



### **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. Media Interaktif

Media interaktif merupakan sebuah media yang saat ini sedang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi yang berkembang tersebut merupakan sarana penyampaian informasi melalui media interaktif seperti komputer untuk menampilkan *website* atau *smartphone* untuk sebuah aplikasi. Hal ini sesuai dengan Rada (1995) yang berpendapat bahwa seorang manusia membutuhkan teknologi untuk mendukung penyampaian informasi tentang lingkungan sekitarnya untuk berkomunikasi (hlm. 1). Pada pembuatan direktori desain grafis ini, penulis menggunakan sebuah media interaktif dimana pengguna dapat berinteraksi dengan media untuk dapat mengakses informasi yang ada di dalamnya. Media interaktif merupakan sebuah media komunikasi yang menciptakan interaksi antara pengguna dan mediana. Dengan bantuan partisipasi dari pengguna, sebuah media interaktif akan merespon berupa penyajian informasi dalam bentuk teks, gambar, *video*, suara, dan animasi (Benyon, 2005, hlm. 3-4).

Tujuan utama dari adanya interaktivitas dalam sebuah media adalah memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi. Oleh sebab itu, seperti yang dikatakan oleh Benyon (2005), sebuah desain memiliki prioritas untuk menjadikan target penggunaannya sebagai acuan untuk mendesain (hlm. 24-25). Maksudnya adalah sebuah desain tidak hanya memperhatikan sisi estetika

atau keindahan dari tampilannya saja, tetapi juga harus memperhatikan apa yang akan dilakukan pengguna dalam aplikasi tersebut. Apakah desain tersebut efektif, informatif, mudah dioperasikan, sesuai dengan target usia serta tingkat sosialnya. Sehingga ketika pengguna menggunakannya mereka akan merasa nyaman dan akan menggunakannya kembali.

Dalam sebuah sistem interaktif terdapat beberapa prinsip desain interaktif menurut Benyon (2005) yaitu *accessibility*, *usability*, *acceptability*, dan *engagement*.

#### 1. *Accessibility*

Sebuah desain interaktif yang baik memiliki nilai *accessibility*, yaitu desain tersebut bersifat universal dan dapat digunakan semua kalangan. Dari sekian banyak jenis teknologi dan bermacam-macam pengguna, sebuah desain harus difokuskan untuk memenuhi kemampuan penggunanya (hlm. 52-55). Prinsip *accessibility* ini akan diterapkan untuk perancangan aplikasi *smartphone* ini, desain yang akan dibuat memiliki tampilan yang dapat menyesuaikan semua kalangan mahasiswa desain grafis.

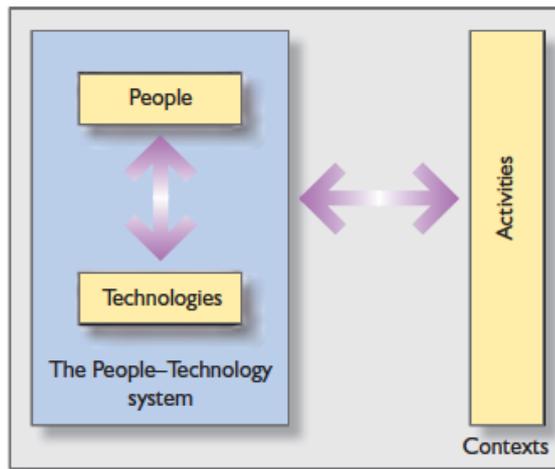
#### 2. *Usability*

Salah satu nilai yang paling penting dalam perancangan sebuah desain adalah *usability*. Prinsip ini juga akan diterapkan untuk perancangan aplikasi *smartphone* ini, dimana sebuah desain harus mudah digunakan dan fleksibel. Untuk mencapai prinsip ini, penulis perlu mengetahui dengan jelas siapa yang akan menggunakannya, bagaimana aplikasi itu dapat bekerja sesuai dengan tujuan

penggunaannya. Rada (1995, hlm. 19) juga memaparkan bahwa sebuah tampilan desain interaktif melihat pengguna sebagai faktor utama perancangan untuk menciptakan *usability*. Berapa usia pengguna, bagaimana karakteristik sifat pengguna, tingkat edukasi dari pengguna, dan apa yang dibutuhkan oleh pengguna merupakan faktor-faktor yang dianggap sangat berperan dalam perancangan sebuah desain.

Sifat universal ini juga perlu diadaptasikan pada beragam persepsi dan kognisi dari berbagai macam pengguna seperti yang dikatakan oleh Shneiderman (2010, hlm. 41-42). Sebagai contoh jika seorang pengguna memiliki gangguan mata, desainer perlu mempertimbangkan warna, teks, ataupun gambar yang digunakan agar bisa tetap terlihat jelas bagi pengguna tersebut. Selain itu, hal-hal lainnya seperti kontras, sensitivitas akan pergerakan juga perlu diperhatikan dalam sebuah desain.

Tujuan utama dari prinsip *usability* adalah untuk mencapai keseimbangan dari PACT (*People, Activities, Contexts, Technologies*) yang merupakan faktor utama dari desain interaktif yang *human-centred*. Sesuai dengan gambar 2.1. yang menunjukkan bagaimana hubungan dari keempat faktor tersebut. Pengguna dan teknologi akan saling berhubungan dari bagaimana teknologi tersebut dapat merespon interaktivitas dari pengguna. Pengguna bekerja sama dengan teknologi untuk melakukan sebuah aktivitas atau tujuan yang mereka inginkan (Benyon, 2005, hlm. 57-58).



Gambar 2.1. Tujuan utama dari prinsip *usability*  
 (*Designing Interactive Systems: People, Activities, Contexts, Technologies*, 2005)

Dalam perancangan aplikasi untuk mahasiswa desain grafis ini, akan dilakukan wawancara untuk mengetahui hal-hal yang sebelumnya disebutkan. Bagaimana karakteristik dari mahasiswa desain grafis, apa yang mereka butuhkan, dan dari faktor tersebut dibuatlah sebuah solusi desain yaitu berupa aplikasi *smartphone* direktori *online* yang berisikan informasi-informasi seputar kebutuhan edukasi mereka sehari-hari.

### 3. *Acceptability*

Dalam prinsip ini, sebuah desain dalam teknologi diharuskan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan keadaan lingkungan sekitar. Apakah desain tersebut nyaman untuk digunakan di situasi apapun, apakah desain sesuai dengan keadaan sosial dan budaya mereka, apakah tujuan dari desain tersebut dapat berfungsi dengan tepat, dan apakah desain tersebut sesuai dengan keadaan ekonomi dari target (Benyon, 2005, hlm. 60).

Sesuai dengan faktor-faktor tersebut, pada perancangan aplikasi *smartphone* untuk mahasiswa desain grafis ini juga akan menerapkan prinsip *acceptability*. Desain tersebut harus nyaman digunakan oleh mahasiswa, sesuai dengan keadaan sosial dan budaya mereka, dapat bermanfaat untuk pemenuhan kebutuhan desain mereka, dan sesuai dengan keadaan ekonomi mahasiswa.

#### 4. *Engagement*

Prinsip ini berkaitan dengan kualitas dari pengalaman mereka menggunakan desain tersebut yang membuat desain tersebut menjadi kesenangan tertentu dan akan menggunakannya kembali. Desain yang menyatukan hubungan antara teknologi dan aktivitas menjadi sebuah impresi yang menyenangkan dan *memorable*. Desain yang menciptakan antisipasi dari penggunaannya yang ingin mencapai sebuah kepuasan, atau juga dari segi fungsi, pengguna merasa desain tersebut sangat bermanfaat dan nyaman untuk digunakan (hlm. 61-62). Untuk menciptakan *engagement* yang baik diperlukan sebuah alur yang teratur dan dapat beradaptasi dengan konteks tujuan yang diinginkan pengguna.

Dalam perancangan aplikasi direktori ini, tujuan dari desain adalah mencapai kenyamanan pengguna dimana mereka merasakan manfaat dari penggunaan aplikasi ini. Kenyamanan dapat diciptakan dari tampilan aplikasi, navigasi yang menarik, dan interaktivitas dari aplikasi tersebut. Manfaat yang diciptakan berupa mereka mendapatkan informasi-informasi yang mereka butuhkan lengkap dan terpercaya.

### 2.1.1. *Mobile Apps*

*Mobile apps* merupakan sebuah software yang diciptakan untuk bekerja di *mobile device* seperti *smartphone* atau *tablet*, yang memiliki fungsi spesifik untuk penggunaannya. *Apps* beroperasi di sebuah sistem tertentu yang dapat di unduh dan di install ke dalam *device* penggunaannya. *Apps* juga memiliki keuntungan dimana ia dapat memanfaatkan fitur dari sebuah *device* sehingga dapat mempermudah penggunaannya (Salz, 2013, hlm. 14). Dalam perancangan aplikasi direktori desain grafis ini, aplikasi memiliki fungsi spesifik yaitu menampilkan informasi-informasi dalam bentuk direktori untuk mahasiswa desain grafis. *Apps* ini juga memanfaatkan fitur *browser* dari *device* penggunaannya untuk menampilkan halaman *social media* dan *website* secara langsung ketika di klik. Sebuah *apps* dapat menampilkan sesuatu yang lebih dari sebuah tampilan saja. Sesuatu yang lebih itu adalah sebuah interaktivitas, dimana pengguna dapat memilih informasi yang diinginkan dan *apps* tersebut dapat merespon kembali.

Berikut merupakan beberapa tipe dari *mobile apps* menurut Salz (2013),

#### 1. *Mobile Web Apps*

*Mobile web* merupakan versi *mobile* dari sebuah website yang ditampilkan melalui *browser* pada *device* apapun (hlm. 16). Biasanya sebuah *mobile web* menampilkan versi *responsive design* dari sebuah website yang disesuaikan dengan ukuran *device* yang digunakan. Berikut pada gambar 2.2. merupakan contoh dari *mobile web* yaitu situs Youtube yang diakses melalui *browser*,



Gambar 2.2. *Mobile Web (Youtube)*

(<http://sixrevisions.com/web-applications/building-mobile-web-apps-the-right-way-tips-and-techniques/>, 2011)

## 2. *Native Apps*

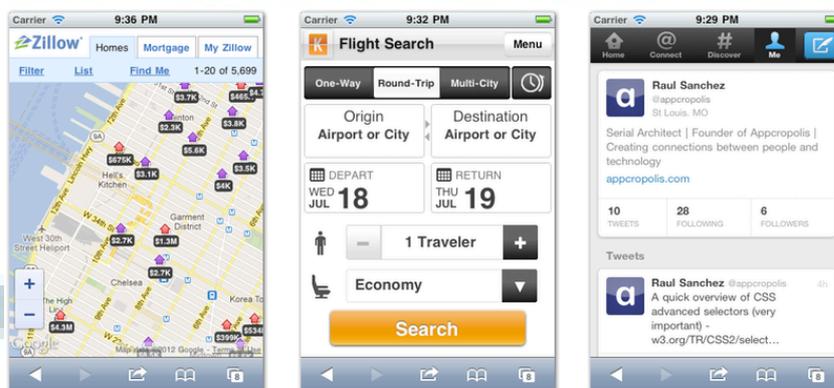
*Native apps* merupakan jenis *apps* yang dibuat hanya untuk sebuah platform khusus, sangat sulit untuk memasukkan aplikasi yang dibuat untuk platform tertentu untuk platform lainnya. *Native apps* didistribusikan melalui *app stores* dimana penemuan menjadi sebuah tantangan utama. Bagaimana perancang *apps* harus menonjolkan *apps* ini diantara ribuan *apps* lainnya pada *app stores*. Sebuah *native apps* dapat diakses tanpa adanya koneksi internet, dan dapat memberikan respon yang cepat untuk penggunaanya. Selain itu, dapat berintegrasi dengan fitur seperti kamera dan kontak. (hlm. 17). Gambar 2.3. sebagai berikut merupakan contoh dari *native apps* yaitu Facebook untuk platform Android,



Gambar 2.3. Facebook untuk platform Android  
 (<http://androidmuanteb.hol.es/mod-apk-files-facebook-for-android-v19-0-0-0-6-alpha/>, 2014)

### 3. HTML5 Apps

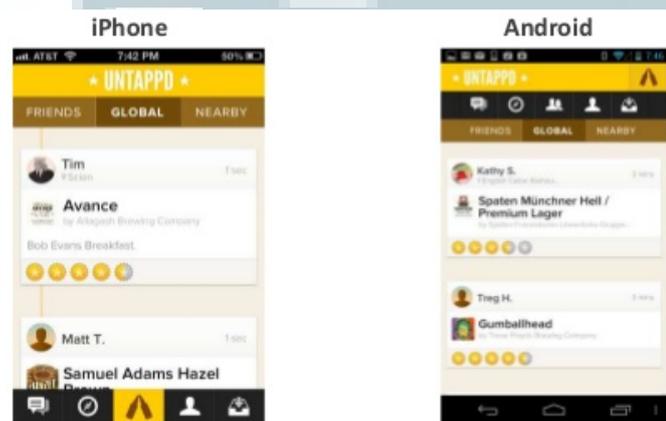
Pembuatan *apps* menggunakan HTML5 dapat memberikan fleksibilitas dimana perancang dapat menjual secara langsung kepada penggunaanya tanpa harus memperjuangkan posisinya di *app store*. *Apps* jenis ini dapat diakses tanpa adanya koneksi internet dan dapat digunakan diseluruh platform melalui *web browser* (hlm. 17).



Gambar 2.4. HTML5 Apps (Zillow, Kayak, Twitter)  
 (<http://appropolis.com/blog/web-technology/html5-apps-vs-native-apps/>, 2012)

#### 4. *Hybrid Apps*

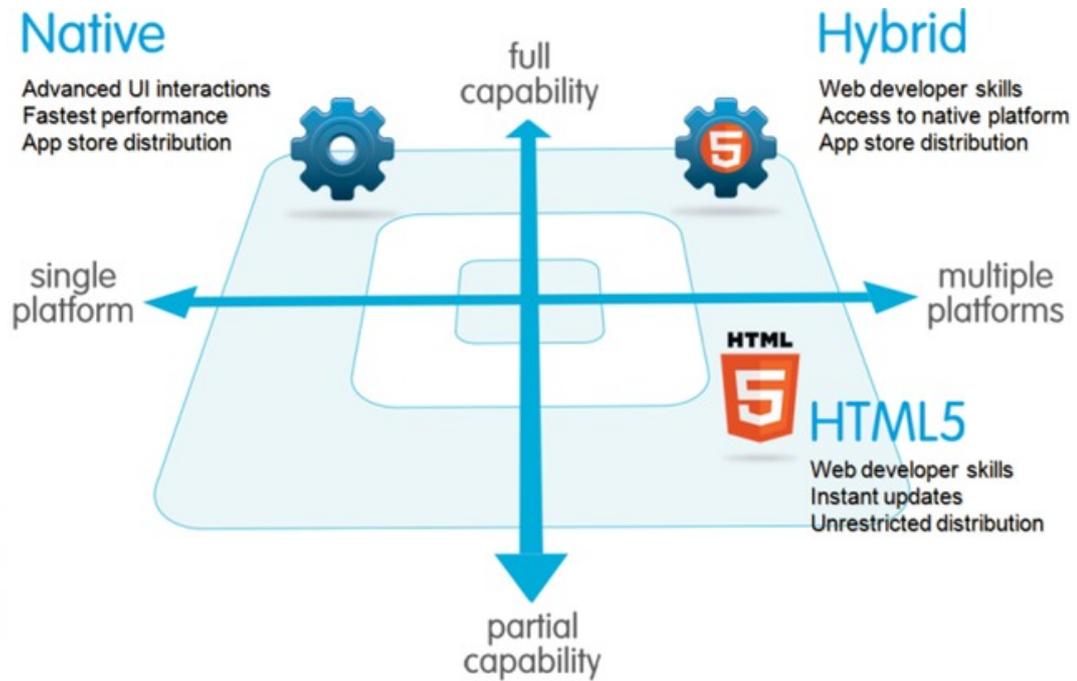
*Hybrid apps* merupakan kombinasi dari teknologi *native* dan HTML5. *Apps* jenis ini dibuat menggunakan teknologi web dan dieksekusikan pada platform yang spesifik sehingga jenis *apps* ini tampak seperti *native apps*. *Apps* jenis ini memiliki perancangan kode yang mirip sehingga dapat masuk ke dalam platform lainnya dengan penyesuaian yang mudah (hlm. 18). Seperti pada gambar 2.5. yang merupakan aplikasi Untappd yang bisa diakses melalui kedua platform yaitu iOS dan Android.



Gambar 2.5. *Hybrid Apps* (Untappd)

(<http://appropolis.com/blog/web-technology/html5-apps-vs-native-apps/>, 2012)

Setelah mengetahui jenis-jenis dari sebuah *apps*, aplikasi direktori desain grafis ini merupakan sebuah *native apps* yaitu untuk platform android. Dengan mengutamakan interaktivitas melalui *User Interface* dan respon yang cepat sehingga pengguna dapat mendapatkan informasi yang diinginkan dengan mudah. Pada gambar 2.6. berikut merupakan pemetaan perbandingan dari *Native apps*, *Hybrid apps*, dan HTML5 *apps*.



Gambar 2.6. Pemetaan jenis-jenis apps  
 ([https://developer.salesforce.com/page/Native,\\_HTML5,\\_or\\_Hybrid:\\_Understanding\\_Your\\_Mobile\\_Application\\_Development\\_Options](https://developer.salesforce.com/page/Native,_HTML5,_or_Hybrid:_Understanding_Your_Mobile_Application_Development_Options), a.d.)

### 2.1.2. Navigasi

Sebuah media interaktif membutuhkan adanya navigasi untuk menciptakan sebuah alur interaktivitas dimana halaman-halaman tersebut disusun sedemikian rupa hingga menciptakan sebuah struktur konten dalam sebuah halaman. (Steane, 2014, hlm. 44). Dengan adanya navigasi, pengguna dapat dengan mudah mencari konten, atau mendapatkan informasi di dalamnya. Menurut Barfield (2004, hlm. 205) struktur navigasi dibagi menjadi sebagai berikut,

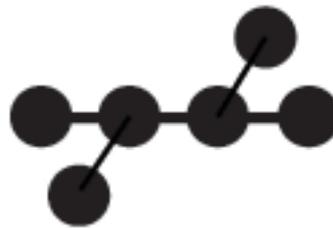
#### 1. Linear



Gambar 2.7. Struktur Linear

Struktur linear ini menampilkan satu-persatu dengan pilihan yang biasanya hanya maju atau mundur satu langkah, akhir dari struktur ini biasanya berupa keluar dari program atau mengulang kembali dari awal.

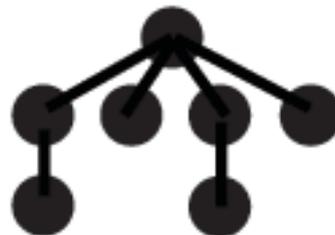
## 2. *Linear with Side Streets*



Gambar 2.8. Struktur *Linear with Side Streets*

Struktur ini digunakan jika informasi utama yang ditampilkan membutuhkan informasi tambahan dimana pengguna perlu melihat detail lebih lanjut sebelum melanjutkan ke urutan selanjutnya.

## 3. *Tree Structure*



Gambar 2.9. Struktur *Tree*

Struktur ini menyatukan informasi menjadi sebuah tingkatan seperti sebuah website yang terbagi menjadi beberapa sub menu dan terdapat informasi tersendiri di dalamnya. Di struktur ini, terdapat tingkatan-

tingkatan seperti satu level, dua level, dan seterusnya tergantung dari struktur konten seperti apa.

#### 4. *Tree and Linear*



Gambar 2.10. Struktur *Tree and Linear*

Struktur ini merupakan penggabungan struktur Tree dan Linear, dimana sub-item memiliki informasi dengan tema yang sejenis seperti profil siswa.

#### 5. *No structure*

Pengguna tidak mengetahui susunan dan hubungan antar informasi sehingga data tersebut tersusun secara bebas.

Aplikasi direktori desain grafis ini menerapkan sistem navigasi *Tree Structure*, dimana dari menu utama terbagi menjadi beberapa *sub-menu* dan masing-masingnya memiliki informasi tersendiri.

### 2.2. *User*

Pengguna merupakan sebuah tujuan yang paling utama dalam perancangan sebuah desain. Penulis harus mengerti bagaimana interaksi antara pengguna dan media. Interaksi tersebut harus membuat pengguna merasa nyaman dan puas. Sebuah media harus mudah untuk dipelajari mengingat karakteristik pengguna yang kebanyakan merasa malas untuk membaca instruksi yang ada. Desain yang

digunakan juga harus konsisten, karena dengan adanya konsistensi, pengguna akan mengingat dengan mudah (Galitz, 2002, hlm. 61-63).

Agar dapat menentukan desain yang tepat untuk target yang dituju, penulis harus memahami karakteristik dari seorang pengguna yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti budaya, usia, tingkat pendidikan, jenis pekerjaan, dan keadaan sosial. Setelah memahami karakteristik dari pengguna, kemudian dirancanglah visualisasi yang tepat. Tentu saja visualisasi tersebut harus sesuai dengan fungsi desain yang dituju, apakah untuk hiburan, edukasi, komersial, ataupun untuk berkomunikasi. Visualisasi tersebut juga dilengkapi interaktifitas dari media karena dengan adanya interaktifitas yang tepat, sebuah desain dapat menarik perhatian, memberi kenyamanan dan kepuasan dari psikologi pengguna tersebut.

Selain visualisasi, konten juga merupakan sebuah kunci utama bagi seorang pengguna. Konten yang menarik dan rapi akan menarik pembaca, dilengkapi foto yang dapat menjelaskan kata-kata tersebut menjadi visualisasi yang sempurna, serta tampilan dan navigasi yang jelas dan responsif menjadikan semuanya sempurna (Tselentis, 2012, hlm. 30-33). Perancangan aplikasi *smartphone* ini juga menerapkan prinsip *human-centred*, dimana penulis berperan sebagai mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Desain yang akan diciptakan akan membuat mahasiswa merasa nyaman dengan puas serta mendapatkan informasi yang lengkap dan terpercaya.

Berikut merupakan karakteristik pengguna baik secara psikologi maupun fisik menurut Galitz (2002),

### **2.2.2. Psikologi Pengguna**

Kondisi psikologi dapat mempengaruhi karakteristik dari pengguna. Kondisi psikologi ini dapat dipengaruhi oleh sifat-sifat pengguna seperti sikap, motivasi, kesabaran, dan kognisi. Sikap pengguna seperti apa yang akan menggunakannya, baik positif maupun negatif, melalui desain yang baik dan menarik akan menambah tingkat kepuasan dari pengguna tersebut. Motivasi juga merupakan salah satu faktor seperti yang disebutkan oleh Rada (1995), apakah pengguna memiliki motivasi yang kuat untuk mempelajari dan menguasainya. Hal ini juga mempengaruhi faktor *usability* yang dijelaskan sebelumnya (hlm. 19).

Kesabaran dari pengguna juga menjadi salah satu faktor, dimana pada zaman sekarang ini kebanyakan pengguna menginginkan segala sesuatu yang cepat dan instan. Mereka tidak suka dengan kelambatan dan hal ini dapat mengacu pada tingkat stress. Setiap pengguna juga memiliki kognisi yang berbeda, bagaimana cara mereka berpikir dan menyelesaikan masalah (Galitz, 2002, hlm. 80-81). Kondisi psikologi ini juga menjadi sebuah pertimbangan dalam perancangan aplikasi *smartphone* ini, bagaimana kondisi psikologi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dari faktor-faktor yang dijelaskan ini.

### **2.2.3. Fisik Pengguna**

Kondisi fisik juga merupakan faktor utama dalam karakteristik pengguna dari segi usia, jenis kelamin, dan kekurangan fisik. Usia merupakan hal terpenting dalam

kondisi fisik pengguna, berapa usia dari target yang dituju. Tingkat penglihatan dan pendengaran serta proses berpikir merupakan dampak dari perbedaan usia tersebut. Anak muda cenderung lebih menguasai komputer dan memiliki reaksi yang lebih tanggap dibandingkan dengan orang tua. Anak muda memiliki penglihatan dan pendengaran yang lebih jelas dibanding dengan orang tua. Terlebih lagi proses berpikir orang tua yang semakin melambat seiring berlalunya usia (Galitz, 2002, hlm.81-82). Seperti yang dikatakan oleh Rada (1995) bahwa anak muda akan lebih memilih media interaktif dibandingkan dengan media biasa, karena mereka cenderung mudah merasa bosan (hlm. 19).

Jenis kelamin dapat berdampak pada visual desain yang diciptakan. Perempuan yang memiliki fisik dan kekuatan yang lebih kecil daripada laki-laki, akan lebih mendetail. Kekurangan fisik juga menjadi salah satu pertimbangan dimana banyak pengguna yang memiliki kekurangan fisik seperti buta warna, penyakit mata (*minus* atau *plus*), tuna rungu, dan sebagainya (Galitz, 2002, hlm. 83). Seperti yang disebutkan pada prinsip desain interaktif diatas, sebuah desain harus bersifat universal, termasuk orang-orang yang memiliki kekurangan fisik.

Dalam perancangan aplikasi mobile ini yang ditargetkan untuk mahasiswa desain komunikasi visual, desain juga akan menyesuaikan usia mereka yang berjarak antara 19-25 tahun. Dan karena pembuatan aplikasi mobile ini ditujukan untuk ke semua jenis kelamin, maka desain yang akan dibuat harus menyesuaikan keduanya (*unisex*).

### 2.3. *Graphical User Interface (GUI)*

*Graphical User Interface* atau yang lebih dikenal dengan sebutan “goeey” merupakan sebuah sistem *interface* pada komputer yang merupakan sarana pemberian perintah melalui ikon atau *menu*. Informasi-informasi dalam sebuah media interaktif dilengkapi dengan animasi atau efek agar menjadi lebih menarik. Seperti misalnya munculnya jendela *pop up* yang melayang di depan, jendela yang bisa muncul dan menghilang, serta *drop-down menu*. Hal-hal diatas yang merupakan perkembangan dari teknologi pada saat ini menyebabkan reaksi pengguna yang lebih tanggap dan cepat (Galitz, 2007, hlm. 17).

Tampilan visual merupakan kumpulan elemen-elemen visual yang merefleksikan kenyataan pada sebuah layar digital yang bermakna, sederhana, dan sejelas-jelasnya. Tampilan visual menampilkan beragam elemen mulai dari jenis huruf, ikon yang merepresentasikan objek, dan sebagainya yang menciptakan interaksi untuk penggunanya. Kelebihan dalam penggunaan ikon atau grafis antara lain mudah dikenali dengan cepat dibandingkan dengan teks, lebih cepat penggunaannya, bahkan dari segi warna dapat membantu untuk membuat sebuah kategori menjadi lebih mudah dibedakan. Selain itu, penggunaan ikon juga dapat membuat daya pikir dan tanggapan yang lebih cepat, ikon juga dapat melambangkan berbagai bahasa yang ada dalam sebuah simbol (Galitz, 2007, hlm. 17-20).

Berdasarkan teori yang diungkapkan diatas, maka perancangan aplikasi mobile ini akan memperhatikan elemen dan prinsip desain yang ada sebagai berikut,

### 2.3.2. Elemen Desain

Dalam melakukan perancangan aplikasi direktori ini, terdapat elemen-elemen desain yang akan digunakan yaitu sebagai berikut,

#### 1. Garis (*Line*)

Garis memiliki arah, bentuk, ukuran, dan dimensi. Elemen ini merupakan elemen yang paling sering dijumpai karena garis merupakan dasar dari pembentukan sebuah objek (Landa, 2010, hlm. 16-17).



Gambar 2.11. Pengaplikasian garis pada aplikasi  
([designmodo.com/wp-content/uploads/2013/09/Life-minimal-app-by-Budi-Tanrim.jpg](http://designmodo.com/wp-content/uploads/2013/09/Life-minimal-app-by-Budi-Tanrim.jpg), 2013)

#### 2. Bentuk (*Shape*)

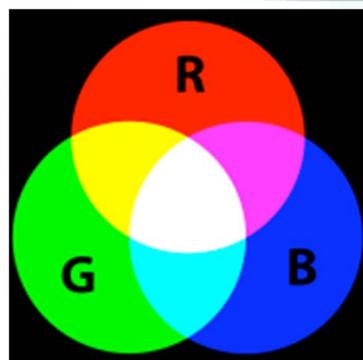
Sebuah bangun geometris atau apapun yang memiliki wujud. Sebuah bentuk dapat tercipta karena adanya garis, atau karena adanya warna. Bentuk memiliki berbagai jenis, ukuran, dan dimensi. Dimensi dalam bentuk dapat menciptakan ruang. Sebuah desain dapat tercipta karena kumpulan dari elemen-elemen bentuk. Dalam pembuatan desain aplikasi *smartphone* ini, bentuk merupakan elemen utama dalam pembentukan ikon, navigasi, dan sebagainya (hlm. 17-18).



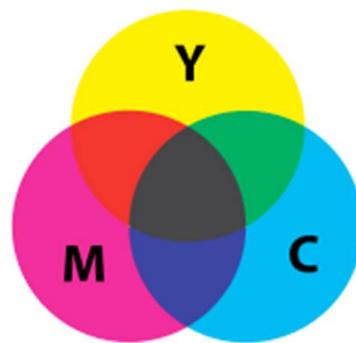
Gambar 2.12. Macam-macam bentuk dalam aplikasi  
 (<http://icons.iconarchive.com/icons/igh0zt/ios7-style-metro-ui/icons-390.jpg>, a.d.)

### 3. Warna (*Color*)

Sebuah bentuk dapat terlihat dari sekitarnya karena adanya warna. Seperti yang diungkapkan oleh Mollica (2013, hlm. 8), terdapat tujuh warna yang terbentuk dari cahaya putih terbias melalui sebuah prisma, yaitu: merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu. Cahaya merupakan sumber dari segala warna. Warna yang bersumber pada cahaya adalah *Red, Green, Blue* yang disebut warna *additive*. Sedangkan warna pada cat/tinta adalah *Cyan, Magenta, Yellow, Black* yang disebut warna *subtractive*.



Additive color mixing  
 Warna Cahaya



Subtractive color mixing  
 Warna Pikmen (tinta)

Gambar 2.13. Warna Additive dan Warna Subtractive  
 ([anazdesign.wordpress.com/artikel/warna-dalam-ilmu-grafika/](http://anazdesign.wordpress.com/artikel/warna-dalam-ilmu-grafika/), a.d.)

Pada perancangan aplikasi ini digunakan warna yang sesuai untuk remaja dan semua jenis kelamin, warna yang cenderung lebih ke warna *subtractive* yang netral dan menarik.

### 2.3.3. Prinsip Desain

Prinsip dasar desain merupakan prinsip keseimbangan, prinsip penekanan, prinsip ritme, dan prinsip kesatuan sesuai dengan pendapat Landa (2010, hlm. 26).

Prinsip-prinsip ini digunakan dalam perancangan desain aplikasi ini agar menghasilkan desain layout atau *interface* yang baik.

#### 1. Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip keseimbangan adalah kesamaan pada bobot sehingga terlihat bersatu dan harmonis. Keseimbangan tidak harus berupa repetisi dari sebuah bentuk, melainkan berupa peletakan kontras, tekstur, bentuk, yang menciptakan sebuah variasi. Keseimbangan bisa berupa vertikal, horizontal, radial, ataupun secara keseluruhan. Seperti contoh di Gambar 2.14. sebuah website yang menerapkan keseimbangan simetris dari elemen-elemennya sehingga menciptakan keseimbangan secara keseluruhan.



Gambar 2.14. *Symmetric Balance*  
([www.webdesignerdepot.com/2013/10/symmetry-vs-asymmetry/](http://www.webdesignerdepot.com/2013/10/symmetry-vs-asymmetry/), 2013)

## 2. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam aplikasi *smartphone* ini, diperlukan adanya penekanan untuk dapat mengarahkan pengguna pada sesuatu yang ingin ditonjolkan, informasi yang penting. Penekanan sebuah desain dapat dilakukan dengan mengganti ukuran, bentuk, warna, ataupun menambah ruang kosong. Untuk menghasilkan *emphasis* diperlukan *focal point*, titik prioritas dimana urutan sebuah informasi dalam sebuah desain diatur sedemikian rupa sehingga terdapat alur penekanan (hlm. 29).

## 3. Ritme (*Rhythm*)

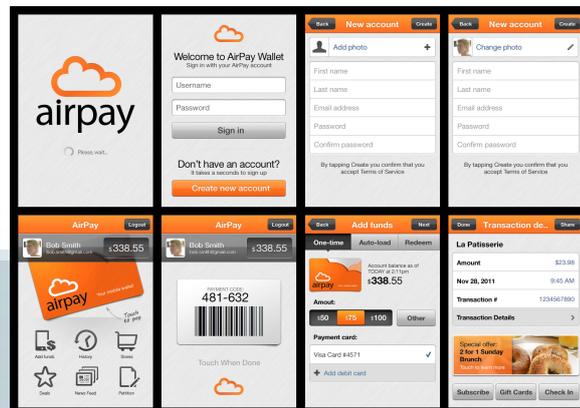
Di dalam perancangan ini, elemen-elemen desain yang digunakan perlu terjadi pengulangan agar tercipta sebuah ritme. Pengulangan yang terjadi mengajak mata mengikuti arah gerakan yang terjadi (hlm. 30).



Gambar 2.15. Ritme tombol pada aplikasi  
(<http://www.rasteroids.com/>, n.d.)

#### 4. Kesatuan (*Unity*)

Aplikasi Direktori ini perlu menerapkan nilai kesatuan ini. Kesatuan dalam desain menciptakan sebuah kestabilan. Kebingungan dan ketidaksinambungan akan terjadi bila tidak terdapat kesatuan. Sebuah kesatuan dalam desain dapat diciptakan melalui adanya repetisi, ritme, dan harmoni dari elemen desain seperti pada Gambar 2.16., bentuk yang memiliki kedekatan (*proximity*) akan memiliki sebuah ikatan visual yang menciptakan sebuah kesatuan. Elemen-elemen seperti warna, bentuk, arah, tekstur merupakan elemen-elemen yang dapat terjadi pengulangan sehingga membentuk sebuah pola. Pembentukan kesatuan tersebut dapat terbantu dengan adanya *grid*, *alignment*, dan *flow* (hlm. 31). Dalam perancangan aplikasi ini, kesatuan sangat diperlukan agar kenyamanan pengguna dapat tercapai yang membuat aplikasi ini akan kembali digunakan. Maka penggunaan *grid* dan *alignment* sangat diperlukan dalam perancangan.



Gambar 2.16. *Unity from Proximity*  
 (<http://www.pk69.com/projects/airpay/fullsize.jpg>, n.d.)

### 2.3.4. Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen utama dalam sebuah desain yang merupakan bentuk penyampaian pesan secara tekstual. Dalam tipografi, bentuk, warna, ritme, style dari sebuah font sangat menentukan apakah huruf tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang jelas (Kahn, 1997, hlm. 15-20).

Pada pembuatan aplikasi direktori yang ditujukan untuk mahasiswa desain grafis ini, menggunakan jenis *typeface* sans serif yang cenderung sederhana, simpel, dan modern karena seorang mahasiswa yang merupakan usia muda menyukai desain yang modern sesuai dengan gaya hidup mereka.

### 2.4. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan bentuk visual dari sebuah komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audience*. Bentuk visual tersebut merupakan bentuk kreatifitas dari penggabungan elemen-elemen desain yang merepresentasikan sebuah ide. Fungsi dari desain itu sendiri

bermacam-macam, mulai dari *branding*, identitas, motivasi, informasi, persuasi, dan sebagainya. Desain merupakan penyelesaian dari sebuah masalah, desain menciptakan visual yang merupakan solusi dari masalah tersebut. Penciptaan desain memiliki target audiens, maksudnya adalah desain tersebut diciptakan untuk menyampaikan pesan kepada target. Untuk itu seperti yang sebelumnya dijelaskan pada sub bab sebelumnya bahwa desain yang baik adalah yang mengutamakan kepentingan pengguna atau targetnya.

Komunikasi visual dari sebuah desain membutuhkan kreativitas dan skill dalam teknis. Selain itu desainer juga harus mengenali teori-teori yang ada seperti prinsip desain, tipografi, komposisi, dan kemampuan untuk menyusun bentuk atau gambar yang menghasilkan maksud tertentu. (Landa, 2010, hlm. 3-13).

Karakteristik mahasiswa Desain Komunikasi Visual sebagai target pengguna aplikasi *smartphone* ini, mereka lebih dapat mengerti apa pesan dari visual yang disampaikan di bandingkan dengan audiens biasa. Dalam kata lain, dimensi visual dari desainer seharusnya dapat mengartikan visual tersebut menjadi sebuah sarana komunikasi dengan publik. Seperti halnya iklan yang terdapat pesan utama di dalamnya. Peran utama dari komunikasi visual tersebut tidak hanya sampai pada penyampaian pesan saja, tetapi juga efek dari pesan tersebut. Apakah pesan tersebut dapat memotivasi dan memenuhi tujuan utama atau tidak.