkembang secara pesat. Banyak teknologi-teknologi terbaru yang dapat digunakan dalam dunia IT seperti contohnya pembuatan web, aplikasi, software, dll. Salah satu kemudahan dalam pemanfaatan teknologi yaitu mengakses dan mengetahui informasi suatu wilayah melalui peta digital. Peta interaktif digital telah menjadi alat penting dalam berbagai aplikasi, termasuk navigasi, pendidikan, pariwisata, dan analisis geografis. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam pengembangan peta interaktif yang lebih dinamis, responsif, dan informatif. Melihat semakin meningkatnya wisatawan lokal maupun internasional, hal ini menjadi

Received Oktober 22, 2023; Revised November 02, 2023; Accepted November 29, 2023

\* Fadjar Satria Dwi Putra [journalfajar@gmail.com](mailto:journalfajar@gmail.com)

peluang untuk mengembangkan web UI/UX “peta interaktif” yang berguna bagi para wisatawan agar lebih mudah dalam mengakses informasi mengenai suatu wilayah.

Pada dasarnya untuk membuat sebuah konsep web peta interaktif bukanlah hal yang mudah. Banyak hal yang perlu diperhatikan dari pembuatan konsep, teknik, elemen-elemen desain, dls. Langkah awal yang dapat diambil dalam proses perancangan web digital yaitu dengan merancang asset visual yang nantinya akan digunakan pada perancangan web “peta interaktif”. Tujuan dibuatnya asset visual yaitu untuk mendukung pencapaian kesuksesan proyek yang akan dikerjakan. Beberapa manfaat lain dari dibuatnya asset visual yaitu dapat meningkatkan daya tarik audiens, menunjukkan identitas merk, serta dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi. Adapun macam-macam aset visual pada umumnya yaitu seperti logo, ilustrasi, mockup, maupun icon.

Pada penelitian ini, penulis berfokus pada perancangan asset berupa desain bangunan yang meliputi gedung, rumah, maupun tempat ibadah. Dalam dunia desain grafis, asset tersebut termasuk dalam asset environment. Jika diartikan, environment memiliki makna lingkungan. Sehingga dapat dikatakan bahwa asset environment nantinya berupa latar tempat yang melengkapi suatu desain. Dalam perancangan web “peta interaktif”, asset ini merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan karena dapat digunakan sebagai icon dalam menunjukkan tempat-tempat tertentu pada peta. Pemilihan warna, bentuk, dan suasana perlu diperhatikan agar desain asset environment menjadi lebih hidup dan tampak seperti bentuk bangunan yang dimaksud. Dengan begitu informasi mengenai wilayah dan lokasi-lokasi pada peta dapat tersampaikan dengan baik kepada para wisatawan atau audiens. Hal ini yang menjadi dasar bagi penulis dalam membuat perancangan asset bangunan pada web “peta interaktif”. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, adapun rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan asset bangunan pada web “peta interaktif” menggunakan gaya visual *flat design*?

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah mendeskripsikan bentuk perancangan desain bangunan seperti rumah, gedung, dan tempat ibadah menggunakan gaya visual *flat design* yang dimana nantinya desain tersebut digunakan sebagai asset pada web “peta interaktif”. Adapun batasan dari penelitian ini adalah, pembuatan asset yang dilakukan oleh penulis hanya berfokus pada bangunan yang menjadi pelengkap web bukan bangunan utama yang digunakan sebagai penunjuk lokasi tertentu. Desain bangunan yang dibuat oleh penulis digunakan sebagai penyempurna visual agar web “peta interaktif” tampak lebih hidup dan menarik. Dari penelitian yang dilakukan, penulis mengharapkan hasil berupa konsep, deskripsi dari tahapan proses serta hasil visualisasi.

## KAJIAN TEORITIS

Beberapa teori digunakan oleh penulis sebagai panduan dalam menyusun penelitian ini. Ada tiga teori yang digunakan penulis dalam penelitian ini, yaitu teori mengenai perancangan, gaya visual, dan teori flat design. Ketiga teori tersebut akan dijabarkan dibawah ini.

### 1. Perancangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perancangan berasal dari kata “rancang” yang memiliki arti yaitu proses atau perbuatan merancang. Dalam penelitian ini, perancangan berfokus pada pembuatan asset visual. Menurut Ale (2020:7) asset visual adalah “suatu visual yang mempunyai makna dan nilai tukar yang dapat digunakan pada berbagai macam perancangan”. Jika digabungkan maka dapat dikatakan bahwa perancangan asset visual merupakan suatu proses pembuatan suatu desain visual yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan untuk berbagai macam perancangan. Bentuk perancangan asset visual pada penelitian kali ini berfokus pada pembuatan desain bangunan seperti gedung, rumah, maupun tempat ibadah yang mana nantinya digunakan sebagai asset perancangan web “peta interaktif”.

### 2. Gaya Visual

Gaya visual merupakan sebuah pendekatan dan estetika yang biasa digunakan dalam desain grafis dan pengguna digital. Dalam konteks desain visual digital, biasanya gaya visual digunakan sebagai landasan dalam menentukan bentuk gambar yang akan di desain nantinya. Gaya visual mencakup berbagai elemen desain seperti tipografi, warna, ilustrasi, tata letak, dan elemen interaktif. Ada beberapa jenis gaya yang sering digunakan untuk menciptakan tampilan yang unik dan menarik, diantaranya yaitu:

- Flat Design
- Material Design
- Skeuomorphism
- Neomorphism/Soft UI
- Pixel Art
- Cyberpunk
- Kinetic Typography
- Vector Art
- Glitch Art
- Augmented Reality (AR) Style

Setiap jenis gaya visual tentunya akan menghasilkan desain yang berbeda-beda. Jenis gaya tersebut bisa disesuaikan berdasarkan konsep yang akan digunakan pada proses perancangan. Seiring perkembangan teknologi dan tren desain, tentunya bentuk gaya visual juga akan ikut berkembang. Illustrator dapat menggunakan satu atau beberapa gaya untuk

menciptakan tampilan yang unik dan relevan dengan tujuan dibuatnya perancangan. Dalam penelitian ini, penulis memilih menggunakan gaya visual *flat design* dalam merancang desain asset pada web “peta interaktif”.

### 3. Flat Design

*Flat design* merupakan salah satu gaya visual yang sering digunakan ilustrator dalam membuat suatu perancangan visual. Jika diterjemahkan perkata, maka *flat* memiliki arti datar sedangkan *design* memiliki arti rancangan. Pada dasarnya, *Flat Design* merupakan gaya desain yang menonjolkan aspek pendekatan karakter minimalism (kesederhanaan), usefulness (kegunaan), dan cleanliness (kerapian) [Yasa, dkk. (2022:221)]. Sehingga dapat dikatakan bahwa desain yang dihasilkan nantinya akan terkesan sederhana dengan tampilan yang datar. Ada ciri khas tersendiri dari gaya visual *flat design*. Tobing (2021) mengatakan bahwa “ciri khas *flat design* adalah menghilangkan penggunaan ornamen-ornamen yang tidak diperlukan, dan berfokus pada tipografi, warna cerah, dan ilustrasi dua dimensi yang *flat*.” Dapat disimpulkan bahwa gaya visual *flat design* cenderung menggunakan elemen datar, warna solid, tipografi yang bersih, serta meminimalis efek bayangan atau tekstur yang berlebihan. Pemilihan warna yang cerah diharapkan mampu menyampaikan makna atau pesan dengan lebih baik dan mudah kepada audiens. Gaya visual ini lah yang akan digunakan penulis dalam membuat desain bangunan sebagai asset perancangan web “Peta Interaktif”.

## METODE PENELITIAN

Proses perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Biklen (1982) dalam Rifa'i Abubakar (2021:11) penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Metode tersebut sesuai dengan penelitian ini, dimana seluruh proses perancangan aset desain bangunan dideskripsikan secara detail menggunakan kata-kata.

Dalam metode perancangan desain asset bangunan, penulis menggunakan tahap penciptaan seni menurut Gustami (2007). Adapun tahapan yang dikatakan oleh Gustami (2007) dalam Intan Permata Sari, dkk. (2022:300) yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Intan Permata Sari, dkk. (2022:300) dalam jurnalnya juga mencantumkan siklus tahapan proses penciptaan seni menurut Gustami yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan dalam Proses Penciptaan Karya Seni

[Sumber: Gustami (2007) dalam Intan Permata Sari, dkk., 2022]

Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa langkah awal yang dilakukan dalam proses penciptaan seni yaitu dengan eksplorasi ide. Dimana hal tersebut dimulai dari pengumpulan gagasan hingga hasil implementasi dari karya seni. Intan Permata Sari, dkk. (2022:301) mengatakan bahwa “setiap kemajuan dalam pengumpulan referensi, pencarian inspirasi, hingga proses menuju merealisasikan gagasan, semua itu adalah jalan eksplorasi ide.” Hal tersebut juga dilakukan penulis sebelum membuat desain bangunan sebagai asset perancangan. Penulis mencari dan mengumpulkan banyak sumber bentuk bangunan dari rumah, gedung, maupun tempat-tempat ibadah sebagai referensi dalam perancangan asset.

Setelah mendapatkan banyak referensi dan menentukan salah satu yang akan digunakan sebagai contoh, maka langkah selanjutnya yaitu proses perancangan asset menggunakan gaya visual *flat design* seperti yang telah ditentukan sebelumnya. Desain bangunan juga dibuat dalam beberapa bentuk atau beberapa variasi sehingga asset yang akan digunakan dalam perancangan tidak hanya satu melainkan ada beberapa dan dapat disesuaikan dengan konsep perancangan pada web “peta interaktif”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Eksplorasi Ide

Proses perancangan aset desain bangunan ini didasari oleh berkembangnya teknologi saat ini yang sangat berguna bagi kehidupan manusia sehari-harinya. Hal ini yang menjadi dasar pembuatan web “peta interaktif” yang nantinya akan bermanfaat bagi para wisatawan ketika ingin mengunjungi suatu wilayah. Namun untuk membentuk laman web yang menarik tentunya memerlukan desain yang baik. Salah satu yang perlu diperhatikan adalah dalam pembuatan peta wilayah. Desain bangunan memiliki peran dalam peta untuk menunjukkan lokasi-lokasi tertentu pada suatu wilayah. Pada web “peta interaktif” ini,

dibuatnya aset bangunan bertujuan sebagai pelengkap agar web nantinya menjadi lebih menarik. Selain itu dibuatnya aset bangunan juga untuk menunjukkan gedung-gedung tertentu sebagai penanda yang dapat membantu wisatawan dalam menuju lokasi yang diinginkan. Dengan begitu maka banyak masyarakat yang mengakses laman web tersebut ketika ingin bepergian.

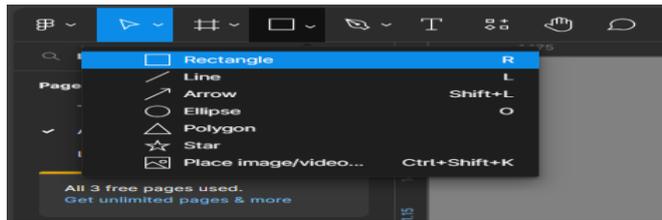
Pada perancangan ini, penulis terinspirasi dari gedung-gedung dengan konsep modern minimalis. Referensi yang didapat dominan pada bangunan dengan konsep minimalis seperti bangunan perumahan, perkantoran, maupun *flat house*. Bentuk bangunan yang dominan persegi dan *simple*, membuat desain mudah digambar serta dapat mengimplementasikan dengan jelas bentuk suatu bangunan pada web “peta interaktif”

## B. Perancangan Aset Bangunan

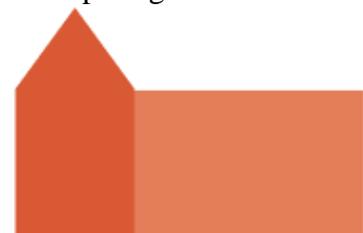
Dalam perancangan aset bangunan, ada beberapa proses yang perlu dilakukan. Langkah awal dalam pembuatan rumah dan gedung adalah dengan mencari beberapa referensi terkait Bangunan, Gedung, dan Rumah. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penulis memilih bentuk bangunan dengan konsep modern minimalis sebagai referensi perancangan aset desain bangunan. Namun pada proses perancangan, penulis tidak terlalu terpaku pada referensi yang ada. Penulis lebih memilih untuk membuat variasi desain dengan menggunakan bentuk maupun aset yang telah dibuat. Adapun beberapa referensi yang digunakan yaitu sebagai berikut:



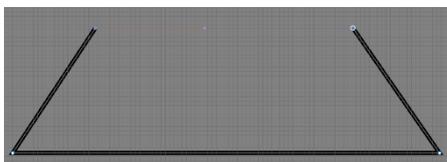
Langkah berikutnya adalah membuat desain awal menggunakan *platform* Figma dengan *Shape tool* yang kemudian di modifikasi sesuai dengan referensi dan menggunakan gaya desain *Flat*. Adapun beberapa tahapan dalam perancangan desain rumah sederhana, yaitu mula-mula membuat persegi panjang dengan menggunakan *rectangle tool* seperti pada gambar berikut.



Setelah itu membuat persegi panjang tepat disamping persegi panjang yang telah dibuat sebelumnya dengan lebar yang lebih kecil dan memodifikasi warna menjadi lebih gelap. Hal ini dilakukan agar gedung memiliki perbedaan warna serta efek kedalamannya dapat terlihat lebih jelas. Kemudian dilanjutkan dengan klik opsi *edit object*. Setelah muncul titik titik pada persegi panjang, selanjutnya klik titik tengah pada bagian atas persegi panjang dan tarik titik tersebut agar menjadi segi lima. Hasil akan terlihat seperti gambar berikut.



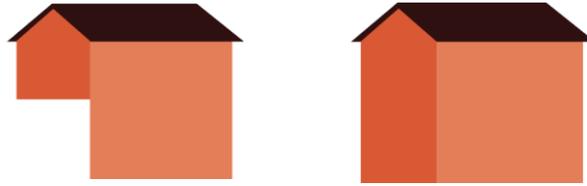
Langkah selanjutnya adalah membuat trapesium dengan menggunakan *pen tool* yang akan digunakan sebagai atap rumah seperti berikut:



Pada dasarnya tata cara perancangan gedung cukup praktis, dimana hal yang dibutuhkan hanyalah desain rumah yang telah dibuat dan menarik garis kebawah dari ke dua bentuk bidang dibawah ini



Langkah awal yaitu tarik kebawah garis pada persegi panjang, kemudian pilih persegi lima dan klik *edit object*. Selanjutnya, tarik garis yang ada pada bagian bawah persegi lima menggunakan opsi *edit object*. Hal ini dilakukan agar pada saat proses penarikan, bentuk tidak ikut terdistorsi.



Untuk membedakan antara bangunan rumah dan bangunan gedung-gedung, penulis mengubah warna pada objek. Warna orange digunakan untuk desain rumah, sedangkan warna hijau dipilih untuk desain gedung.



Agar bentuk bangunan lebih menarik, proses selanjutnya yaitu melakukan *detailing*. Pada proses ini, desain dibuat menjadi terkesan lebih realistis dan hidup. Pada tahap ini penulis lebih banyak menggunakan *rectangle tool* maupun *Pen Tool* dalam membentuk persegi maupun persegi yang telah dimodifikasi sebagai pintu, jendela, dan sebagainya.



Hasil yang didapatkan dari dua bangunan diatas dapat dikombinasikan dan menghasilkan berbagai macam variasi karya. Bentuk rumah dan gedung dibuat menjadi beberapa variasi yang sesuai dengan referensi yang telah dipilih. Untuk tempat ibadah, penulis hanya menggunakan desain masjid dan gereja sebagai simbol. dibawah ini merupakan hasil dari pembuatan desain gedung dan rumah.



### 1. Hasil Desain Awal



### 2. Hasil Setelah Detailing



### 3. Hasil Akhir Bentuk Rumah, Gedung, dan Tempat Ibadah

## KESIMPULAN

Proses perancangan asset tidaklah mudah, perlu melalui beberapa tahap agar tercipta desain yang baik. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan gaya visual *Flat Design*. Adapun beberapa proses yang dilakukan oleh penulis dalam membuat asset bangunan yaitu dengan mengeksplorasi ide, tahap pencarian referensi, serta tahap perancangan. Dalam proses perancangan, penulis menggunakan *platform* Figma, dimana *shape tool*, *pen tool*, dan *rectangle tool* merupakan alat utama dalam pembentukan bangunan rumah maupun gedung. Proses *detailing* juga dilakukan oleh penulis agar bentuk bangunan terlihat lebih hidup dan realistis.

Pada penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan asset environment berupa bangunan memiliki peran cukup penting dalam pembuatan “peta interaktif”. Dengan dibuatnya asset tersebut, hasil dari peta interaktif akan terlihat lebih hidup dan lebih menarik. Hal ini yang diharapkan nantinya dapat menarik minat masyarakat untuk mengakses situs web tersebut.

## DAFTAR REFERENSI

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian* (pertama). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ale, M. (2020). *Perancangan Aset Visual Bertema Daily Life Lesson Untuk Brand Popale* [S-1]. Insitutut Seni Indonesia.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). *Perancangan*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Permana, F. C., & Firmansyah, F. H. (2022). PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2 DIMENSI “EDIA”PADA E-MODULE MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol. 08(No. 03).
- Tobing, D. F. L. (2021). *Perancangan Desain Karakter Indonesia Direct Dengan Gaya Flat Design Untuk Membantu Visualisasi Brand Story*. 1–37.
- Yasa, I. W. A. P., Anggara, I. G. A. S., Pandawana, I. D. G. A., & Jayanegara, I. N. (2022). FLAT DESIGN SEBAGAI GAYA VISUAL ASSET GAME “ATTACK OF THE KRONA.” *Jurnal Bahasa Rupa* , Vol. 5(No. 2), 219–226.