

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

2.1.1. Pengertian Desain

Desain menurut Don (2013) merupakan suatu perhatian terhadap cara bagaimana kerja situasi, bagaimana untuk mengendalikannya, dan sifat dari interaksi manusia dan teknologi. Jika desain dilakukan dengan baik maka hasil akhirnya akan baik dan desain menjadi berguna. Ketika desain dilakukan dengan buruk hasil desain akan tidak akan menjadi berguna membuat pengguna menjadi frustrasi dan menjadi gangguan tambahan. Desain akan menjadi berguna dengan memaksakan kondisi sesuai permintaan penggunaan desain dibandingkan sesuai keinginan pengguna.

2.1.2. Elemen Desain

Elemen desain merupakan salah satu hal yang terpenting yang dapat mewujudkan prinsip desain dan merupakan suatu komponen dasar dalam desain (Dityatama, 2013).

2.1.2.1. Garis

Garis merupakan titik yang memanjang dan dianggap sebagai titik yang berjalan serta merupakan tanda yang dibuat dengan alat visualisasi yang digambar atas permukaan. Garis dibuat dengan alat-alat variasi seperti pensil, stylus, kuas, alat software dan alat yang

ujungnya dapat membuat tanda, juga lebih dikenal dengan panjang dibanding lebar. Peran dari garis memberi komposisi dan komunikasi. Dengan menggambar sebuah garis mendapatkan arah dan kualitas. Garis ada yang lurus, melingkar, dan bersudut yang dapat memberikan arah mata petunjuk orang dan memberikan suatu kualitas (Landa, 2014).



Gambar 2.1 Elemen Garis
(<https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704>, 2019)

2.1.2.2. Bentuk

Bentuk dideskripsikan tempat yang terbatas oleh unsur bentuk garis dan elemen lainnya dalam suatu komposisi dan memberikan relevansi bertujuan serta menguatkan komposisi komunikasi secara visual dalam memberikan informasi tambahan dengan usaha minimal terhadap pengguna (Macnab, 2011).



Gambar 2.2 Elemen Bentuk
(<https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704>, 2019)

2.1.2.3. Tekstur

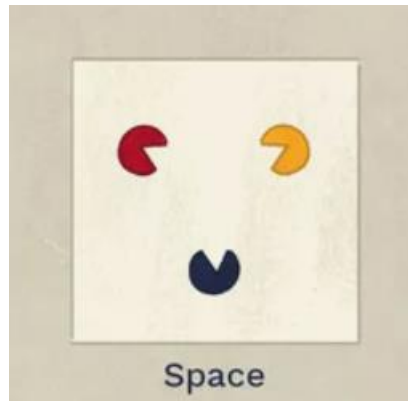
Tekstur merupakan salah satu unsur elemen desain untuk memberikan nilai kualitas desain secara raba. Meskipun kita tidak merasakan sentuhan objek secara langsung, kita dapat reaksi atau sensasi dari ingatan akan sentuhan. Terang dan gelap memberikan tekstur berbeda yang memberikan kesan visual yang dapat dinikmati sebagai perwakilan sentuhan. Semua objek memiliki tesktur termasuk yang rata permukaannya. Element tekstur akan muncul di ilustrasi ketika disengajakan eksploitasi kontras atas permukaan untuk memberi perhatian visual (Landa, 2014).



Gambar 2.3 Elemen Tekstur
(<https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704>, 2019)

2.1.2.4. Ruang

Ruang merupakan salah satu unsur dalam desain yang melampirkan tentang suatu tempat atau tiga-dimensi bervolume yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi. Jika ruang digunakan dengan baik akan dapat dapat mensimulasikan diproporsi suatu benda dari sudut tertentu. Sudut pandang akan digambarkan dalam bervolume tanpa harus membuat elemen surut pada ruang. Dengan demikian, skala elemen dengan tetap konsisten sebagai benda bergerak kembali ke ruang agar hasilnya lebih abstrak, impersonal dari perspektif linier dan menyeimbangkan konsistensi ukuran dari bentuk atau tempat (Lupton dan Phillips, 2015).



Gambar 2.4 Elemen Ruang
(<https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704>, 2019)

2.1.2.5. Ukuran

Ukuran mempunyai dua arti secara objek dan subjek. Secara objektif, persis objek fisik atau percakapan yang tepat antara representasi hal nyata yang digambarkan, objek dimaksud seperti dimensi asli dari suatu objek memberikan hubungan benda representasi dan benda aslinya, kertas print peta disesuaikan dengan ukuran skala aslinya. Lalu secara subjektif, memberi impresi dengan ukuran objek. Contoh tubuh kita dengan ilmu pengetahuan pada seluruh buku di laci buku dalam ruangan memberikan kesan kurang kontras yang diam dan kusam (Lupton dan Phillips, 2015).

Skala ukuran juga memberikan relasi terhadap ukuran dengan ukuran elemen grafik dalam komposisi. Ukuran berdasarkan hubungan proporsi yang diantara bentuk untk memberikan pengertian pengukuran skala benda asli dalam lingkungan seperti apel dan pohon. Jika desainer menggunakan secara ekspektasi, desain akan digunakan

disproporsional skala dibanding benda dilihat secara asli akan membuat visual secara surreal atau imajiner (Landa, 2014).

2.1.2.6. Warna

Warna merupakan salah satu komponen kuat dan profokatif digunakan dalam desain untuk menangkap perhatian, mengelompokan elemen, memberikan makna, dan menguatkan estetika desain (Lidwell, Holden, dan Butler, 2003). Warna dapat memberikan banyak informasi dan pengertian secara jumlah, kombinasi, saturasi dan simbolisme dalam desain.

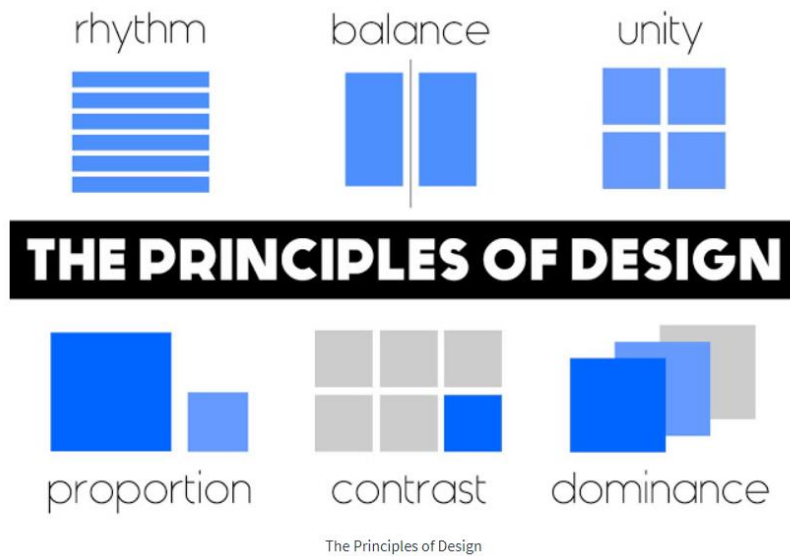
Menurut Guangxue , Chen, dan Zhaohui (2016) Warna ditunjukkan sada dua yaitu dalam media cetak dan media elektronik. Kegunaan warna media cetak menggunakan *CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)* mempunyai warna gamut yang sempit membuat setiap warna dapat menyimpan banyak informasi dalam gambar, kualitas warna lebih tinggi tetapi tidak dapat terlihat oleh layar elektronik dan mata secara langsung. Media elektronik menggunakan *RGB (Red, Green, Blue)* mempunyai warna gamut yang luas, terbatas dapat terlihat oleh layar computer dan televisi dan mempunyai jangka warna yang lebih luas dibandingkan *CMYK*.



Gambar 2.5 Elemen Warna
(<https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704>, 2019)

2.1.3. Prinsip Desain

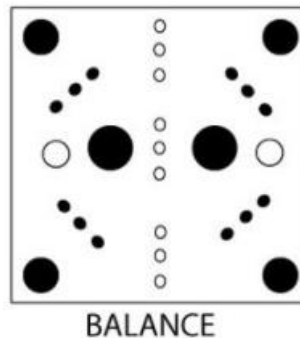
Prinsip desain menurut Landa (2014), sangat tergantung dengan unsur-unsur dari desain menjadi keseimbangan untuk menjadi satu komposisi. Membuat perhatian melalui perurutan sesuai hirarki visual untuk meningkatkan komunikasi. Membuat desain komposisi dari grafik elemen yang dapat dilihat sesuai hubungan visual bergantung dengan kesatuan prinsip desain. Didasarkan dengan latihan dan ilmu pengetahuan setiap prinsip akan menjadi sifat kedua atau kesadaran kondisi bagi diri dan orang lain, saat memulai sangat penting untuk mengingat prinsip desain.



Gambar 2.6 Prinsip Desain
 (https://www.onlinedesignteacher.com/2015/11/design-principles_69.html, 2016)

2.1.3.1. Keseimbangan

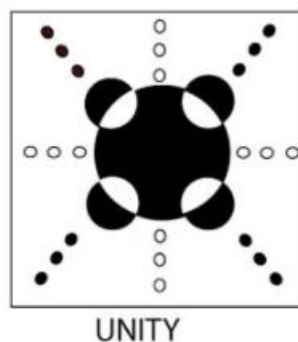
Keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang fundamental terhadap manusia, memberikan bentuk sebagai katalis seperti jangkar dan menyalakan suatu elemen di dalam ruang. Keseimbangan visual akan terjadi ketika adanya berat satu atau lebih banyak barang didistribusikan secara merata atau secara merata di ruangan. Seperti memberikan kesan desain simetris yang mempunyai elemen sama yang mempunyai dua sumbu sisi sama secara tidak langsung stabil. Namun, keseimbangan tersebut tidak perlu statis atau menetap (Lupton dan Phillips, 2015).



Gambar 2.7 Contoh Keseimbangan
(<https://www.behance.net/gallery/53500559/Principles-of-Design>, 2017)

2.1.3.2. Kesatuan

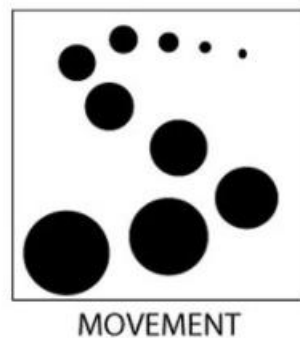
Kesatuan merupakan salah satu prinsip desain yang menggabungkan semua unsur, konsep, segala bentuk visual dari gambar maupun teks menjadi satu membentuk desain keseluruhan. Karena itu, memberikan konsep bentuk memberi persepsi organisasi yang mengatur pertemuan memberikan sumber kesatuan akan pembangunan komposisi, mempengaruhi perintah, membuat koneksi, dan mencari keseluruhan dalam kelompok yang mengambil dari lokasi, orientasi, kesukaan, warna, dan bentuk sebagai fundamental desain (Landa, 2014).



Gambar 2.8 Contoh Kesatuan
(<https://www.behance.net/gallery/53500559/Principles-of-Design>, 2017)

2.1.3.3. Proporsi

Proporsi mengenai tentang ukuran berhubungan dengan komposisi suatu desain, hubungan tersebut secara transparan dan memberi struktur pada permukaan desain. Luar permukaan desain proporsi dalam bentuk desain dua dimensi dan mempunyai bentuk dasar proporsi. Contoh, permukaan kotak persegi, persegi vertikal, dan persegi horizontal memberikan bentuk yang ada proporsi unik masing-masing mempengaruhi kualitas desain. Luar desain juga berhubungan dengan desain devisi dalam dan pengaturannya terkadang memberi sifat asli dari lokasi dan bentuk desain tersebut (Evans dan Thomas, 2012).

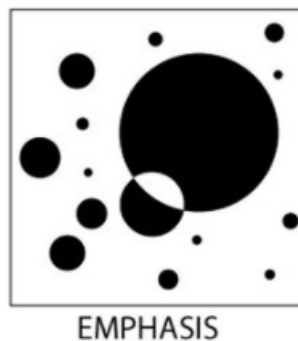


Gambar 2.9 Contoh Proporsi
(<https://www.behance.net/gallery/53500559/Principles-of-Design>, 2017)

2.1.3.4. Penekanan

Penekanan merupakan salah satu prinsip yang mengambil satu titik tumpu yang diberatkan sebagai perhatian visual utama untuk menangkap mata pengguna visual. Terutama pada desain yang terbagi secara merata di permukaan, membuat titik fokus atau

ketertarikan pada satu titik pada satu elemen pada desain tersebut. Tanpa penekanan, pengguna desain secara visual akan kebingungan dengan karya tanpa komposisi, alasan atau tujuan. Contohnya, penekanan terhadap ukuran, bentuk, ketebalan, warna, kontras, ataupun penekanan pada elemen lainnya untuk memberikan konteks dan kejelasan dari suatu desain (Evans dan Thomas, 2012).

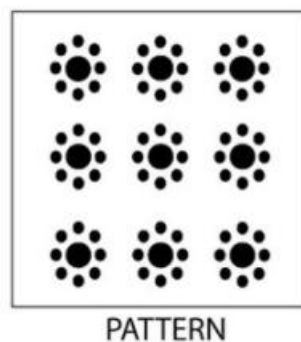


Gambar 2.10 Contoh Penekanan
(<https://www.behance.net/gallery/53500559/Principles-of-Design>, 2017)

2.1.3.5. Harmoni

Harmoni merupakan salah satu prinsip desain yang mirip dengan kesatuan, diintegrasikan salah satu peraturan dalam desain dengan adanya persetujuan diantara elemen yang ada dan nyata dalam suatu karya desain. Hal yang menonjol adalah saat desain terlihat terpadu bersama yang terkadang ada kesempatan koneksi dapat menyatukan mereka jadi satu visual. Lalu jika secara unsur tidak sama atau jadi satu, desain akan kehilangan nilai harmoni karena unsur tidak cocok dan terpisah. Harmoni ada secara representasi imajiner dan abstrak dalam bentuk seperti contoh kaleng cat yang disampingkan sama lain

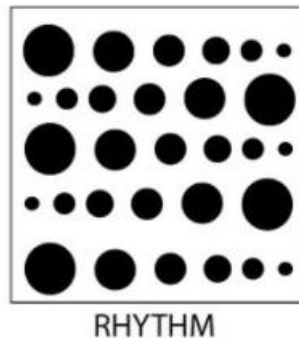
dengan bentuk oval dan tabung yang sama, bayangan dan label cat kaleng yang juga berulang polanya. Secara monoton, pola ataupun bentuk beda tetapi berulang dari teka-teki *jigsaw* memberikan warna yang selaras dan sama memberikan kesan harmoni (Lauer dan Pentak, 2011).



Gambar 2.11. Contoh Harmoni
(<https://www.behance.net/gallery/53500559/Principles-of-Design>, 2017)

2.1.3.6. Irama

Irama merupakan hal prinsip yang kuat dan biasa tetapi berulang polanya seperti rintik hujan, ketukan drum, dan pijakan jalan kaki. Irama juga diasosiasikan dengan suara, lagu, dan dansa yang ekspresif. Desainer menggunakan irama dalam konstruksi gambar dalam buku dan video yang memiliki durasi dan urutan. Meskipun pola diambil secara pengulangan yang tidak dapat dipecahkan, biasanya pola desain akan diubah dan dicari tanda baca yang variatif dan perubahan. Seperti desain akan buku mencari macam bentuk, gaya, dan ukuran dalam halamannya tapi masih menjaga kesatuan struktur (Lupton dan Phillips, 2015).



Gambar 2.12 Contoh Irama
(<https://www.behance.net/gallery/53500559/Principles-of-Design>, 2017)

2.1.4. Fungsi Desain

Fungsi desain menurut Frascara (2004) terbagi berdasarkan kemampuan dan ilmu pengetahuan serta seberapa besar dari kontribusi para ahli yang memberikan kesan rumit dalam proyek. Desain mempunyai empat fungsi, yaitu:

- a. Desain untuk informasi
- b. Desain untuk persuasi
- c. Desain untuk edukasi
- d. Desain untuk administrasi

2.1.5. Pengertian Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan eksplorasi subjek multidimensional mengenai informasi dari luar dipancarkan melalui sudut pandang mata manusia (Barry, A. M., 2020). Seperti proses sederhana untuk identifikasi seperti mencari kunci. Akan tetapi, hal proses ini dapat menjadi sulit dari perbedaan motivasi atau metode yang

dimanipulasikan dan tidak terlihat yang membuat informasi menjadi misinformasi atau berubah dari informasi sebenarnya.

Sebagian besar informasi diterima melalui indra penglihatan dan kemudian diproses oleh otak untuk mengolah informasi. Maksud persepsi ini dari bagaimana visual komunikasi diproses oleh otak untuk mencari arti, tekanan gambar visual dalam arti personal, dan secara budaya bagaimana dari visual tersebut dimanipulasikan untuk mendapatkan hasil yang berbeda. Setiap karya visual yang dilihat yang berarti “dilihat” dalam kehidupan sosial yang dikuasai oleh budaya visual. Visual komunikasi sendiri akan memberikan respon otak secara otomatis secara sadar dan logika dengan ada koneksi emotional untuk menanggapi informasi tersebut.

2.1.5.1. Fungsi Komunikasi Visual

Fungsi dasar komunikasi visual sesuai kegunaannya disebutkan oleh Cenadi (1999) ada tiga yaitu:

1. DKV sebagai sarana identifikasi

Sebagai identifikasi seseorang dari mana dan siapa, termasuk benda atau produk untuk mencerminkan kualitas dan pengenalan kepada konsumen dan oleh produsen sendiri.

2. DKV sebagai sarana informasi dan instruksi

Tujuannya sebagai pengarah dan penyaluran informasi yang ingin ditujukan ke target tertentu dengan bentuk yang lebih mudah dicerna seperti visual.

3. DKV sebagai sarana presentasi dan promosi

Tujuannya sebagai menyampaikan pesan, mendapat perhatian dan mata, dan membuat suatu pesan mudah diingat.

2.1.5.2. Bentuk Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko (2015), bentuk-bentuk komunikasi visual ada beberapa desain yang dapat diterapkan.

1. Desain Grafis

Desain dimaksud dalam konteks tataletak dan komposisi, bukan merupakan seni grafis desain murni. Desain dengan media cetak seperti kartu bisnis, poster, komik / ilustrasi, dan tipografi dari desain itu.

2. Desain Iklan

Desain iklan diambil dalam konteks bentuk desain, bukan berdasarkan komunikasi dalam bidang marketing dan pembuatan merek / *activity branding*. Dimaksud bahwa iklan seperti dari televisi digital maupun merchandise yang tidak menggunakan media cetak.

3. Desain Multimedia Interaktif

Desain multimedia interaktif diteliti dalam konteks penampilan dan melengkapi desain, tidak berdasarkan interaksi antara manusia dengan komputer. Desain yang dimaksud dari pembuatan gerakan yang unik dan menarik, seperti animasi, fotografi, video klip, web desain, dan desain multimedia lainnya.

2.2. Aplikasi

Menurut Fowler dan Stanwick (2004), aplikasi sangat berbeda dengan website. aplikasi merupakan media software yang melayani user-nya secara tidak bersuara serta tidak terlihat tanpa memerlukan gangguan atau campur tangan manusia secara langsung. Aplikasi memberikan kegunaan akan penyedia alur jasa yang mempunyai satu fungsi, digunakan saat user memerlukannya, melakukan kerjanya, dan ditinggalkan memberikan user kebebasan untuk lakukan kegiatan lain.

Ada juga penjelasan aplikasi menurut Heckman (2016), Aplikasi digunakan sebagai pelayanan kepada pengguna yang menginginkan interaksi yang instan dan dimana saja diantara konsumen dan penyedia-nya. Waktu akan terus berubah dan aplikasi seiring waktu harus beradaptasi sesuai bentuk dan tujuan dari si pengguna dengan macam-macam fungsi seperti bidang-bidang yang perlu mencari solusi masalah. Dibandingkan *software desktop* yang terlalu besar dan repot, sekarang dibuatkan aplikasi yang dapat digunakan secara *portable* serta memberikan jalur besar revolusi teknologi sebagai *smartphone* dan tablet.

2.2.1. Fungsi Aplikasi

Fungsi aplikasi menurut Tidwell (2010), dari kategorisasi bentuk aplikasi dari jenis fungsinya:

1. Untuk membuat dan mengolah data teks.

Maksud dari mengolah data teks seperti karakter dari kata, kalimat, dan paragraf untuk menjadi satuan data contoh seperti *Microsoft Word*.

2. Untuk membuat, mengolah, mengubah, dan memperlihatkan gambar.

Maksud dari kegunaan ini, image atau gambar dalam bentuk digital dapat diproses, dibuat maupun untuk ditunjukkan kepada user.

3. Untuk tempat pendaftaran data dan database

Kegunaan ini digunakan untuk memasukan perintah dan sandi untuk mengatur manajemen dan membuat server berdasarkan informasi penting. Contoh, *MySQL, JavaScript, C++*

4. Untuk tempat memainkan dan mengedit musik dan video

Fungsi ini digunakan untuk memproses dan mengeluarkan suara serta menunjukkan gambar yang bergerak yang dapat dilihat secara langsung. Contoh, *Winapp, Media player, VLC*.

5. Untuk hiburan dan data pengembangan yang berbeda

Maksud dari fungsi ini adalah hiburan dalam bentuk media *game* dan biasanya digunakan untuk membuat *coding* dan kata perintah dalam cara lain.

6. Untuk tempat sosial

Maksud fungsi tersebut untuk berkumpulnya orang-orang menjadi satu tanpa perlu bertemu dan menggunakan koneksi jarak jauh untuk berkomunikasi. Contoh, *Facebook, Twitter, Instagram*.

7. Untuk tempat penjual dan pembeli bertemu

Maksud dari fungsi ini adalah tempat untuk menjual dan membeli barang maupun jasa secara digital tanpa harus bertemu langsung dan dapat bertransaksi kapan saja. Contoh, *Amazon, Lazada, Tokopedia*.

8. Untuk pencarian informasi

Penjelasan fungsi ini merupakan menjadi penyedia pencarian suatu informasi yang disediakan dan dicari oleh user. Contoh, *Google, Bing, dan Yahoo*.

9. Untuk tempat mengolah tabel dan presentasikan data

Kegunaan ini menunjukkan membuat daftar berupa tabel dan tampilan *slides* untuk mengatur isi data dan *database* (informasi profil, perusahaan dan lain-lain) dalam berupa angka dan kata-kata. Contoh, *Microsoft Excel dan Microsoft Powerpoint*.

2.2.2. Prinsip Aplikasi

Prinsip aplikasi menurut Krug (2014), Prinsip dasar untuk membuat sebuah web maupun aplikasi tidak memerlukan hal yang banyak dan mengambil cara mudah untuk mengerti penggunaanya. Prinsip dan isi elemen yang harus diperhatikan yaitu:

1. Desain aplikasi tidak menyarankan untuk penggunanya untuk berpikir.

Menyatakan dari peraturan pertama dari Krug, pengguna akan mencari cara mudah untuk mengakses aplikasi tanpa membuat dari sisi pengguna berpikir. Pengguna akan mencari dan menunjukkan ke tampilan aplikasi secara jelas dan langsung tanpa basa-basi. Salah satu alasannya, jika pengguna tidak tertarik akan aplikasi tersebut mengerti tetapi memberikan tanda jelas seperti *home*, pengguna tidak perlu repot untuk keluar dari laman tersebut dengan tidak banyak berpikir.

2. Cara penggunaan aplikasi dan web oleh kita dan penggunanya.

Krug menyatakan pentingnya memperhatikan cara pemakaian suatu aplikasi dan *web*. Pengguna akan lebih memilih dengan *skimming* atau memindai dibandingkan untuk membaca secara detil. Pengguna akan lebih memilih mencari yang sesuai dari pencariannya atau titik perhatian yang diinginkan.

a. Pengguna tidak akan membaca tetapi memindai

Pengguna akan memakai waktunya terbatas untuk membaca, tetapi mencari bagian yang penting atau titik perhatian yang diinginkan.

Pengguna mempunyai misi dan mereka tidak akan diam di satu tempat dan ingin semua selesai cepat. Lalu mereka sudah mengetahui tetapi tidak perlu membaca keseluruhan. Mereka akan hanya tertarik

ke bagian penting dan melewati hal-hal yang tidak berhubungan dengan tujuannya. Terakhir, mereka sudah biasa. Membaca merupakan kemampuan dasar dan pastinya mencari bagian yang penting bagi mereka serta sudah mengetahui cara kerjanya.

b. pembuat aplikasi tidak membuat pilihan tetapi memberikan kepuasan.

Pembuat tidak akan memberikan banyak pilihan baik. jika semua tidak berhasil, pembuat aplikasi akan mengambil tujuan utama yaitu memuaskan penggunanya. Pengguna akan lebih memilih tautan menuju yang ingin dicari dan pasti akan mengambil tautan tersebut. Beberapa alasan pengguna seperti ini yaitu mereka sangat terburu-buru, tidak mempunyai akibat buruk dari pilihannya, pembuat tidak perlu menimbang keputusan untuk meningkatkan kesempatan, dan adanya kemampuan untuk menebak yang akan memberikan hasil yang menarik.

c. pembuat tidak menentukan cara kerja tetapi mengatasinya.

Sebagian besar pengguna tidak akan mengerti dan memakai cara kerja sesuai kerja desain diberikan, melainkan menggunakan cara mereka sendiri masing-masing dari metode yang dikenal dalam masyarakat yaitu satu, tidak penting bagi pembuat asalkan aplikasi dapat digunakan dan dimengertikan. Kemudian, jika sudah menemukan cara yang berhasil tetapi dijalani. Pembuat tidak

memerlukan cara baru melainkan jika penggunaan aplikasi sudah ditemukan, pembuat tidak perlu mencari lagi.

3. Membuat desain iklan 101.

Membuat aplikasi untuk memindai bukan untuk membaca. Karena pengguna akan hanya melintas, aplikasi harus dibuat dan dapat menyampaikan informasi untuk dilihat dan dimengerti. Caranya:

- a. Menggunakan tanda kebiasaan agar dapat dikenal langsung oleh pengguna.
- b. Membuat hirarki visual yang efektif, semakin penting dan terkategori sesuai kelasnya akan membuat pengguna tertarik.
- c. Memecahkan halaman agar dapat area didefinisikan, memberikan pengguna memilih pilihan dengan banyaknya opsi.
- d. Membuat kejelasan dimana yang bisa dipilih, kejelasan untuk dipencet berdasarkan dari bentuk dan lokasi yang dapat dibedakan dari keseluruhan isi.
- e. Menghapus bagian gangguan, isi aplikasi harus menghindari bagian tanda seru dan mencolok, desain yang berantakan dan terlalu ramai untuk penggunaannya agar tidak merepotkannya.

- f. Format isi untuk memindai bacaan, menggunakan format heading, paragraph pendek, pembagian peluru dan membuat kata kunci penting.
4. Pemilihan opsi tanpa perlu berpikir.

Aplikasi dibuat dengan banyak pengertian dari satu kata atau maksud informasi. Menyatakan tidak perlu mengambil terlalu banyak ketukan dan memberikan penjelasan langsung tanpa memerlukan banyak arti.

5. Menghindari penggunaan kata-kata tidak penting.
6. Membuat rambu-rambu dan remah roti.

dalam kata lain membuat navigasi mengambil konsep pengguna tidak akan menggunakan website jika mereka tidak menemukan alur jalan eksplorasi.

2.2.3. Elemen Aplikasi

2.2.3.1. Grid dalam aplikasi

Desain grid dalam aplikasi menurut Lumpapun dan Nuttanont (2017), dalam pembuatan aplikasi mengharuskan untuk membuat desain *UI* dari dasar *grid* akan penempatan sistematis dan sesuai dengan penggunaan waktu serta sebagai pengenalan dari si aplikasi tersebut. Membuat komposisi dan informasi disediakan dalam *layout* aplikasi lebih terlihat rapi dan lebih mudah untuk dinavigasi oleh *user*.

Berdasarkan Dutson (2015), *grid* merupakan alat yang berguna yang dapat mengatur elemen, menata konten dalam area, dan membantu *layout* menjadi fleksibel untuk menemukan kebutuhan layar pengguna sedang pakai. Sistematika *grid* dapat menjadi fleksibel dan berubah ukuran sesuai dengan kebutuhan *layout* dengan menggunakan *gutter* dan set lebar dalam presentase dapat dikecilkan dan dibesarkan dalam ruang yang tersedia. *Grid* dapat menjadi kaku, membuat hal ini menjadi cocok dengan *layout* yang mudah beradaptasi.

2.2.3.2. Font dalam aplikasi

Menurut Paul dan Krzysztof (2017), *Font* dalam desain aplikasi sangat penting untuk memberikan sistematika yang dinamis yang kontras bagi latar belakang. Typografi akan memberikan aspek pembawaan untuk menyuarakan pesan yang bergaya. Bentuk dan hubungan dari *font* mempunyai arti sendiri sebelum bisa di terjemahkan dengan kata-kata yang memberikan suara dan bentuk.

Sistematika *font* merupakan karya penulisan yang dinamis. *Typeface* dari aplikasi mementingkan kontras diantara penulisan *typeface* dan latar belakang yang membuat penulisan *font* terlihat oleh mata manusia. Contoh terbaik merupakan memakai *font* dan *background* saling kontras agar penulisan dapat terlihat. Mengambil warna tertentu memberikan kepadatan pada suatu bentuk teks dan memberikan kesan oleh latar belakang dari *font* tersebut.

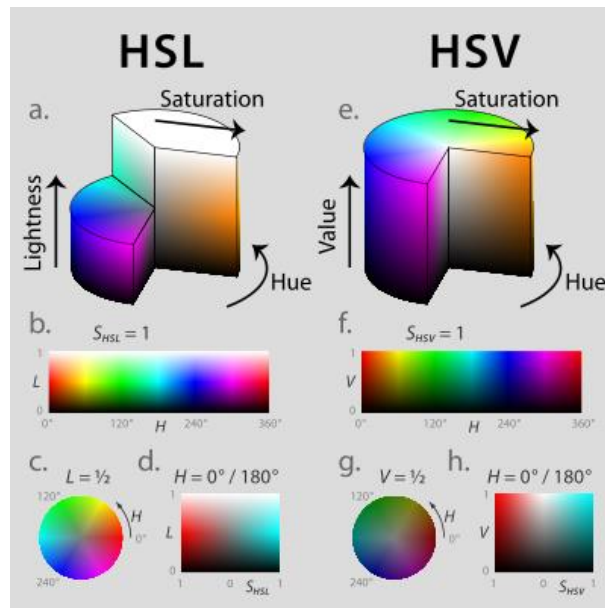
2.2.3.3. Warna dalam aplikasi

Menurut Schoger dan Wathan (2018), penggunaan warna *RGB* dan *Hex* merupakan format yang biasa dalam desain aplikasi maupun *web*. Warna dapat disebut sebagai dasar nilai dan representasikan identifikasi menjadi atribut desain menurut penilaian mata manusia.

Atribut penilaian mata manusia berdasarkan penggunaan warna:

1. *Hue* / warna: warna itu sendiri berdasarkan *colour wheel*
2. *Saturation*: pengaturan nilai identitas warna agar dapat lebih mencolok atau lebih kusam
3. *Keterangan*: pengaturan nilai warna melalui pengaturan warna mendekati warna hitam dan putih dari warna aslinya.

Perbandingan warna digunakan dalam interface digital ada *HSL* dan *HSV* untuk desain. Warna *RGB* yang paling sering digunakan *HSV* dalam beberapa program. Indikator ditunjukkan dalam gambar dibawah sebagai perbandingan dan perbedaan dari kedua warna dari segi *hue*, *saturation* dan *lightness* atau *value*.



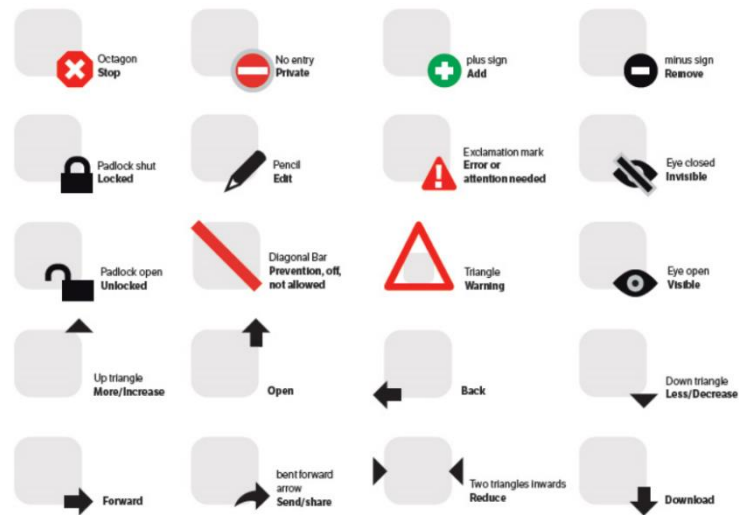
Gambar 2.13 *HSL* dan *HSV*
 (https://enacademic.com/dic.nsf/enwiki/157333/HSL_and_HSV, 2010)

Dalam proses pembuatan interface, warna harus mengambil kalkulasi setiap langkah agar terlihat menarik. Warna dalam interface tidak terbatas hanya sampai 5 warna seperti di palet warna diambil asal, melainkan ada varian yang luas yang digunakan sebagai indikator pengertian dasar desain. Kemudian akan dipecah lagi menjadi 3 kategori warna, keabu-abuan sebagai dasar *interface*, warna dasar sebagai navigasi dan tanda aktif suatu *interface*, dan warna aksen meunjukkan fitur sebagai alat komunikasi dan tanda pengingat terhadap pengguna. Hal ini akan membangun naungan dan kontras sebagai fitur unik tersedia dalam aplikasi.

2.2.3.4. *Icon* dalam aplikasi

Menurut Hicks (2011), penggunaan *icon* dalam *interface web* maupun aplikasi sebagai melewati keterbatasan bahasa dan mendeskripsikan fungsi, seperti menyalurkan perasaan dan emosi. Pengambilan concept bentuk *icon*

harus berdasarkan objek diasosiasikan atau berupa bentuk metafora untuk memberikan tanda sebagai pengenalan. Bahkan *icon* juga digunakan sebagai rambu logo sebagai identifikasi.



Gambar 2.14. *Icon Signage*
(The Icon Handbook oleh Hicks, 2011)

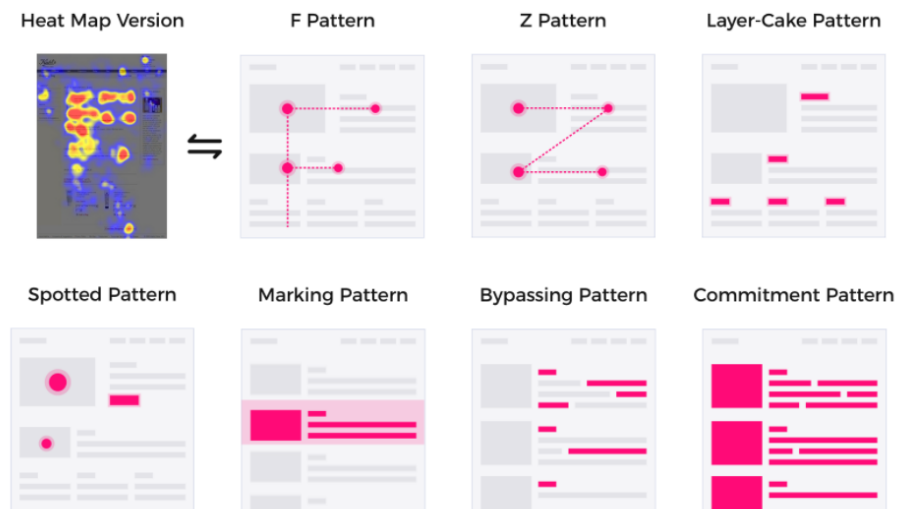
Kepentingan icon dalam desain sebagai tanda pengenal identifikasi, akan juga menjadi fungsi dekor dan pendukung *guideline* navigasi. Konsep *icon* harus selalu konsisten dalam ukuran dan tema agar terlihat selaras. Pembuatan *icon* untuk harus diperhatikan dari situasi pengguna dan cara mereka berinteraksi. Pengambilan konsep objek yang dikenal umum, pengambilan metafora, dan penggambaran visual yang unik menjadikan faktor utama dalam pembuatan icon.



Gambar 2.15. *Icon Visual Concepts*
(<https://material.io/design/iconography/system-icons.html#system-icon-metrics>, 2020)

2.2.3.5. Komposisi dalam aplikasi

Menurut Kadavy (2013), penggunaan komposisi dalam desain akan membawa sudut pandang dan fokus pembaca jika memakai visual dan fitur berinteraksi. Sebagai faktor utama, target pengguna akan lebih memilih visual *interface* yang menarik meskipun disediakan produk dan nilai yang sama dibandingkan tanpa menggunakan komposisi. Komposisi tidak hanya berguna jika hanya memakai prinsip desain dan metode baik dalam pembuatannya agar memberikan rasa dan nilai pemakainya. Faktor utama adalah mengambil pengertian bagaimana dari mata pembaca melalui komposisi atau interface digital untuk menjadi lebih rapi, teratur, dan berguna untuk pengguna.



Gambar 2.16. *Composition Pattern for Tracking Focus* Dari *Nielson Norman Group* (<https://www.toptal.com/designers/web/ui-design-best-practices>, 2017)

2.2.4. Jenis Aplikasi

Jenis-jenis aplikasi digunakan jaman dahulu yang ada menurut tipe interface dari Tidwell (2010):

- a. Aplikasi *forms*
- b. Aplikasi teks editor
- c. Aplikasi grafik editor
- d. Aplikasi *spreadsheets*
- e. Aplikasi pemain media
- f. Aplikasi kalender
- g. Aplikasi *browser*
- h. Aplikasi grafik informasi
- i. Aplikasi *games*
- j. Aplikasi halaman *website*
- k. Aplikasi tempat sosial

1. Aplikasi halaman *e-commerce*

Menurut Salz dan Moranz (2018), jenis aplikasi berdasarkan bentuk dasar dari aplikasi sendiri:

- a. *Mobile web apps*: aplikasi digunakan dengan *smartphone* atau *handphone* tetapi masih dalam bentuk *website*. bentuk umum aplikasi yang digunakan untuk mencapai dan interaksi dengan pengguna setiap hari. Aplikasi ini juga dapat dipakai tanpa jaringan karena dapat menyimpan data dibanding *website* biasa.
- b. *Apps* inti asli: aplikasi yang tidak menggunakan jaringan *internet*, dibuat sendiri langsung dan lebih banyak digunakan publikasi dan *marketing* sekarang.
- c. *Apps HTML5*: aplikasi yang memiliki banyak fleksibilitas dan kontrol, mirip seperti *mobile web apps* tetapi penggunaan *HTML5* berasal dari kode asli. *Apps* ini tidak memerlukan banyak update seperti *apps* asli dan dapat disimpan ke *desktop*.
- d. *Apps* campuran: merupakan aplikasi menggunakan *HTML5* dengan teknologi asli atau asal intinya. Terkadang *apps* ini salah sebut dengan *apps* inti asli karena meskipun menggunakan peron *web*, aplikasi dapat diterima *apps store* karena menggunakan *coding app* inti asli.
- e. *Apps* lintas peron: aplikasi yang menggunakan satu bahasa yang dapat digunakan oleh semua peron teknologi, membuat kode yang sisa dapat dipakai untuk aplikasi baru tanpa banyak kerja.

Negatif dari lintas peron tersebut jika aplikasi tersebut berpindah ada kemungkinan kode dan beberapa bahasa tidak dapat dipakai.

2.2.5. Platform Aplikasi

Platform atau media yang dapat dipakai aplikasi oleh pengguna menurut Salz dan Moranz (2018):

1. *Computer desktop* menggunakan bentuk website aplikasinya dengan dasar *HTML* ataupun *java*.
2. *Application smartphone* menggunakan bentuk aplikasi *software* yang berpindah dari peron *desktop* memberikan kesan fleksibilitas dan bentuk yang mudah dibawa.
3. *Tablet* sama seperti *smartphone* memakai aplikasi tetapi menggunakan *UI* yang berbeda dan biasanya dapat terpisah lebih mudah dibanding *smartphone*.

2.2.6. Perancangan Aplikasi

Menurut Warfel (2009), merancang suatu desain seperti aplikasi menggunakan metode perancangan *prototyping*. Fungsi utama *protoyping* adalah mencari keseimbangan dan mengatur ekspektasi.

2.2.6.1. Sketsa

Sketsa dilakukan setelah menentukan target dan tujuan pemecahan masalah. Tahap ini digunakan untuk menunjukkan, berkomunikasi dan membantu mendapat gambaran. Menurut Warfel (2009), melakukan sketsa akan mengutarakan dan memberikan gambaran untuk target

ditujukan. Pembuatan gambaran kasar akan memunculkan ide-ide berdasarkan data riset masalah utama.

2.2.6.2. Wireframe

Wireframe membuat sambungan atau alur dari desain sketsa kasar untuk mendapat saran dan *feedback* dari partisipan, sketsa desain tidak bersifat langsung jadi. Pembuatan *wireframe* digunakan sebagai simulasi atau proses desain aplikasi sebagai fondasi awal *prototype* dalam menggambarkan alur navigasi aplikasi yang ingin dibuat sesuai kegunaan aplikasi untuk masalah utama.

2.2.6.3. Low fidelity

Low fidelity berdasarkan hasil revisi sketsa dan desainnya lebih rapi dan bentuk struktur *interface* dapat terlihat. Pembuatan desain *interface* akan memperbaiki dan menjadi uji coba kecil untuk menguji aplikasi yang dibuat. Tujuan pembuatan *low fidelity* sebagai penghematan waktu, pikiran, dan harga dengan mencari ketidakcocokan serta kesalahan sebelum pembuatan menjadi desain akhir dan menjadikan purwarupa yang lebih optimal (Warfel, 2009).

2.2.6.4. Prototype / High Fidelity

Setelah pembuatan *low fidelity*, rangka desain akan diperbarui dengan konsep dan pemilihan warna berdasarkan perencanaan dari *mindmap*, *keywords*, *colour pallete* dan hasil analisa data. Dalam proses perancangan ini, aplikasi mulai memasuki langkah purwarupa yang

siap diuji tertuju target. Tujuan memakai dan disebarakan prototype setelah pembuatan agar hasil desain dapat diperbaiki dan direvisi sesuai masukan target.

2.3. *Mental Health* / Kesehatan Mental

Menurut Len (2016), kesehatan mental merupakan pemikiran yang berhasil dan lancar dalam fungsional mental yang dihasilkan dari aktivitas produktif, hubungan relasi yang terpenuhi, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dan kesulitan.

2.3.1. Pengertian *Mental Disorder* / Penyakit Mental

Menurut Len (2016), penyakit mental merupakan penyakit yang berhubungan dengan otak yang mengambil kondisi dari beberapa penyebab dan merupakan hasil interaksi yang rumit diantara genetika individual dan lingkungannya. Hal ini yang dapat mempengaruhi munculnya penyakit mental dari gaya hidup, perilaku kesehatan, dan pengalaman hidup.

Penyakit mental diklasifikasi kategori penyakit yang paling umum sebagai kriteria asosiasi yaitu:

- a. *Anxiety disorder* / gangguan
- b. *Mood disorder* / gangguan mood
- c. *Psychotic disorder* / gangguan psikomatis
- d. *Personality disorder* / gangguan kepribadian
- e. *Eating disorder* / gangguan makan
- f. Kecanduan akan zat dan gangguan kecanduan
- g. Gangguan perkembangan otak

h. Gangguan trauma dan stress

2.3.2. Pengertian Stres

Menurut Len (2016), Stres merupakan kondisi psikologika, emosional, dan reaksi emosi serta fisik menjadi hasil rengangan dari hasil penilaian negatif situasi, kejadian, dan kondisi.

2.3.3. Efek Dan Dampak Stres

Stres dapat dibagi menjadi 2 yaitu, stres akut dan stres kronis. Masing-masing memberikan efek dan dampak yang berbeda dari tingkat stres dialami oleh mereka. Stres akut merupakan stres yang paling umum dialami oleh masyarakat dan memberikan efek seperti aktivitas jantung meningkat, keringat, mulut kering, tekanan darah tinggi dan tegangan otot. Untuk reaksi emosional ada perasaan kecemasan, marah, kepanikan dan ketakutan. Akan tetapi dampak stress meskipun ada memberikan efek produktivitas, stress lebih memberikan dampak negatif dan perilaku untuk mengobatinya biasanya destruktif bagi diri sendiri dan kepada orang lain serta lingkungannya.

2.3.4. Faktor-Faktor Stres Terjadi

Faktor stres berdasarkan kondisi dan situasi oleh penderita stres, yaitu seperti individu sedang kekhawatiran seorang mahasiswa maupun interaksi dari individu dengan situasi yang dihadapinya. Stres juga dapat memberikan *mindset* yang positif selain negatif akan tetapi jika penderita mengalami stres yang kronis akan dapat mempengaruhi kesehatan fisik. Bagi yang mengalami stres akut akan mempengaruhi pikiran dan kondisi perilaku menyesuaikan sebagai respon dari "*fight or flight*" yang reaksi yang dapat melindungi individu.

2.3.5. Bagaimana Stres Diatasi Oleh Masyarakat

Masyarakat masih menganggap stres merupakan hal yang wajar dan cara mereka menanganinya masih dalam tingkat rendah. Hal kegiatan paling umum untuk mengobati stres ini dengan melakukan perilaku dan kegiatan yang menghindari dari sumber stres tersebut. Akan tetapi sumber stres masih belum diselesaikan, melainkan mereka hanya melakukan untuk meringankan stresnya yang dialaminya bukan menghilangkan masalahnya langsung. Masyarakat cenderung dapat menyelesaikan masalah yang didapatkan karena faktor kondisi dan situasi belum tentu dapat dipecahkan dengan solusi yang ada.

2.4. *Quarter Life Crisis* (QLC) / Krisis Seperempat Abad

Quarter Life Crisis (QLC) atau disebut dengan krisis seperempat abad menurut Robinson (2015), merupakan peristiwa masa transisi remaja menuju ke awal kedewasaan yang lebih terbuka untuk mendapatkan tanggung jawab atas perpanjangan edukasi, keluarga, dan mendapatkan pekerjaan yang stabil menjadikan hal yang wajib yang akan menjadi masalah.

2.4.1. Jenis-Jenis Masalah *Quarter Life Crisis* (QLC)

Jenis masalah *QLC* mempunyai pembagian bidang kategori berdasarkan buku Arnett (2013) dan dasar penelitian dewasa muda menurut Arnett (2015), yaitu edukasi, pekerjaan, keluarga, asmara, gaya hidup dan social media.

A. Bidang edukasi

Permasalahan dalam bidang edukasi merupakan yang bagi memasuki perkuliahan, yang tertekan dengan kondisi ideal untuk mendapatkan IPK

bagus, menjadi yang terbaik bahkan padatnya pelajaran dan pemberian tugas berlebihan menjadikan faktor pendukung, kondisi munculnya stres ini berdasarkan bagi yang masih menempuh edukasi perguruan tinggi. Pemberian tugas dan aktivitas berlebihan akan memberikan efek jenuh, hanya edukasi menjadi sumber stress utama bagi mahasiswa dan mahasiswi.

B. Bidang pekerjaan / ekonomi

Permasalahan ini lebih menuju ke pekerjaan dan mitra saat bekerja di lingkungannya. Gaji, kondisi kerja, rekan kerja dan bahkan lingkungan juga mempengaruhi secara besar bagi individual dan menjadikan faktor masalah *QLC*. Jika waktu kurun dan merasa tidak sukses dalam penghasilan serta “suka” kerja tidak tinggi, maka akan menjadi masalah yang dipikirkan oleh para dewasa muda paling umum dan biasanya stres yang biasa muncul dalam masyarakat.

C. Keluarga

Permasalahan ini membahas bagaimana adanya dorongan diri atau orang lain untuk mengharuskan untuk menikah sebelum umur tuanya. Hal ini juga karena pengaruh budaya dan lingkungan untuk memaksa pemikiran mereka dan menjadikan obligasi untuk memenuhinya. Selain itu, kehilangan dan masalah anggota keluarga menjadi faktor perjalanan dan menjadi masalah krisis yang umum akan menjadi sumber stres.

D. Asmara

Masalah asmara menjadikan hal yang biasa bagi memasuki dewasa muda, mempunyai dan tidak mempunyai pasangan akan mempengaruhi sangat besar. Sebagian besar asmara meskipun selaras, pastinya ada konflik dengan berbagai alasan. Masalah ini memberikan dampak yang cukup berat jika individual lemah secara psikis dan masalah dari faktor hubungan internal.

E. Gaya hidup

Gaya hidup yang dibandingkan dengan orang lain dan rasa tidak kepuasan saat menjalani kehidupan. Mengharuskan diri merasa *update* dan menjadi keren dalam aspek imej bisa menjadikan faktor stress. Bahkan jika mereka ingin menjadi kaya atau mengalami perubahan gaya hidup secara mendadak akan menimbulkan masalah. Hal ini menjadikan patokan penyebab stress karena perbedaan kondisi individu.

F. Sosial media

Pengaruh sosial media itu sangat besar sekarang karena perkembangan jaman dan teknologi, sekarang adanya trend atau tantangan memberikan sensasi, informasi yang yang kerap salah, penggunaan sosial media yang tidak layak dan sesuai memberikan pengaruh besar kepada generasi dewasa muda sekarang. Sosial media menjadi salah satu faktor pengaruh penyebab stres.

2.4.2. Akibat dan Dampak Masalah *Quarter Life Crisis (QLC)*

Akibatnya dari *Quarter Life Crisis*, suatu individu akan terus menerus menderita ketidakstabilan mental dan bahkan potensi menjadi *psikosomatis*, penyakit mental

yang berlebihan akan berpengaruh ke tubuh secara fisik jika terlalu lama tidak ditangani seperti kehilangan fokus, tidak bermotivasi, lesu, menjadi lebih lupa dan lebih mudah sakit secara fisik.

Dampaknya para dewasa muda berumur 18-30 tahun, akan mempengaruhi psikis untuk berpikir dan berperilaku secara fungsional. bagi mereka tidak ditangani segera akan memberikan kegiatan penyesuaian diri yang destruktif bagi individu dan berpengaruh kepada orang lain secara negatif. Jika sumber masalah berlangsung jangka panjang, kondisi individu akan memperburuk dan memberikan resiko untuk bunuh diri karena sumber masalah tersebut.

2.4.3. Perspektif Masyarakat Mengenai *Quarter Life Crisis* Dalam

Kehidupan Sosial

Berdasarkan artikel berita yang ada di Indonesia, masyarakat masih menyebutkannya masih wajar dan belum ada penanganan alternatif jika mereka mengalami masalah. Sebagai fakta, sebagian besar menyatakan jika mereka dapat melewati masa masalah krisisnya kalau mereka dapat berusaha. Akan tetapi, tidak semua dapat melewatinya dengan mudah dan memerlukan bantuan orang lain secara intensif jika tidak ditangani. Kurangnya fasilitas dan media untuk melampiaskan dan menuangkan emosi juga menjadi faktor bahwa adanya masih keengganan untuk menahan diri berbagi masalah dan melakukan kegiatan penyesuaian diri / *coping* sebagai solusi. Akibatnya, masih munculnya kasus bunuh diri atau melukai diri karena tekanan stres dari masalah tersebut tidak ditangani dengan baik.