

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Interaction Design

Menurut Helen Sharp dalam bukunya yang berjudul *Interaction Design Beyond Human-Computer Interaction* (2019), *Interaction design* (ID) adalah kegiatan membantu kehidupan sehari – hari dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan mendesain produk interaktif. Dalam arti lain, *interaction design* juga dapat diinterpretasikan sebagai kegiatan membuat *user experience* yang mengaugmentasi dan memperbaiki cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi (hlm. 9). ID sering disalahartikan dengan HCI (*Human Computer Interaction*). HCI memiliki fokus sempit, yaitu desain dan kegunaan sebuah sistem komputer. ID memiliki cakupan yang lebih luas, dan berfokus pada teori, riset, dan aplikasi mendesain *user experience* (hlm.10).

2.2. Prinsip Desain

Prinsip desain dimanfaatkan oleh desainer untuk membantu dalam mendesain *user experience*. Prinsip ini didapatkan dari teori, pengalaman, dan pengetahuan umum. Beberapa prinsip yang dikenal adalah *visibility*, *feedback*, *constraints*, *consistency*, dan *affordance* (Sharp et al., 2019).

Visibility membantu *user* untuk menemukan dan mempelajari cara memanfaatkan suatu fungsi. Alat kontrol yang mudah terlihat seperti tombol, tuas, dan kenop merupakan hal yang intuitif untuk dipakai. Tetapi, seiring dengan perkembangan zaman. Alat kontrol perlahan – lahan berubah menjadi sensor yang lebih modern yang membaca gestur.

Tetapi, alat kontrol ini memiliki arah lambaian yang ambigu dan membutuhkan latihan untuk mengerti cara memakainya (hlm.26-27).



Gambar 2.1. Status Belanja Shopee

Feedback adalah kegiatan memberikan informasi tentang hal yang sudah dilakukan, apa yang sudah dicapai, dan membantu *user* untuk melanjutkan aktivitasnya. *Feedback* merupakan hal yang penting karena *user* diberikan konfirmasi bahwa aksi yang dilakukan sudah diterima, dan bisa melanjutkan ke aktivitas berikutnya. Sebagai contoh, ketika *user* berbelanja di Shopee, setelah memasukkan metode pembayaran yang dipilih dan menyelesaikan pembayaran status akan berubah dari belum bayar ke dikemas. Hal ini memberikan rasa jaminan bahwa pesanan sudah masuk dan pembayaran berhasil (hlm. 28).



Gambar 2.2. Tombol Checkout Shopee Jika Tidak Ada Barang Dipilih

Constraints adalah membatasi beberapa fitur di waktu tertentu. Salah satu contoh aplikasinya adalah mematikan beberapa fitur dengan mengubah warnanya

menjadi abu – abu. *Constraint* dalam fitur berguna agar *user* tidak memilih fitur yang tidak bisa digunakan pada fase tertentu. Sebagai contoh, dalam aplikasi Shopee, *user* tidak bisa menekan tombol *checkout* jika tidak ada belanjaan yang dipilih. Contoh lainnya adalah membuat konektor di komputer dengan bentuk yang berbeda beda, misalnya konektor HDMI berbeda dengan VGA agar lebih mudah untuk diidentifikasi (hlm. 28).

Consistency adalah memanfaatkan operasi dan elemen yang sama untuk menyelesaikan aktivitas yang mirip. Misalnya, dalam mengoperasikan komputer cara memilih selalu direpresentasikan dengan mengklik mouse kanan. Operasi yang konsisten membantu dalam mempelajari dan memakai sebuah produk. Untuk produk dengan banyak operasi, seperti aplikasi akan sulit untuk menggambarkan konsistensi. Desain dapat dibuat lebih efektif dengan membuat kategori per operasi atau membuat sub operasi yang ditampilkan via (hlm.29).

Affordance adalah aksesoris atau objek yang secara implisit menjelaskan cara memakai. Contohnya adalah *button* yang ditekan, ikon dengan bar yang berlabel ‘*swipe*’, tulisan yang berwarna biru dan digarisbawah biasanya merupakan *hyperlink* yang dapat ditekan, serta adanya *scroll bar* yang menunjukkan bahwa aplikasi bisa di-*scroll* ke bawah. Semua aspek ini harus didesain agar mencerminkan tujuannya, *scroll bar* menunjukkan bahwa layar bisa bergerak, ikon bisa diklik, dan *button* bisa ditekan.

2.3. User Experience

User Experience (UX) adalah bagaimana sebuah desain bekerja dan dipakai oleh *user* di dunia nyata. UX berfokus pada perasaan *user* saat memakai sebuah produk,

tingkat kepuasannya saat melihat, memakai, dan berinteraksi dengan suatu produk desain. UX bukan sesuatu hal yang bisa didesain, tetapi desainer dapat membuat desain yang membuat *user* merasakan *experience* tertentu yang diharapkan. Sebagai contoh, sebuah telepon genggam didesain dengan permukaan *matte* dan ringan, serta desain yang minimalis agar menciptakan kesan modern. Lain jika didesain dengan desain yang sulit dipegang dan berat, yang membuat kesan tidak nyaman (Sharp et al., 2019, hlm. 13).

UX dapat dibagi menjadi 2 aspek, pragmatis dan hedonis. Pragmatis mencakup seberapa simpel, praktis, dan jelas seorang *user* menyelesaikan tujuannya. Contoh aspek pragmatis dalam aplikasi adalah seberapa mudah petunjuk pemakaian membantu *user* dalam melakukan proses pendaftaran, seberapa mudah dimengerti ikon dan tombol, serta apakah langkah yang dilalui untuk mencapai tujuan efektif. Hedonis adalah seberapa menggugah dan membangkitkan semangat *user* saat berproses menyelesaikan tujuan.

Contoh aspek hedonis dalam aplikasi adalah seberapa komunikatif tampilan aplikasi dalam menyampaikan tujuan dan kata kunci dari aplikasi tersebut, seberapa menarik aplikasi itu untuk dipakai, serta seberapa inovatif fitur dan desain aplikasi tersebut (hlm. 15).

2.3.1. Eight Golden Rules of Interface Design

8 prinsip interface design dapat diaplikasikan untuk desain interaktif. Prinsip tersebut adalah *strive for consistency*, *seek universal usability*, *offer informative feedback*, *design dialogue to yield closure*, *prevent errors*, *permit easy reversal of*

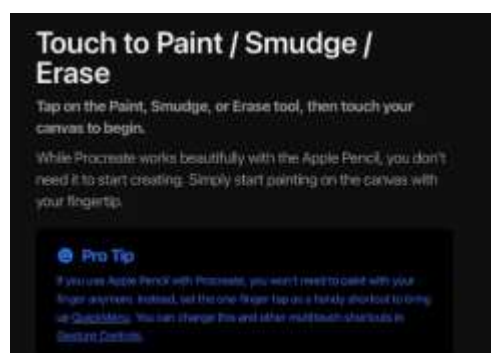
actions, keep users in control, dan reduce short term memory load (Shneiderman et al., 2018, hlm. 95).



Gambar 2.3. Nama Fitur Go-Jek

Strive for consistency berarti menggunakan aksi dan visual yang konsisten. Menggunakan terminologi yang konsisten, serta memakai warna, layout, penggunaan huruf kapital, dan font yang konsisten. Contohnya adalah dalam aplikasi Go-Jek. Fitur dalam aplikasi menggunakan awalan Go-. Selain itu, ikon aplikasi menggunakan warna cerah dan berbentuk bulat (hlm. 95).

Seek universal usability berarti produk harus bisa dipakai oleh pemula sampai orang yang sudah mahir.

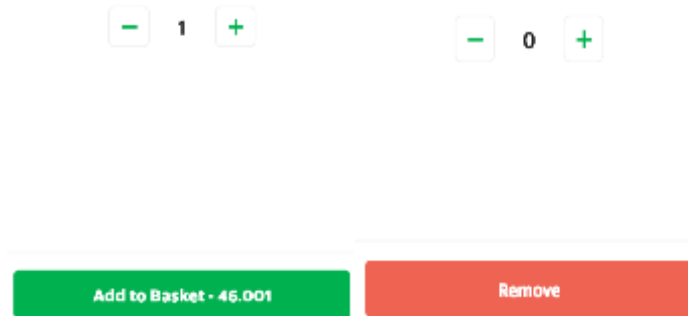


Gambar 2.4. Gestur dan *Shortcut* Procreate

(<https://procreate.art/handbook/5.1/interface-gestures/gestures/>)

Aplikasi seperti Procreate memberikan *tutorial* ketika membuka aplikasi untuk pemula, dan menyajikan fitur *shortcut* dan gestur bagi pengguna yang

sudah mahir. Hal ini membuat pengguna baru mudah memelajari fitur, dan pengguna lama tidak merasa bosan atau terbebani saat memakai (hlm. 96).



Gambar 2.5. Perubahan Warna Tombol GrabFood

Offer informative feedback berarti memberi tampilan umpan balik dari setiap aksi yang dilakukan. Umpan balik yang diberikan harus sesuai dengan tingkat kepentingan aksi. Untuk aksi yang minor dan sering dilakukan, umpan balik cukup sederhana. Tetapi, untuk aksi yang penting umpan balik yang diberikan harus lebih besar. Contohnya adalah dalam aplikasi Grab. Ketika *user* ingin menghapus *item* dari orderan, umpan balik yang diberikan hanya berupa hilangnya *item*. Tetapi, ketika *user* menghapus seluruh orderan untuk mengganti toko dari keranjang, muncul jendela *pop up* yang meminta konfirmasi (hlm. 96).



Gambar 2.6. Proses Status Shopee

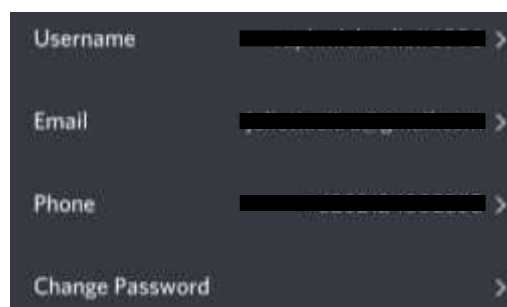
Design dialogue to yield closure berarti memastikan seluruh proses memiliki awal, tengah, dan akhir. *Closure* memberikan perasaan lega karena telah

menyelesaikan sesuatu, serta menyiapkan *user* untuk menyelesaikan tugas berikutnya. Contoh yang paling umum adalah aplikasi/situs web belanja *online*, yang memiliki alur halaman *checkout*, dan berakhir dengan halaman konfirmasi bahwa pesanan sudah masuk dan akan diproses (hlm. 96).



Gambar 2.7. Tombol *Checkout* Shopee

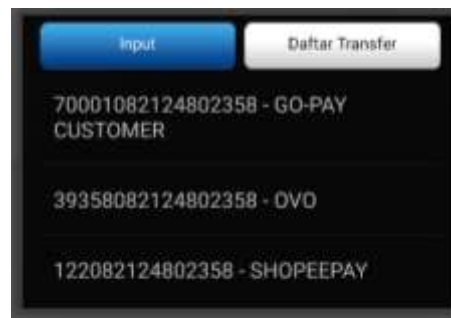
Prevent errors berarti meminimalisir *user* memilih opsi yang salah. Misalnya, membuat beberapa *menu* tidak bisa diakses dengan mengubah warnanya menjadi abu – abu, dan tidak memperbolehkan *input* data berupa huruf dan simbol di kolom nomor telepon. Jika *user* secara tidak sengaja melakukan kesalahan, maka tampilan lebih baik memberikan petunjuk untuk memperbaiki kesalahan yang ada. Misalnya, jika *user* salah memasukkan kode pos, maka *user* hanya perlu memperbaiki kode pos, bukan mengisi formulir dari awal (hlm. 96)



Gambar 2.8. Mengganti Nama di Discord

Permit easy reversal of actions berarti memberikan kemampuan *user* untuk memperbaiki kesalahan, atau mengambil satu langkah mundur. Hal ini dimanfaatkan untuk mencegah *user* takut melakukan operasi, atau cemas akan

melakukan sesuatu yang tidak bisa diperbaiki. Misalnya, dalam aplikasi Discord, *user* bisa menentukan namanya dari awal proses *sign up*. Tetapi, jika *user* ingin mengganti nama, bisa dilakukan dengan mengakses halaman profil (hlm. 96).



Gambar 2.9. Virtual Account BCA *Mobile* Tersimpan

Keep users in control berarti memberikan rasa memiliki kontrol kepada pengguna yang sudah mahir. *User* tidak ingin mendapatkan hal yang mengagetkan. Selain itu, *user* juga tidak suka harus memasukkan data yang sama berkali – kali. Misalnya, dalam menggunakan aplikasi BCA Mobile, ada fitur dimana nomor *virtual account* yang sering dipakai bisa disimpan dan diakses dengan mudah tanpa perlu mengetik ulang (hlm. 96).

Reduce short term memory load adalah mengurangi jumlah informasi yang perlu diingat oleh *user*. Sebisa mungkin, *user* tidak harus mengingat informasi dari satu halaman untuk dipakai di halaman lain. Maka, desainer biasanya membuat formulir panjang dalam satu halaman, lokasi *web* yang selalu terlihat, dan tidak perlu memasukkan nomor telepon dua kali (hlm. 97).

2.3.2. Usability Goals

Usability goals adalah beberapa tujuan yang memastikan produk akhir mudah dipahami, efektif, dan menyenangkan dari pekspektif *user*. Ada 6 tujuan *usability goals*, yaitu efektif, efisien, aman, berguna, mudah dipelajari, dan mudah diingat (Sharp et al., 2019, hlm.19)

Efektif berarti seberapa berhasil sebuah produk mengerjakan tujuannya. Misalnya, dalam aplikasi pengingat, seberapa efektif aplikasi ini mengingatkan *user*. Poin efektif ini merupakan tujuan paling umum dari *usability goals* (hlm. 19).

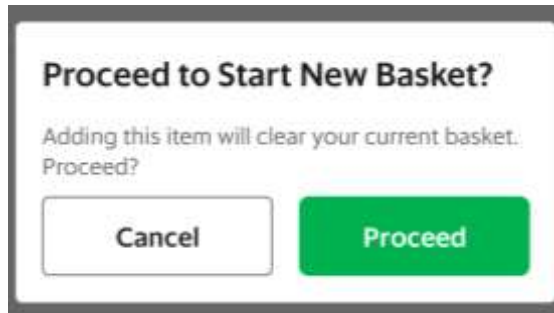
Efisien berarti seberapa efisien cara sebuah produk membantu *user* mengerjakan tujuannya. Produk harus bisa membantu *user* mencapai tujuan dengan cara yang seminimal mungkin. Sebagai contoh, telepon genggam kebanyakan memiliki fitur menyimpan informasi *login* seperti alaman email dan *password*. Jika *user* ingin masuk kembali ke akunnya, tidak perlu mengetik dari awal karena data sudah tersimpan dalam sistem.



Gambar 2.10. Fitur Beli Dengan Satu Tekanan Amazon

Contoh lain adalah fitur berbelanja dengan satu tekanan tombol dari Amazon yang memungkinkan *user* melewati proses verifikasi keranjang, pemilihan alamat, dan konfirmasi metode pembayaran hanya dengan satu ketikan tombol (hlm.20).

Keamanan berarti melindungi *user* dari kondisi yang tidak diinginkan. Perasaan takut melakukan kesalahan harus diminimalisir. Hal ini biasanya dilakukan dengan mencegah *user* membuat kesalahan serius dengan mengurangi resiko tombol yang salah diaktifkan secara tidak sengaja.



Gambar 2.11. Konfirmasi Mengganti Toko GrabFood

Contohnya adalah mengubah warna tombol hapus menjadi warna merah, serta menjauhkan tombol hapus dari tombol simpan. Rasa aman juga didapatkan dengan memberikan cara reparasi kesalahan. Contohnya adalah adanya tombol *undo* dan *redo* di berbagai aplikasi seperti produk Microsoft Office dan Adobe yang memungkinkan *user* mengambil beberapa langkah ke belakang untuk menghapus kesalahan. Terakhir, rasa aman didapatkan dari kotak dialog yang membuat *user* memikirkan ulang keputusannya. Contohnya adalah saat ingin menghapus sebuah aplikasi dari telepon genggam, akan ada dialog yang menyatakan apakah anda yakin ingin menghapus aplikasi ini sebelum aplikasi benar-benar terhapus (hlm.20).

Berguna berarti produk berfungsi dengan baik, serta memenuhi kebutuhan *user* dalam menyelesaikan masalah. Sebagai contoh, aplikasi seperti Grab memberikan fitur GrabKitchen, dimana *user* bisa memberli makanan dari lebih dari 2 restoran sekaligus. Fitur ini menyelesaikan masalah *user* yang ingin memesan makanan dari 2 atau lebih restoran di saat yang bersamaan. *User* tidak harus

memesan dua kali, dan membayar ongkos kirim dua kali. *User* hanya perlu memasukan orderan, dan semua makanan akan disatukan dan diantar secara bersamaan. Selain itu, ongkos kirim akan lebih murah karena hanya perlu membayar sekali (hlm. 20).

Mudah dipelajari berarti cara mengoperasikan sebuah produk mudah untuk dipahami. Aspek mudah dipelajari sangat penting terutama untuk produk yang dipakai oleh *user* dalam kehidupan sehari – hari. Sebagai contoh, ketika membuka aplikasi Procreate pertama kali ada *tutorial* singkat akan alat alat yang ada seperti *brush*, *eraser*, *smudge*, dan *layer*. Procreate juga memberikan tips berupa *pop up window* mengenai *shortcut* gestur yang bisa dikustomisasi sendiri. Hal ini dibuat agar *user* bisa memanfaatkan seluruh fitur dalam produk dengan semaksimal mungkin (hlm. 20-21).

Mudah diingat berarti setelah dipahami, apakah cara mengoperasikan suatu produk mudah untuk diingat. Hal ini penting untuk produk yang jarang digunakan. Setelah lama tidak menggunakan produk, *user* harus bisa mengingat atau setidaknya diingatkan secara cepat cara mengoperasikan produk. Hal ini bisa dibantu dengan membuat ikon yang informatif, label tombol yang mudah dipahami, serta opsi *menu* yang ringkas. Selain itu, mengelompokan beberapa alat dengan satu kategori akan memudahkan *user* mencari fitur yang diinginkan (hlm.22)

2.4. User Interface

Interface adalah tampilan yang bisa dioperasikan dengan ukuran layar yang berbeda, serta mudah untuk diinteraksikan. Sekarang, tampilan bukan hanya visual, tetapi juga ada tampilan *audio*, sentuhan, gestur, dan multimodal (Sharp et al., 2019,

hlm. 193). *Interface* terbagi menjadi tiga, terfokus kepada fungsi, alat *input/output*, serta *platform* desain. *Interface* yang terfokus dengan fungsi berfungsi untuk menggambarkan tujuan tertentu seperti cerdas, adaptif, pintar, atau mencerminkan sebuah suasana. Alat *input/output* adalah media yang digunakan untuk berinteraksi dengan tampilan. Beberapa contohnya adalah aplikasi yang menggunakan *stylus* khusus, verbal, atau gestur. *Platform* desain adalah alat yang digunakan untuk mengakses tampilan. Contohnya adalah tablet, telepon genggam, komputer, atau teknologi yang bisa dipakai seperti *smart watch* (hlm 194).

2.4.1. Graphical User Interface (GUI)

Graphical User Interface atau GUI adalah istilah yang digunakan untuk *user* yang berinteraksi dengan sistem, dan cara menyampaikan informasi dengan tampilan grafis. GUI awalnya disebut WIMP (*windows, icons, s, pointer*). *Windows* adalah bagian sebuah layar yang bisa di-*scroll*, diperbesar, ditumpuk, dibuka, ditutup, serta dipindahkan menggunakan *mouse*. Ikon adalah piktogram yang merepresentasikan aplikasi, objek, perintah, dan alat yang bisa dibuka atau diaktivasi ketika diketik. *Menu* adalah daftar opsi yang bisa di-*scroll* dan dipilih, seperti memilih makanan di daftar makanan. *Pointer* atau alat penunjuk adalah kursor yang diatur oleh *mouse* sebagai cara berinteraksi dengan *window*, menu, dan ikon yang ada di layar (hlm. 197).

2.4.1.1. Window Design

Window merupakan fitur yang digunakan untuk melewati batasan fisik dimana ukuran layar kurang besar untuk mengakomodir fitur yang ada. *Window* memungkinkan beberapa tugas bisa diselesaikan di saat yang

bersamaan. *Scrolling bar* juga memungkinkan lebih banyak data ditampilkan dalam satu halaman. *Scroll bar* bisa diletakkan secara horizontal atau vertikal, tergantung kebutuhan. *User* bisa men-*scroll* halaman dengan men-*swipe* sesuai dengan arah *scroll bar* (hlm. 198).

Salah satu pemanfaatan *window* adalah *dialogue box*. *Dialogue box* bisa digunakan untuk merepresentasikan konfirmasi, pesan kesalahan, *checklist*, serta formulir. *Dialogue box* dibuat dengan tujuan menuntun interaksi *user*, dengan membuat *user* mengikuti sebuah jalur khusus. Dalam membuat *dialogue box*, sangat rentan ada banyak informasi yang menimbulkan kebingungan. Maka, informasi dalam *dialogue box* harus dipisahkan ke dalam beberapa *window* yang berbeda (hlm. 199).

Kekurangan *window display* adalah jika membuka terlalu banyak, sulit untuk menemukan *window* spesifik yang dibutuhkan. Masalah ini biasanya diselesaikan dengan membuat fitur *thumbnail*, dimana *user* bisa melihat tampilan *window* yang dibutuhkan, atau membuat daftar *window* yang disajikan dalam *menu* (hlm.199).

2.4.1.2. Menu Design

Menu biasanya diurutkan dari atas ke bawah, dari yang paling sering dipakai sampai yang jarang dipakai. Ada banyak jenis menu, antara lain daftar, *drop-down*, *pop-up*, kontekstual, *collapsible*, *mega*, dan *expanding*. *Menu expanding* bisa menampilkan banyak pilihan dalam satu layar daripada *menu flat*. Navigasi *menu expanding* lebih mudah dan fleksibel, karena memungkinkan memakai seleksi beberapa opsi dalam satu *window*

sekaligus (hlm. 203). *Menu collapsible* merupakan alternatif lain, karena memungkinkan beberapa lapis *menu* sekaligus. *Menu collapsible* memiliki menu, dengan *sub menu* yang bisa dibuka dan ditutup. *Menu collapsible* mengurangi keharusan *user* men-*scroll* sampai menemukan opsi yang dicari. *Menu* kontekstual adalah *menu* yang direpresentasikan dengan ikon yang disertai dengan komando. *Menu* kontekstual memberikan pilihan yang terbatas, tetapi berhubungan dengan ikon yang diwakilkan (hlm.204).

2.4.1.3. Ikon Design

Ikon adalah representasi alat, status, kategori aplikasi, dan operasi abstrak lainnya. Ikon didesain semenarik mungkin supaya menarik secara visual dan informatif. Tujuan ikon adalah membuatnya mengundang, menarik secara emosional, mudah diingat, dan mudah dibedakan. Ikon bisa berbentuk sama seperti bentuk objek/operasi di dunia nyata (misal: bentuk *file* mirip seperti folder dokumen di dunia nyata), analogis (misal: fitur *cut* memiliki ikon gunting, tetapi fungsi fitur *cut* di aplikasi dan kehidupan nyata berbeda), atau *arbitrary* (misal: simbol **B** berarti *bold*, *I* berarti *italic*, dan X berarti hapus atau tutup).

2.4.2. Tipografi

Beberapa elemen tipografi adalah *typeface*, ukuran, dan format. *Typeface* adalah satu set karakter dengan elemen visual yang sama/mirip. Biasanya, *typeface* terdiri dari huruf, angka, tanda, tanda baca, aksent, dan simbol. Ukuran biasanya memakai satuan *point* atau *picas*. *Point* mengukur tinggi badan huruf dalam suatu *typeface*. 6 *picas* setara dengan 1 inci, 72 *points* setara dengan 1 inci, 12 *points* setara dengan

1 *pica*. Dalam satu *typeface* , ada beberapa format. *Type 1* merupakan format standar yang dapat dipakai di semua *platform* komputer. *TrueType* adalah format standar yang digunakan Mac OS dan *Windows*. *OpenType* adalah *font* yang dapat digunakan di *platform* manapun, dan memiliki lebih banyak set karakter dan fitur (Landa, 2014, hlm.44).

Beberapa klasifikasi *typeface* adalah *modern*, *slab serif*, *sans serif*, dan *blackletter*. *Modern* merupakan *typeface serif* terkenal dengan bentuknya yang geometris dan memiliki kontras garis tebal-tipis yang tinggi. Contohnya: Didot dan Bodoni. *Slab serif* adalah *setif typeface* dengan *serif* yang tebal dan tegas. Contohnya: Clarendon dan American Typewriter. *Sans serif* adalah *typeface* yang dikenal karena tidak adanya serif. Contohnya: Franklin Gothic, dan Futura. *Blackletter* adalah *typeface* bergaya gotik, terdiri dari garis tebal, dan sedikit lengkungan. Contohnya: Rotunda dan Fraktur

2.4.2.1. Seleksi *Typeface*

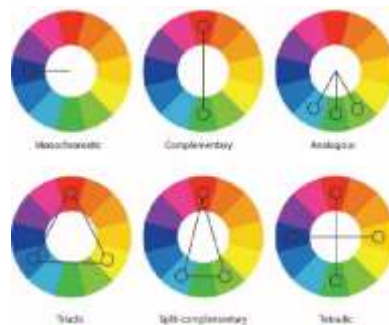
Sebelum memilih jenis dan ukuran *typeface* , perlu menentukan siapa target desain, konsep, pesan, dan konteks. Setelah itu, perlu memikirkan media yang akan digunakan untuk menampilkan desain, apakah media cetak atau layar.

Teks yang akan ada dalam jumlah banyak akan membutuhkan *typeface* dengan tingkat keterbacaan yang tinggi. *X-height typeface* yang tinggi akan membantu tingkat keterbacaan, terutama dalam *screen*. Cobalah untuk membaca tulisan dengan font yang dipilih dengan ukuran kertas yang berbeda – beda. Pemilihan *typeface* juga harus sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan.

Pastikan *font* yang dipakai memiliki banyak variasi (*bold*, *italic*, *glyphs*, dan lain – lain.) (hlm.51).

2.4.3. Warna

Menurut Landa (2014), Terdapat tiga warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning. Warna primer adalah warna yang tidak dapat dibuat dengan mencampurkan 2 atau lebih warna lain. Setelah itu, ada warna sekunder yang merupakan hasil pencampuran dua warna primer, dan warna tersier yang merupakan hasil pencampuran dua warna sekunder atau warna sekunder dan warna primer (hlm.130).



Gambar 2.12. Hubungan Warna

(<https://d3i71xaburhd42.cloudfront.net/5c081d3d539b7cac07e52a577c0ae1e99600307d/3-Figure1-1.png>)

Beberapa hubungan warna adalah analog, komplementer, *split*-komplementer, triadik, tetradik, serta warna dingin dan panas.

Warna analog adalah warna yang terdiri dari 3 warna yang bersebelahan di *color wheel*. Warna komplementer adalah dua warna yang berseberangan dalam *color wheel*. *Split*-komplementer adalah satu warna dan dua warna di sisi warna komplementernya. Warna triadik adalah tiga warna dengan jarak yang sama satu sama lain. Tetradik adalah dua set warna komplementer. Warna dingin adalah

warna biru, hijau, dan ungu. Warna panas adalah warna kuning, oranye, dan merah (hlm. 131).

2.4.4. Komposisi

Komposisi adalah struktur visualisasi dan perangkaian elemen grafis dengan tujuan mengekspresikan pesan secara visual. Dalam melakukan komposisi perlu memikirkan *margin*. *Margin* adalah ruang kosong di kiri, kanan, atas, dan bawah karya. *Margin* merupakan hal yang penting karena dapat membantu memudahkan dalam membaca. Proporsi *margin* juga dapat dimanipulasi demi mendapatkan keseimbangan. *Margin* dapat berukuran simetris atau asimetris, tergantung dengan sifat estetis yang ingin dikejar (hlm. 144).

2.4.5. Grid



Gambar 2.13. Elemen Grid

(<https://www.graphic-design-institute.com/sites/default/files/column-grid.png>)

Menurut Landa (2014), grid adalah pembantu dalam mengkomposisi. *Grid* terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membelah sebuah *format* menjadi *margin* dan kolom (hlm. 174). Grid terdiri dari *margin*, kolom, baris, *flowline*, *module*, dan zona spasial. *Margin* adalah ruang kosong di kiri, kanan, atas, dan bawah karya. Kolom adalah modul yang berjajar secara vertikal. Baris adalah modul yang

berjajar secara horizontal. *Flowline* adalah garis pembantu horizontal yang membantu mengarahkan alur visual. *Module* adalah satuan individual yang terbuat dari persilangan garis vertikal kolom dan garis horizontal baris. Zona spasial adalah gabungan beberapa *module* yang digunakan untuk satu elemen visual (hlm. 180).

Beberapa jenis *grid* adalah *single-column*, *multicolumn*, dan *modular*. *Single Column* atau *manuscript grid* teridentifikasi dengan satu kolom teks yang dikelilingi *margin*. *Multicolumn grid* merupakan *manuscript grid* yang dibagi menjadi beberapa baris saja atau menjadi beberapa kolom saja.

Modular grid adalah sistem yang terdiri dari beberapa modul. *Modular grid* memberikan kemudahan dalam melakukan pengelompokan informasi (hlm. 175-181).

2.4.6. *Getting the User's Attention*

Dalam memberikan informasi yang substansial, beberapa kondisi yang penting dan/atau memiliki batas waktu perlu ditampilkan dengan cara yang menarik perhatian. Beberapa aspek yang dapat diubah untuk menarik perhatian *user* adalah intensitas, penanda, ukuran, *font*, tampilan berkedip, warna, dan suara (Shneiderman et al., 2018, hlm. 85).

Intensitas berarti menggunakan dua level intensitas (tinggi dan rendah). Level intensitas tinggi digunakan secara terbatas untuk menarik perhatian. Penanda berupa garis bawah, diletakkan dalam kotak, ditunjuk oleh panah, atau memiliki indikasi merupakan beberapa contoh yang bisa dipakai untuk menarik perhatian. Variasi ukuran dalam sebuah objek maksimal 4 ukuran. Semakin besar ukurannya, semakin menarik perhatian. Jenis *font* juga bisa dipakai untuk menarik perhatian.

Tetapi, batasi maksimal 3 *font* dalam satu desain. Tampilan berkedip dengan frekuensi 2-4 Hz juga efektif untuk menarik perhatian, tetapi jika warna yang berkedip harus dilakukan secukupnya agar tidak menyebabkan serangan epilepsi. Warna, dimana dalam sebuah produk menggunakan 4 warna standar, dengan warna aksen yang digunakan seperlunya. Terakhir perhatian *user* bisa dimunculkan dengan adanya suara, dimana suara lembut digunakan untuk umpan balik positif dan suara keras untuk keadaan mendesak dan/atau penting (hlm. 85-86).

2.5. Protokol Kesehatan Kemenkes

Coronavirus Disease (COVID-19) adalah nama penyakit menular yang disebabkan oleh jenis virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) yang belum pernah diidentifikasi pada manusia. Gejala umum COVID-19 adalah gangguan pernapasan akut, demam, batuk, dan sesak napas.

Masa inkubasi virus beragam dari 5-6 hari, bahkan sampai 14 hari. Kasus COVID-19 berat dapat memberikan efek samping pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, dan kematian. (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2020, hlm. 17)

COVID-19 ditularkan oleh orang bergejala melalui partikel air yang berdiameter >5-10 mikrometer. Partikel ini biasanya disebut *droplet*. Penularan terjadi saat *droplet* mengenai mulut atau hidung (mukosa) atau mata (konjungtiva). Penularan juga terjadi melalui permukaan yang terkontaminasi (hlm. 23).

Pencegahan penularan di masyarakat dapat dilakukan melalui *physical distancing*, menjaga kebersihan tangan, mempraktikkan etika batuk/bersin, dan memakai masker (hlm. 29). *Physical distancing* adalah kegiatan menjaga jarak minimal 1 meter dengan orang lain, agar tidak terkena droplet yang mungkin dikeluarkan saat berbicara, batuk, atau bersin (hlm. 110).

Menjaga kebersihan tangan dilakukan dengan mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir selama 40-60 detik, atau menggunakan pembersih tangan berbasis alkohol selama 20-30 detik (hlm. 124-125). Etika batuk adalah memakai masker medis jika memiliki gejala batuk dan/atau bersin, tidak menyentuh masker, mencuci tangan jika tidak sengaja menyentuh masker. Jika ingin batuk/bersin tapi tidak memakai masker, dapat batuk/bersin ke arah lengan atas bagian dalam atau batuk ke tisu yang langsung dibuang ke tempat sampah tertutup. Setelah itu, cuci tangan sesuai dengan etika mencuci tangan (hlm. 116). Masker kain dapat dipakai masyarakat yang tidak memiliki gejala batuk/bersin (hlm. 115). Masyarakat yang memiliki gejala batuk/bersin dihibau untuk menggunakan masker medis. Masker yang dipakai harus menutupi hidung dan mulut. Saat memakai masker, dilarang untuk membuka tutup dan menyentuh permukaan masker (hlm. 116). Masker kain harus diganti setiap 4 jam (hlm.145).