



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Doa

Berdoa merupakan sebuah metode untuk memohon dan meminta pertolongan kepada Allah SWT, selain itu berdoa juga sebagai unsur yang paling esensial dalam ibadah, seperti sabda Nabi Muhammad SAW yang mengatakan *“Doa itu ibadah”* dan *“Tiada sesuatu yang paling mulia dalam pandangan Allah SWT, selain dari berdoa kepada-Nya, sedang kita dalam keadaan lapang”* yang dimaksudkan adalah sebagai seorang muslim kita diwajibkan berdoa dalam segala kondisi dan tidak hanya dalam keadaan ketika terkena musibah.

Menurut Abdul (2011) Doa memiliki keutamaan dan faedah yang tak terhitung jumlahnya, sebagaimana sabda Rasulullah SAW., *“Doa adalah Ibadah”*. Doa juga merupakan bentuk tawakal dan ketaatan kepada Allah SWT. Dalam firman Allah SWT *“Berdoalah kamu kepada-Ku, niscaya akan Kuperkenankan bagimu”* (hlm,7)

Doa juga dapat dijadikan senjata untuk mencari kebaikan dan juga menolak keburukan. Dengan berdoa dapat menghilangkan perasaan sedih dan kegelisahan, dan dengan berdoa juga dipercaya mampu mempermudah segala urusan, apabila seorang hamba tidak berdoa kepada Allah SWT atau berdoa kepada selain Allah SWT maka Allah SWT akan murka kepadanya. (Hidayat. 2013)

2.2 Multimedia

Multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi yang berasal dari bahasa latin yang berarti banyak, bermacam-macam. Sedangkan media memiliki arti medium. Sebagai sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *Multimedia Fundamentals Volume 1* (2002) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan untuk mempresentasikan informasi.

Semakin berkembangnya zaman dan teknologi sehingga pemanfaatan multimedia semakin banyak, diantaranya untuk: pemanfaatan media pembelajaran, *games*, medis, film, dsb. Jika pengguna memiliki keleluasaan untuk mengontrol multimedia tersebut maka dapat disebut sebagai multimedia interaktif. Menurut Elaine England and Andy Finney (2011), Interaktif Media adalah integrasi media digital yang termasuk didalamnya kombinasi teks elektronik, grafis, gambar bergerak dan suara menjadi terstruktur lingkungan komputerisasi digital yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan data dengan tujuan yang sesuai, untuk tujuan yang sesuai. (Hlm.2)

2.2.1 Struktur Multimedia

Menurut M. Suyatno (2004) terdapat lima cara untuk mendesain aplikasi multimedia yaitu,

a. *Linear*

Struktur ini adalah struktur yang menunjukkan informasi secara satu dimensi saja yang memiliki relasi satu sama lain dengan bentuk garis lurus. Struktur ini biasa digunakan untuk halaman web dan cd-room. Pada struktur ini pengguna hanya bisa bernavigasi ke dua arah saja, kiri atau kanan, dan atas atau bawah, contoh pengaplikasian struktur *linear* adalah atruktur untuk penulisan buku.

b. *Linear with sidestreet*

Struktur ini adalah struktur yang pada navigasinya, pengguna dapat mengikuti urutan struktur dan dapat menentukan untuk melihat informasi tambahan yang ada sebelum berlanjut ke poin selanjutnya.

c. Hierarki

Struktur ini merupakan struktur yang seperti tangga atau pohon. Pada struktur ini masing-masing objek menyediakan sebuah menu pilihan yang menonjolkan lebih banyak menu dan lebih banyak pilihan, struktur ini banyak digunakan di bermacam-macam multimedia dan di web.

d. Struktur Jaringan

Struktur ini merupakan struktur yang paling kompleks, pada struktur ini objek dapat terhubung dengan banyak objek dalam setiap arah. Desain dengan struktur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi ke setiap layar dengan mengklik mouse secara minimum.

e. Struktur Kombinasi

Struktur ini adalah gabungan dari dua struktur, yaitu struktur hierarki dan struktur linear, penggunaan navigasi mengikuti informasi secara linear, namun dapat melompat ke informasi yang lain. Pengguna juga dapat melompat ke level yang lain tanpa harus mengikuti sistem linear yang telah ditentukan

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu unsur grafis yang dinilai sangat vital dan dapat disajikan mulai dari titik sederhana hingga titik yang kompleks. Ilustrasi bertujuan untuk menerangkan sesuatu dan menambah hiasan pada sebuah cerita, tulisan, puisi dan informasi tertulis. Lawrence Zeegen (2005) Inti dari sebuah ilustrasi adalah yang ada didalam pikiran, ide, dan konsep yang menjadi tulang punggung dari sebuah gambar yang dapat berkomunikasi. Memberikan kehidupan pada bentuk visual yang memiliki pesan merupakan sebuah peran seorang ilustrator. (Hlm.17)

Menurut Nurhadiat (2004) Ilustrasi berasal dari kata *illustrate* yang artinya adalah menerangkan atau menjelaskan. Ilustrasi banyak ditemukan dalam majalah, buku, media cetak maupun digital pada umumnya. Dalam bukunya Nurhadiat juga menjelaskan bahwa diantara sekian banyak macam ilustrasi merupakan gambar kartun, istilah ini berasal dari kata *cartoons* yang ditulis oleh John Leech yang menyindir para pelukis yang ikut dalam lomba mendesain untuk Fresco pada tahun 1841 di London yang ternyata desain yang terkumpul memiliki gambar yang lucu-

lucu, sehingga pada saat itu terkenallah pengertian bahwa kartun merupakan gambar lucu. Jenis gambar kartun yang terkenal saat ini adalah:

- a. Kartun yang menyenangkan: biasanya digunakan untuk berbagai hal yang berhubungan dengan anak-anak
- b. *Editorial Cartoon* atau *Political Cartoon*: nama lain dari jenis kartun ini lebih dikenal dengan sebutan “Karikatur”.
- c. *Gag Cartoon*: merupakan gambar humor yang hanya sekedar untuk menghibur, bersifat tidak menyindir, dan hanya melucu.

2.2.1 Perancangan Karakter

Menurut Krawczyk & Novak (2006), perancangan latar belakang karakter dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu:

- a. Fisiologi

Hal ini merupakan salah satu hal yang perlu ditentukan terlebih dahulu dikarenakan akan mempengaruhi perkembangan personalitasnya. Bentuk fisik dari karakter akan mempengaruhi bagaimana karakter tersebut bersikap.

Berikut merupakan beberapa hal yang dijadikan sebagai beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, penampilan fisik (ganteng, cantik, jelek, dan sebagainya), gestur, kesehatan, golongan darah, warna rambut dan mata, gen.

- b. Sosiologi

Penentuan sosiologi berfungsi untuk menjelaskan dari mana daerah asal karakter, mengetahui siapa orang tuanya, keadaan ekonomi, dan bagaimana

karakter itu dibesarkan yang akan berdampak pada perkembangan psikologi serta masa depannya. Berikut merupakan hal yang harus diperhatikan untuk perancangan karakter berdasarkan sosiologi yaitu keadaan sosial ekonomi, status keluarga, status pernikahan, pekerjaan, edukasi, agama, dan ras.

c. Psikologi

Penentuan psikologi berfungsi untuk mempelajari kebiasaan, sifat, dan pandangan karakter yang dihasilkan melalui atribut fisik serta latar belakang sosial. Berikut merupakan hal yang harus diperhatikan yaitu Pandangan, kehidupan, kelakuan, sifat, kepribadian, dan kemampuan intelek.

2.4 Tipografi

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolaannya merupakan salah satu aspek terpenting dalam penentu keberhasilan desain komunikasi visual. Penggunaan huruf juga sebagai penentu dibaca atau tidaknya sebuah pesan, bahkan informasi semenaik apapun bisa tidak diminati pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk.

(Hlm.23)

1. Huruf Serif

Jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf, garis-garis pada huruf tersebut berdiri secara horizontal terhadap badan huruf. Huruf ini dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut dapat menuntun pandangan

pembaca. Selain itu, huruf ini memiliki sifat formal, sangat anggun, dan konservatif.



Gambar 2.1 Contoh jenis huruf Serif
(Sumber: Buku Panduan Mengenal Desain Grafis)

2. Huruf San Serif

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil seperti huruf serif, huruf ini memiliki karakter yang streamline, fungsional, modern, dan kontemporer. Ciri lain dari huruf ini adalah tidak memiliki ekor, ujungnya dapat membentuk tumpul atau tajam. Sifat dari huruf ini kurang formal, lebih hangat dan bersahabat.



Gambar 2.2 Contoh jenis huruf San Serif
(Sumber: Buku Panduan Mengenal Desain Grafis)

3. Huruf Script

Jenis dari huruf ini merupakan bentuk dasar dari bentuk huruf tulisan tangan, memiliki sedikit kontras tebal dan tipisnya, saling berhubungan, mengalir. Huruf ini mengesankan karakter yang alami dan personal, dan juga memiliki sifat keanggunan, tidak kaku, *sophistication*, dan sentuhan pribadi.



Freehand 575

Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal.

Gambar 1.39 Freehand 575

Gambar 2.3 Contoh jenis huruf Script

(Sumber: Buku Panduan Mengenal Desain Grafis)

2.4.1 Tipografi untuk Anak

Hughes dan Wilkins (2002) berpendapat bahwa jarak antar baris dalam tulisan dapat mempermudah anak dalam membaca. Mereka juga melakukan penelitian untuk membantu desain tulisan dalam *Children's "big books"*. Mereka memvariasikan antara jarak tulisan dan jarak baris yang berhubungan dengan ukuran huruf, pengecekan ketajaman visual dan kecepatan membaca terhadap 200 anak dengan umur 6 – 12 tahun. Mereka menyimpulkan bahwa ukuran huruf dalam tulisan dan

memperluas jarak secara horizontal dan vertikal mampu mempermudah anak dalam membaca.(Hlm. 22)

2.5 Warna

Klasifikasi warna berdasarkan pada teori yaitu tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan enam warna *intermediate*. Kedua belas warna ini kemudian disusun menjadi sebuah lingkaran warna yang apabila dibagi menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong warna panas dan warna dingin. Berikut adalah pembagian berbagai warna dalam lingkaran yang menjadi daerah panas dan dingin:

1. Merah, Jingga, dan Kuning digolongkan dalam kategori warna panas, yang memiliki kesan dan efek yang panas.
2. Biru, Ungu, dan Hijau digolongkan dalam kategori warna dingin, yang memiliki kesan dan efek yang dingin.
3. Hijau dan Ungu digolongkan dalam kategori warna hangat / panas apabila warna tersebut berubah menjadi warna hijau kekuning-kuningan, sedangkan ungu apabila warna tersebut berubah menjadi ke merah-merahan.

Warna panas memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif. Sedangkan warna dingin memberikan kesan tenang, kalem, dan pasif. Namun apabila terlalu banyak penggunaan warna panas akan menghasilkan kesan merangsang dan menjerit. Jika terlalu banyak penggunaan warna dingin maka akan menghasilkan kesan sedih dan melankoli. (Hlm.37)

Selain itu menurut Fraser (2004) warna dapat memunculkan mood tersendiri berdasarkan warna tambahannya. Terdapat empat jenis warna, yaitu *hue*, *tint*, *tone*, dan *shade*.

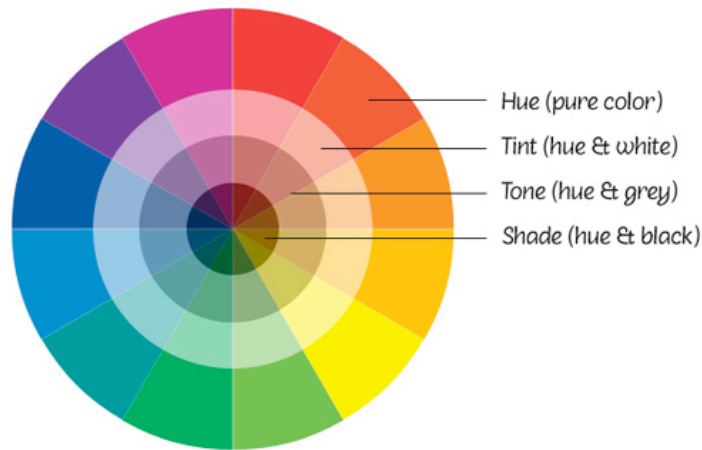
Hue merupakan warna asli yang terdapat pada roda warna yang tidak memiliki tambahan warna apapun. Warna yang masih alami ini memiliki kesan terang (*bright*) sehingga memunculkan *mood* warna yang menyenangkan (*fun*). Apabila dikomposisikan dengan tepat maka warna ini akan menimbulkan kesan kekanak-kanakan. Sehingga, warna ini juga dikenal sebagai *bright colour* / *vivid colour*.

Tint adalah *hue* + *white*, berarti warna asli ditambahkan dengan warna putih. *Tint* menghasilkan warna pastel yang bersifat *soft* sehingga memunculkan *mood calm* yang menenangkan. Semakin banyak warna putih yang ditambahkan maka warna akan semakin terlihat pucat.

Tone adalah *hue* + *grey*, berarti warna asli ditambahkan dengan warna abu-abu. *Tone* menghasilkan warna kusam sehingga memunculkan *mood* kelam. Warna ini juga dikenal dengan *dull colour*, di mana intensitas warna *hue* menjadi berkurang karena tambahan warna abu-abu.

Shade adalah *hue* + *black* berarti warna asli ditambahkan dengan warna hitam. *Shade* dapat menghasilkan warna yang gelap dan lebih intens dibanding *hue*, *tint*, dan *tone* sehingga warna ini memunculkan *mood dark*. Warna ini dapat digunakan untuk memunculkan kesan gelap. Biasanya warna *shade* digunakan untuk membuat

warna bayangan dari warna *tint* maupun *hue*. (hlm 35).



Gambar 2.4 lingkaran warna hue, tint, tone, dan shade

(Sumber:<http://christinafowler.com/blog/free-color-wheel-download/>)

Selain itu warna juga memiliki berbagaimacam makna yang terkandung.

Beberapa makna warna secara umum dan secara psikologi adalah

a. Warna Merah

Secara umum warna merah melambangkan hasrat intensitas dan keinginan besar untuk selalu maju, selain itu warna merah juga melambangkan kehangatan, cinta, kekuatan, energi. Secara psikologis warna merah dapat menstimulasi merangsang dan memberikan energy pada tubuh, serta mampu meningkatkan detak jantung. Dalam makna negatif warna merah dapat dikonotasikan dengan nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, dan radikalisme.

b. Warna Biru

Secara umum warna biru melambangkan kepercayaan, keamanan, teknologi,

kebersihan, kooperatif, cerdas, teguh, serta keteraturan. Secara psikologis warna biru merupakan warna dingin dan mampu membawa ketenangan, tidak mudah tersinggung, banyak teman, berpendirian, serta memberikan pengaruh dapat mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi, dan migrain. Dalam makna negative warna biru dapat dikonotasikan dengan kaku, rasa kesedihan dan depresi.

c. Warna Kuning

Secara umum warna kuning melambangkan optimis, semangat, harapan, warna ini juga melambangkan keceriaan dan masa muda sehingga warna ini sering digunakan untuk anak-anak, warna kuning yang lembut dapat meningkatkan metabolisme dan konsentrasi. dalam makna negative warna ini bermakna kecemburuan, iri hati, kelemahan, dan penakut.

d. Warna Hijau

Secara umum warna ini melambangkan kekuasaan, kesuburan, ketabahan, keinginan, dan bumi. Secara psikologis warna ini dapat meningkatkan rasa bangga dan santai, warna hijau juga melambangkan alam dan lingkungan dan warna ini kerap diasosiasikan dengan kesehatan. Selain itu, warna hijau memberikan ketenangan tubuh dan jiwa. Warna hijau juga melambangkan kesejukan, kesejahteraan, dan kedamaian.

e. Warna Coklat

Warna ini memberikan kesan hangat, perlindungan, kedalaman, organisme, alamiah dan sering diasosiasikan dengan tanah, dan kesederhanaan. Dalam

makna negatif warna coklat dapat memberikan kesan kotor, bosan, tak sesuai zaman.

f. Warna Oranye

Warna ini adalah warna yang paling mudah ditangkap oleh mata manusia, warna ini juga melambangkan kegagahan, semangat, kecepatan, ceria, panas. Selain itu warna ini juga dapat meningkatkan antusiasme dan kecerahan. Dalam makna negatif warna ini memberikan kesan kesombongan, agresif, bahaya, dan sikap mencari perhatian.

2.6 Elemen dan Prinsip Desain Grafis

Elemen dalam desain grafis adalah

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menggabungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga membentuk sebuah garis dengan berbagai bentuk, bentuk lengkung (*curve*) dan bentuk lurus (*straight*). Garis dapat memberikan kesan keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.

b. Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan seperangkat garis yang berdekatan yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Bentuk merupakan obyek dua dimensi yang berdasarkan sifatnya bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol dan bentuk nyata (*form*). Selain itu bentuk dapat dijadikan sebagai

perantara dari sebuah ide.

c. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat dan diraba. tekstur juga sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda dan dapat menambah dimensi dan kekayaan sebuah layout, menegaskan atau membawa kedalam sebuah rasa/emosi tertentu.

d. Ruang

Ruang merupakan jarak yang memisahkan antar sesuatu, digunakan untuk memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga digunakan sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, ruang diidentifikasi menjadi dua unsur, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

e. Ukuran

Ukuran merupakan perbandingan antara seberapa besar atau kecil suatu hal, antara ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya. Dengan elemen ini dapat menciptakan kontras dan akan menghasilkan penekanan (*emphasis*) pada objek desain, sehingga orang akan mengetahui sisi menarik dan menonjol dari desain dan melihatnya terlebih dahulu.

f. Warna

Warna juga sebagai salah satu elemen penting dalam sebuah desain, melalui warna dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu.

Prinsip prinsip dalam desain grafis adalah

a. *Balance* (Keseimbangan)

Dalam desain keseimbangan terbagi menjadi tiga, yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial. Keseimbangan simetris adalah ketika di tarik garis yang membagi dua bidang sama besar maka kedua elemen tersebut sama besar, sedangkan keseimbangan asimetris adalah ketika elemen desain pada satu bagian dengan bagian lain tidak sama, keseimbangan ini dapat dicapai dengan menaruh elemen yang bertolak belakang antara satu bagian dengan bagian yang lain, keseimbangan radial adalah ketika objek-objek ditempatkan secara menyebar dari satu titik pusat keseimbangan, objek objek yang digunakan dapat serupa ataupun berbeda.

b. *Emphasis* (Penekanan)

Dalam desain penekanan berfungsi untuk mengajak audiens memfokuskan perhatian pada desain tersebut (*point of interest*). Penekanan dapat dilakukan dengan cara mengontraskan suatu area dengan area lainnya dalam desain, dapat melalui ukuran, warna, bentuk, dan sebagainya.

c. *Proportion* (Proporsi)

Proporsi dalam desain adalah, prinsip desain yang perbandingan dan penempatan objek-objek penyusunnya dapat menciptakan suatu keseimbangan dan kesatuan. Prinsip ini sangat penting digunakan agar pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah diterima apabila segalanya berada di tempat yang sesuai.

d. Rhythm (Ritme)

Ritme dapat tercipta ketika satu atau beberapa objek digunakan secara berulang untuk menciptakan keteraturan, ritme dapat digunakan untuk konstruksi desain yang diam tetapi memiliki durasi dan urutan.

e. Variety (Variasi)

Variasi tercipta ketika dapat memanfaatkan objek-objek yang berbeda namun tetap dalam satu kesatuan, dengan adanya variasi dapat menarik perhatian dan juga dapat menghindarkan rasa bosan karena pengulangan objek yang sama pada suatu desain.

2.7 Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang berasal dari kelompok perusahaan yang dikenal sebagai *Open Handset Alliance* yang dipimpin oleh *Google*. Tujuan utama dari sistem operasi ini adalah untuk menciptakan sebuah platform perangkat lunak yang bersifat terbuka dan tersedia untuk operator, OEM, dan *developers* untuk menciptakan sebuah inovasi baru serta ide yang mereka miliki (The Android Source Code. Diperoleh dari <http://source.android.com/source/index.html>)

2.7.1 Prinsip Desain Android

Beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan dalam aplikasi Android, sebagai salah satu acuan untuk tetap menjaga minat para pengguna agar tidak menyimpang dari tujuan. Prinsip desain ini telah dikembangkan oleh dan untuk *Android Users Experience Team*. Hal ini digunakan sebagai acuan untuk *developers* dan para desainer. Berikut adalah beberapa hal yang harus diperhatikan:

1. Membuat tampilan yang menarik serta harus hati-hati dalam meletakkan animasi, selain itu pengaturan suara yang tepat juga harus diperhatikan agar memberikan pengalaman yang menyenangkan.
2. Membuat sesuatu yang menarik dengan tidak hanya dapat menyentuh tombol saja namun setiap benda ataupun objek yang berada di dalam aplikasi dapat disentuh dan diberikan interaksi yang memberikan kepuasan emosional.
3. Penggunaan bahasa yang mencakup kata-kata ataupun frasa yang sederhana dan mudah dimengerti, karena pengguna cenderung merasa bosan dan meninggalkan aplikasi jika menggunakan kalimat yang panjang dan rumit.
4. Mempertimbangkan dalam penggunaan gambar untuk menjelaskan sebuah ide, hal tersebut akan terkesan lebih efektif untuk mendapatkan perhatian pengguna ketimbang penggunaan kata.
5. Pengguna dapat memilih dan menggunakan konten apa yang mereka sukai di dalam aplikasi, namun apabila pengguna tidak menginginkan konten tersebut maka pengguna harus bisa kembali ke halaman sebelumnya
6. Menyingkirkan informasi yang tidak penting.

(Android Design Principles. Diperoleh dari <http://developer.android.com/design/get-started/principles.html>)