



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. *Mobile Native Apps*

Cuello dan Vittone (2013) mengumpamakan aplikasi bagi telepon genggam sama seperti program pada komputer (hlm. 12). Cuello dan Vitone melanjutkan bahwa berdasarkan pemrogramannya, terdapat beberapa jenis aplikasi.

a. *Native Apps*

Native apps merupakan aplikasi yang dibuat secara khusus untuk *platform* tertentu, sesuai dengan bahasa pemrogramannya. Aplikasi dengan jenis ini harus di-*update* secara berkala oleh *user* agar *user* tetap memiliki versi terbaru. Hanya saja, setelah di-*update* aplikasi ini dapat digunakan tanpa adanya koneksi internet. Dari segi *interface*, *native apps* unggul dibanding jenis aplikasi lain karna didesain spesifik untuk tiap *platform* (hlm. 18-19).

b. *Web Apps*

Web apps merupakan aplikasi berbasis *web*. Aplikasi ini dapat digunakan pada *platform* yang berbeda-beda tanpa harus mengunduh aplikasi, karna aplikasi ini dapat diakses melalui *browser smartphone*. *User* tidak perlu melakukan *update* pada aplikasi ini, karna aplikasi ini digunakan melalui *web*. Aplikasi ini hanya bisa diakses jika terdapat koneksi internet, dan aplikasi jenis ini cenderung terlihat lebih umum (hlm. 20-21)

c. *Hybrid Apps*

Hybrid apps merupakan aplikasi web yang dibuat sedemikian rupa sehingga mirip dengan native apps. Dari sisi desain, *hybrid apps* tidak memiliki bentuk visual yang dirancang spesifik untuk *platform* tertentu (hlm. 21).

Dari penjelasan jenis-jenis aplikasi yang ada di atas, *native apps* dinilai cocok dalam perancangan aplikasi karena penggunaannya dapat dilakukan meskipun tidak ada koneksi internet dan *interface* dapat didesain secara maksimal pada tiap *platform* untuk dapat menciptakan *user experience* yang baik.

2.2. Interaktivitas

Dalam bukunya Graham (1999) menjelaskan bahwa Interaktivitas adalah kombinasi media yang berbeda ke dalam presentasi digital yang memungkinkan *user* melakukan beberapa tingkat interaksi. Beberapa dari media yang digunakan dalam presentasi digital adalah tipografi, grafis, animasi, video, suara, dan *virtual reality* (hlm. 2). Menurut Graham, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain interaktivitas agar interaksi dapat berjalan dengan baik.

2.2.1. Navigasi

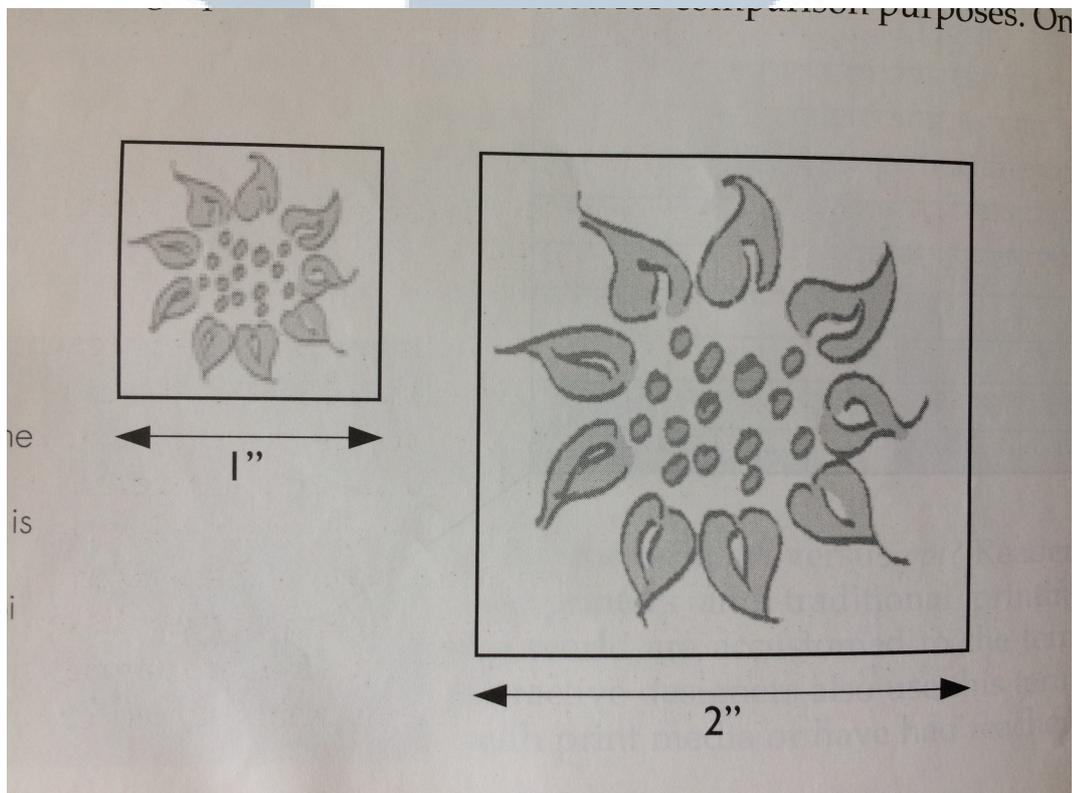
Menurut Graham navigasi merupakan proses *user* dalam menjelajahi seluruh bagian interaktivitas dan konten dalam *interface* (hlm. 51). Desain navigasi yang baik akan memperjelas konten dan struktur interaktif, mempermudah *user* untuk mendapatkan hal yang diinginkan (hlm. 53). Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain navigasi yang baik.

1. Menurut Graham mendesain *splash screen* yang baik sangatlah penting karena *splash screen* dapat memberikan user gambaran tentang dokumen (hlm. 55). Untuk mendesain *splash screen* yang baik dapat dilakukan dengan cara menggunakan gambar dan teks informasi, dengan penggunaan yang sewajarnya agar tidak membuat *user* bingung (hlm. 57).
2. Gunakan kontrol yang mudah dimengerti dengan pendekatan yang metaforik, contohnya menggunakan kata “*chat room*” pada situs sosial, atau “*mailbox*” pada tempat penyimpanan pesan *e-mail* (hlm. 58).
3. Tidak mengubur informasi terlalu dalam, karna akan menyulitkan *user* untuk mengetahui seberapa jauh mereka telah masuk dalam *interface* dan menemukan informasi yang diinginkan (hlm. 60).
4. Desain kontrol interaksi seperti *button*, *hypertext*, *imagemaps* dan menu sesuai dengan konsep dan gaya yang telah ditentukan. Selain itu, jaga agar interaksi pada kontrol tetap konsisten (hlm. 60-68).
5. Ciptakan *user friendly interface* (hlm. 69). Penjelasan lebih mendalam terdapat pada sub bab 2.3 *User Interface*.
6. Pilah informasi yang akan ditampilkan pada layar agar informasi pada layar tidak menumpuk dan menciptakan kebingungan pada *user* (hlm. 77).

2.2.2. Resolusi

Graham menjelaskan bahwa resolusi adalah istilah untuk menjelaskan berapa banyak jumlah ppi (pixle per inch) yang ditampilkan pada layar. Semakin tinggi

resolusi, gambar yang ditampilkan akan terlihat lebih mulus (hlm. 78). Graham menjelaskan bahwa pada layar komputer terdapat resolusi tetap dan pada umumnya, resolusi tersebut berukuran 72 ppi. Gambar dengan resolusi sebesar 72 ppi memiliki detail yang cukup untuk menampilkan gambar dengan baik (hlm. 80). Ia juga menjelaskan bahwa penggunaan gambar dengan resolusi yang terlalu tinggi akan mengganggu dan membuat desain menjadi tidak berguna (hlm. 81). Dari Penjelasan ini, disimpulkan bahwa penggunaan gambar pada interaktivitas harus sesuai dengan dimensi layar agar desain dapat tetap berfungsi dengan baik. Pada gambar 2.1 diperlihatkan contoh penggunaan *grid* 72 ppi dan 144 ppi pada dimensi layar yang sama.



Gambar 2.1. Resolusi 72ppi dan 144ppi
(*The Principles of Interactive Design*, 1999)

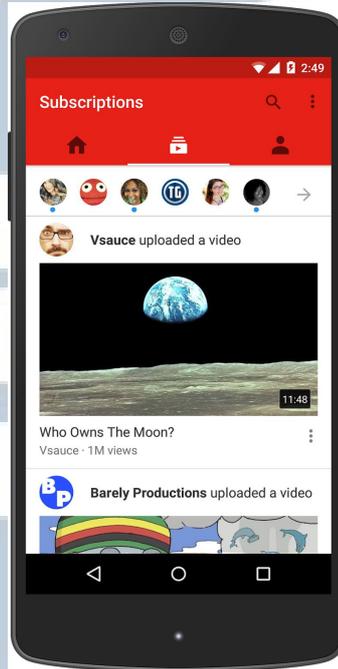
2.2.3. Latar Belakang

Menurut Graham penggunaan latar belakang adalah cara tecepat untuk menciptakan tampilan menarik dan menciptakan suasana. Graham menyatakan bahwa penggunaan latar belakang harus cukup ringan agar latar belakang tidak mengganggu *legibility* dari konten yang ingin disampaikan (hlm. 85).

2.2.4. *Window dan Panel*

Graham menjelaskan bahwa *window* adalah area pada layar yang digunakan untuk menampilkan media bergerak, seperti animasi atau video (hlm. 87). Sedangkan, *panel* adalah bentuk yang ditaruh di bawah elemen lain seperti teks, gambar, dan yang lainnya, untuk meningkatkan kejelasan elemen. (hlm. 88). Penggunaan *window* dan *panel* sangatlah penting karna kedua hal ini dapat memberikan penekanan pada konten tertentu, memberikan kekonsistenan gaya visual, menunjukkan poin penting dalam layar, membantu penyusunan struktur *grid*, mengisi ruang kosong, dan meningkatkan kejelasan konten (hlm. 88). Pada gambar 2.2 diperlihatkan contoh panel yaitu bagian merah yang memisahkan teks dan *icon*, dan gambar luar angkasa sebagai *thumbnail* yang jika di tekan akan menjadi *window* sebagai area penyetulan video.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.2. *Window dan Panel*

(<http://www.tubefilter.com/2015/07/27/youtube-mobile-app-update-subscriptions-tab/>, 2015)

2.2.5. *Layout dan Hirarki Visual*

Graham menjelaskan bahwa *layout* melibatkan menyusun media dalam komputer agar terlihat menarik dalam cara yang fungsional (hlm. 90). Dalam menyusun sebuah *layout*, kita harus memerhatikan hirarki visual. Hierarki visual adalah penyusunan elemen sesuai dengan kepentingannya (hlm. 91). Penentuan hierarki visual dapat dilakukan dengan cara memberikan kontras kepada hal yang ingin ditekankan (hlm. 93-94).

2.2.6. *Kesatuan Interface*

Graham menjelaskan bahwa mendesain *interface* yang terlihat menyatu merupakan sesuatu yang penting, agar *user* tidak melihat *interface* sebagai sekumpulan hal yang tidak berhubungan. Desain *interface* yang menyatu akan

lebih mudah diingat dan digunakan (hlm. 94). Beberapa hal yang dapat membantu membuat *interface* yang menyatu meliputi:

a. Gaya Visual

Koneksi visual antar elemen dapat dicapai dengan cara seperti memilih warna, bentuk, ketebalan garis, tipografi, dan gaya ilustrasi yang serupa. Gaya visual yang serupa akan dapat memperkuat *layout* secara keseluruhan (hlm. 94).

b. *Alignment*

Alignment yang baik akan membantu *user* untuk mengetahui pusat dan batasan penempatan elemen pada layar. Selain itu, *alignment* dari tiap element yang terpasang secara permanen pada layar juga harus diperhatikan dengan baik agar tidak terjadi lompatan kecil pada *layout* ketika *user* berpindah ke layar lainnya (hlm. 98).

c. Keseimbangan

Keseimbangan pada *interface* merupakan hal yang penting karna manusia cenderung merasa nyaman dengan desain yang seimbang. *User* akan dapat menjelajah dan menggunakan *interface* dengan lebih baik dan jika *user* merasa nyaman (hlm. 98). Desain dinyatakan seimbang jika beban visual pada layar terdistribusi dengan seimbang (hlm. 99).

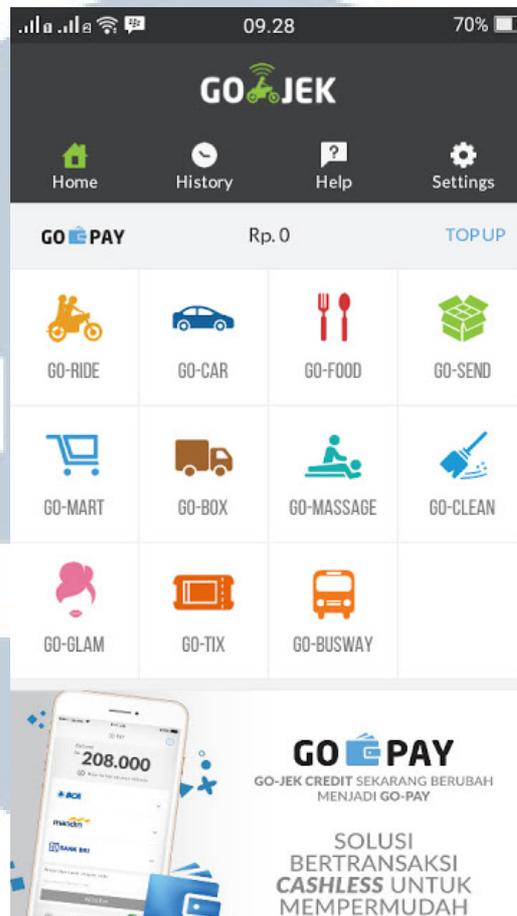
d. *Flow*

User akan dapat tertuntun dari elemen satu ke elemen lainnya secara visual jika *interface* memiliki *flow* yang baik. *Flow* dalam interaktifitas juga berarti transisi dari layar satu ke layar yang lain. Transisi yang mendadak, dan yang terlalu berbeda-beda dapat menimbulkan kesan berantakan (hlm. 100).

e. *Grid*

Grid merupakan sistem pemandu berupa garis horizontal dan vertikal yang dapat membantu penyusunan elemen pada *layout* secara konsisten. Dengan *Grid*, kita dapat menyusun *layout* dengan baik sehingga kita dapat mempertahankan kejelasan, *legibility*, kesatuan, keseimbangan, hirarki visual, dan *flow* informasi (hlm. 100). Pada gambar 2.2 diperlihatkan sebuah *layout* aplikasi Gojek yang menggunakan *grid* secara jelas sebagai basis penyusunan elemen *interface*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3. Grid pada Mobile Apps

(<http://www.techsimo.com/2016/04/aplikasi-gojek-mendapat-pembaruan-hadirkan-layanan-go-car-dan-tarif-baru.html>, n.d.)

2.2.7. Warna

Graham (1999) menjelaskan bahwa warna memiliki peran yang penting karena warna dapat membangun emosi, memperkuat kesatuan dan menambah *legibility* dalam interaktivitas (hlm. 102). Jumlah warna yang dapat ditampilkan pada komputer dapat diukur dengan satuan *bits*. Semakin tinggi bits yang dimiliki oleh komputer, semakin banyak warna yang dapat dihasilkan oleh komputer. Memperhatikan kontras pada teks dan latar belakang juga merupakan sesuatu yang penting, agar teks dapat tetap terbaca (hlm. 106).

2.2.8. Tipografi

Menurut Graham (1999) pemilihan *typeface* dalam *interface* harus dapat terbaca dan sesuai dengan gaya desain *interface* (hlm. 124). Dalam memilih *typeface*, kita harus memerhatikan ukuran teks dan resolusi layar, ketebalan, jarak antar huruf, warna dan kontras, *layout* teks, dan Area Teks. (hlm. 125-129).

2.2.9. Grafis

Graham (1999) menjelaskan elemen visual seperti foto, ilustrasi grafik, *icon*, merupakan hal yang penting dalam dokumen interaktif, karna melewati media tersebut, kita dapat menjelaskan informasi yang sulit dimengerti (hlm. 137).

2.2.10. Animasi (*Motion Graphic*)

Graham (1999) menjelaskan bahwa animasi merupakan pengulangan gambar secara cepat sehingga menimbulkan kesan bergerak. Animasi sering digunakan dalam dokumen interaktif karna dinilai memiliki kemampuan untuk menjelaskan informasi yang kompleks. Jenis animasi yang nantinya akan digunakan adalah *motion graphic*. Menurut Chapman dan Chapman (2009) *motion graphic* sama saja dengan desain grafis yang dianimasikan (hlm. 273).

2.2.11. Video

Graham (1999) menjelaskan bahwa seperti animasi, video memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar bergerak untuk menjelaskan sesuatu informasi yang kompleks (hlm. 159). Video juga dapat menampilkan informasi secara cepat dan mudah, memberikan kesan realistis pada informasi, berfungsi secara artistik, menjelaskan konsep rumit kepada *user* tanpa *user* harus terjun langsung,

memperlihatkan hal yang jarang ditemui, dan memasukan pengalaman tertentu kedalam dokumen (hlm. 161).

2.2.12. Suara (Musik)

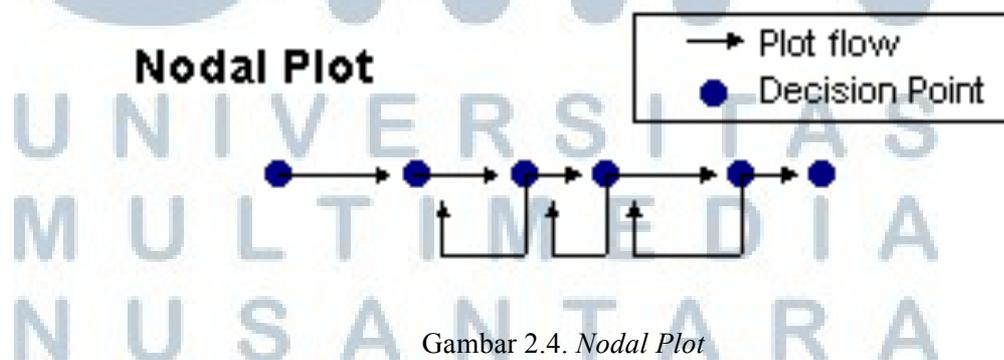
Graham (1999) menjelaskan penggunaan musik dalam sebuah interaktivitas dapat membangun emosi pada interaksi visual. Pemilihan terhadap musik tergantung dari emosi yang ingin dibangun dalam desain interaktif (hlm. 177).

2.2.13. Plot

Tomaszewski menuliskan dalam jurnalnya pada website zach.tomaszewski.name bahwa menurut Meadows (2003), *user* dapat memilih bagaimana plot cerita akan berakhir. Kebebasan pemilihan plot sendiri dibatasi oleh pola interaksi. Menurut Meadows, terdapat tiga jenis pola interaksi, yaitu *Nodal Plot*, *Modulated Plot*, dan *Open Plot*. (2004, 20 Januari 2018).

2.2.13.1. *Nodal Plot*

Nodal Plot merupakan pola statis yang memiliki tujuan akhir, dimana *user* harus memenuhi beberapa pilihan tertentu untuk dapat mencapai tujuan akhir.

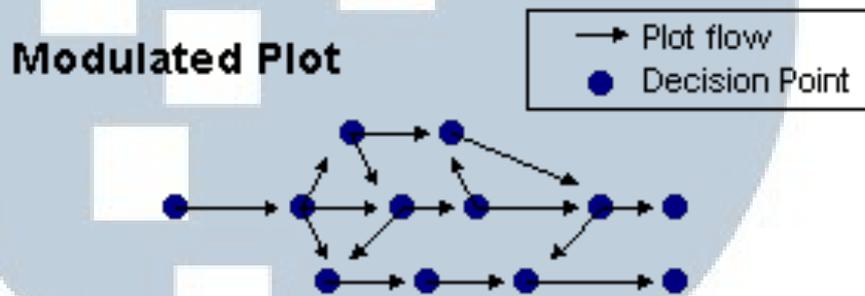


Gambar 2.4. *Nodal Plot*

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/nodal.gif>)

2.2.13.2. *Modulated Plot*

Modulated plot merupakan pola yang mengizinkan *user* untuk memilih alur dari plot, sesuai dengan kemungkinan yang telah diciptakan. *User* dapat melompati atau memilih alur secara acak untuk membuat alur mereka sendiri.

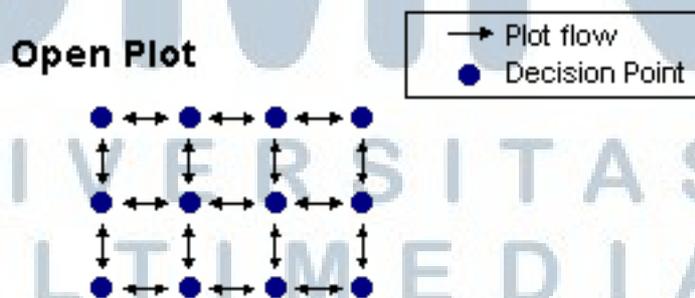


Gambar 2.5. *Modulated Plot*

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/modulated.gif>)

2.2.13.3. *Open Plot*

Open plot merupakan pola yang hampir tidak memiliki pola. *User* tidak mengikuti pola tertentu melainkan *user* dapat menciptakan karakter atau dunianya sendiri.



Gambar 2.6. *Open Plot*

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/open.gif>)

2.3. *User Interface (UI)*

Dalam merancang sebuah *mobile apps*, perancangan *user interface* dan memiliki *user experience* yang baik merupakan sesuatu yang sangat penting. Pressman (2001) menjelaskan *user interface* merupakan komunikasi antara manusia dengan komputer, dan desain *user interface* adalah aktifitas merancang medium yang dapat membuat komunikasi tersebut menjadi lebih efektif. Desain *user interface* merupakan sesuatu yang penting karena jika desain *interface* buruk, *user* akan membuat kesalahan dalam penggunaan *interface* dan membuat *user* tidak dapat mencapai tujuan penggunaan *interface* (hlm. 401). Dalam mendesain *user interface* yang baik, terdapat beberapa peraturan yang perlu ditaati.

2.3.1. Tempatkan *User* Sebagai Pemegang Kendali

Menurut Pressman, *user interface* harus dapat memenuhi kebutuhan *user* dan membantu *user* dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. *User* harus merasa bahwa mereka yang memegang kendali atas *interface*, bukan sebaliknya. Terdapat beberapa peraturan agar *interface* yang baik dapat tercapai.

1. buat interaksi yang tidak akan memaksa *user* untuk melakukan sesuatu yang tidak ia inginkan seperti, tidak dapat mengganti pengaturan tertentu yang telah dipilih (hlm. 403).
2. Buat interaksi yang fleksibel dalam mengoperasikan *interface*, karena setiap *user* memiliki cara berinteraksi yang berbeda. *User* harus memiliki kebebasan dalam memilih cara interaksi yang disukai (hlm. 403).

3. Berikan kesempatan pada *user* untuk menghentikan, melanjutkan, atau mengulang kembali interaksi (hlm. 403).
4. Seiring dengan menggunakan aplikasi, *user* akan semakin mengerti seluk beluk aplikasi. Ciptakan interaksi yang dapat disesuaikan dengan kemampuan *user* yang telah berkembang dalam menggunakan *interface*.
5. Buat *interface* sedemikian rupa sehingga *user* tidak perlu mengetahui atau bahkan ikut campur dalam masalah teknikal *interface*.
6. Desain *interface* yang mengizinkan *user* untuk memanipulasi objek-objek yang terdapat dalam *interface* (hlm. 403).

2.3.2. Kurangi Hal yang Harus di Ingat User

Menurut Pressman (2001), semakin banyak hal yang harus diingat oleh *user*, akan semakin banyak kesalahan yang dilakukan oleh *user* selama menggunakan *interface*. Untuk mencapai desain *interface* mudah diingat, beberapa hal yang harus dipenuhi adalah interaksi tidak boleh melalui proses yang terlalu panjang sehingga *user* mengalami kesulitan untuk mengingat interaksi yang telah ia lakukan. Desain standar harus berarti bagi *user*. Ciptakan jalan pintas yang mudah diingat secara intuitif. Ciptakan *layout* berdasarkan metafora yang ada di dunia nyata pada *interface*. Kemudian, susun informasi secara progresif dan terorganisir secara hierarki (hlm. 404).

2.3.3. Buat *interface* yang Konsisten

Interface harus dapat menyampaikan dan menerima informasi secara konsisten, seperti *layout interface*, cara memasukan data atau perintah, dan sistem navigasi. Hal yang harus dipenuhi untuk mencapai *interface* yang konsisten adalah *user* harus dapat menjadikan pekerjaan tertentu menjadi sesuatu yang dapat disimpan dengan menggunakan indikator-indikator tertentu. Hal ini dapat membantu *user* untuk kembali ke pekerjaan tersebut kapanpun *user* inginkan. Konsistensi dalam desain harus selalu dijaga dengan mengikuti peraturan desain tertentu. Dan yang terakhir, jika *interface* telah mencapai tahap dimana *user* berekspektasi pada aplikasi tersebut, jangan lakukan perubahan pada *interface* kecuali ada alasan yang kuat untuk mengambil keputusan tersebut (hlm. 404-405).

2.4. *User Experience* (UX)

Dalam mendesain *mobile apps*, memberikan kebutuhan memang sesuatu yang penting untuk dilakukan. Namun pengalaman *user* dalam menggunakan *interface* juga merupakan sesuatu yang penting untuk dilakukan. Anderson (2011) dan Profesor Donald Norman menyatakan

“When technology delivers basic needs, user experience dominates.”

yang dimaksudkan adalah bahwa suatu produk tertentu tidak hanya harus dapat menjawab kebutuhan, karna ketika produk yang sama dengan spesifikasi yang sama muncul, *user experience* akan menjadi penentu (hlm. 11). Menurut Anderson, untuk dapat membangun *user experience* berdasarkan hierarki

kebutuhan, terdapat 6 tahap hierarki yang harus terdapat dalam produk teknologi atau *service experience* (hlm. 11).

2.4.1. Fungsionalitas

Menurut Anderson agar terbangun *user experience* yang baik, ide yang dibuat harus dapat memberikan solusi terhadap masalah (hlm. 11).

2.4.2. Reliabel

Menurut Anderson, produk harus bisa diandalkan dalam pelayanan dan integritas data (hlm. 11).

2.4.3. Dapat Digunakan dan Mudah

Menurut Anderson, produk tidak hanya harus dapat digunakan dalam menyelesaikan masalah tertentu, namun produk juga harus bisa mudah digunakan secara natural (hlm. 11-12).

2.4.4. Memuaskan

Menurut Anderson, selain dari dapat digunakan dan mudah digunakan, produk juga harus dapat memberikan kesan emosional pada *user*. Hal ini dicapai melalui penggunaan bahasa yang bersahabat, estetis, humor, atau taktik-taktik sejenis (hlm. 12).

2.4.5. Berarti

Menurut Anderson, tahap terakhir yang paling penting adalah produk harus berarti. Kita tidak dapat membuat produk menjadi berarti bagi tiap orang secara

personal. Namun kita dapat membuat arti dari produk secara kolektif dengan menciptakan cerita pada produk (hlm. 13).

2.5. Desain Informasi

Dalam bukunya Jennifer dan Kenneth (2008) menjelaskan bahwa prinsip desain yang diaplikasikan dengan jelas dapat memperjelas penyampaian pesan dan memberikan rasa puas kepada *user*. Menurut mereka dalam mendesain informasi, prinsip-prinsip desain dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu struktur dan *legibility* (hlm. 97).

2.5.1. Struktur

2.5.1.1. Grid

Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh Jennifer dan Kenneth (2008), *Grid* dapat digunakan untuk menciptakan area untuk nantinya konten dimasukkan. *Grid* juga dapat membantu pembaca untuk mengerti konten yang telah didesain dengan jelas, melalui penyusunan informasi, pergerakan penerimaan informasi, dan pengelompokan konten (hlm. 98). Contoh dapat dilihat pada gambar 2.3.

2.5.1.2. Hierarki

Dalam setiap desain, hierarki pada grafis dan informasi harus selalu jelas. Desainer harus mengerti tentang konten agar desainer dapat menyusun hierarki pada konten dengan baik. Mengubah urutan informasi dapat menyebabkan makna dari konten menjadi berubah (Jennifer dan Kenneth, 2008, hlm. 105).

2.5.2. *Legibility*

2.5.2.1. **Warna**

Pemilihan warna dalam mendesain informasi harus memperhatikan persepsi user (hlm. 108). Hal hal yang harus perhatikan meliputi:

a. **Kondisi Mata**

Kondisi mata seperti fokus mata yang telah rusak, umur mata, dan kebutaan warna harus diperhatikan agar informasi dapat disampaikan dengan baik (hlm. 109).

b. **Perubahan Lingkungan**

Perubahan pencahayaan pada lingkungan seperti cahaya natural dan cahaya buatan dapat merubah persepsi kita tentang warna. Penting bagi desainer untuk mengetahui kapan dan dimana informasi akan diakses agar dapat menentukan warna yang paling cocok. Dalam kondisi dimana informasi akan sulit dilihat, seperti hujan, kabut, dan sejenisnya, mencampurkan beberapa warna dan kontras dalam desain dapat membantu *user* untuk memperjelas informasi (hlm. 112).

c. **Budaya**

Mempertimbangkan persepsi warna berdasarkan budaya *user* merupakan hal yang penting agar tidak terjadi keambiguan dalam menyampaikan informasi (hlm. 109).

2.5.2.2. Kontras

Kontras memiliki kemampuan untuk meningkatkan *legibility* sebuah informasi. Penggunaan kontras dapat membantu menciptakan struktur, hierarki, urutan informasi, atau bahkan menciptakan makna (hlm. 116).

Terdapat beberapa cara untuk menciptakan kontras. Cara-cara tersebut meliputi melakukan pembedaan terhadap warna, orientasi, posisi, bentuk, ukuran, tekstur, dan beban visual (hlm. 116, 118).

2.5.2.3. Tipografi

Penggunaan *typeface* dengan *legibility* dan *readability* yang tinggi, dapat membantu *user* untuk dapat mengerti maksud dari informasi dengan baik.

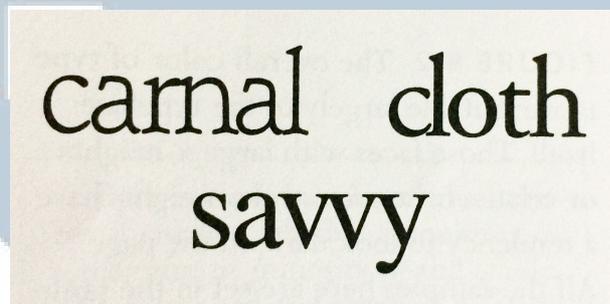
Hal-hal seperti bentuk, skala, gaya, ukuran, dan *spacing typeface* harus diperhatikan, agar dapat tercapai *legibility* dan *readability* yang baik (hlm. 120-129).

Felici (2003) juga menjelaskan dalam bukunya terdapat beberapa peraturan yang perlu dipenuhi agar *typeface* dapat dibidang *typeface* yang baik (hlm. 103). Tiap-tiap huruf dalam *typeface* harus mudah dikenali dan nyaman ketika dibaca. Tulisan juga harus memiliki warna yang baik.

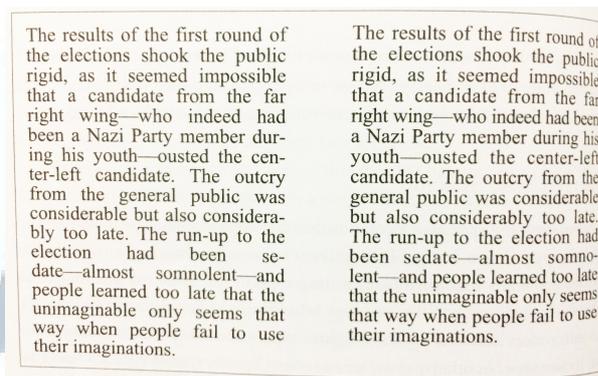
Warna dalam tulisan adalah warna yang dihasilkan oleh kedekatan antar huruf dan kedekatan antar baris (hlm. 104). Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat warna tulisan yang baik.

a. *Spacing*

Spacing tulisan tidak boleh dibuat terlalu dekat karena akan mengganggu *user* dalam mengenali huruf-huruf dengan baik, membuat tulisan sulit dibaca (hlm. 106). *Spacing* yang terlalu jauh juga tidak akan terlihat baik, meskipun warna tulisan dapat terjaga dengan baik (hlm. 107). *Spacing* yang tidak seimbang juga akan mempengaruhi *legibility* dan *readability* (hlm. 108).



Gambar 2.7. *Spacing* Terlalu Dekat
(*The Complete Manual of Typography*, 2003)

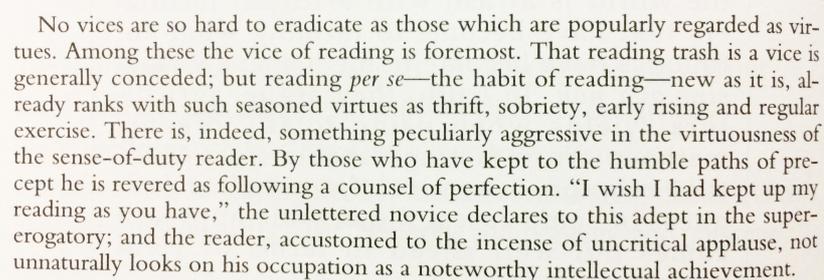


Gambar 2.8. *Spacing* Tidak Seimbang dan Seimbang
(*The Complete Manual of Typography*, 2003)

b. *Baris dan Leading*

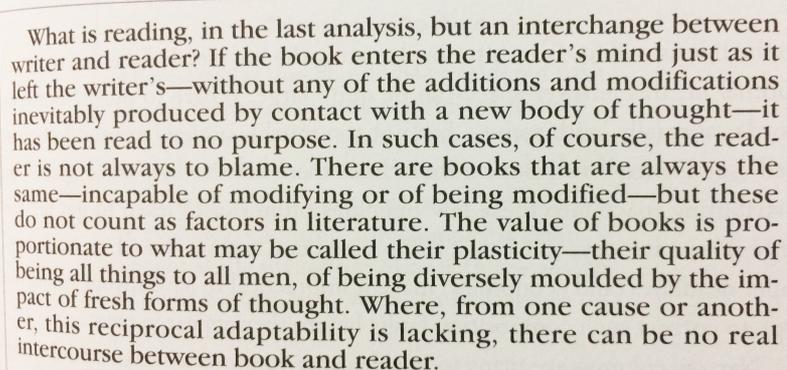
Kepanjangan dari baris harus diperhatikan karena baris tulisan yang terlalu panjang dapat membuat *user* merasa membaca tulisan yang tidak ada

habisnya. Selain itu, pemberian jarak antar baris (leading) juga harus disesuaikan sesuai dengan ukuran *typeface* dan panjang baris agar tidak menyulitkan *user* ketika harus melanjutkan membaca ke baris baru (hlm. 109). Panjang baris juga tidak boleh dibuat terlalu sempit karna dapat melelahkan mata *user* ketika membaca (hlm. 109-110).



No vices are so hard to eradicate as those which are popularly regarded as virtues. Among these the vice of reading is foremost. That reading trash is a vice is generally conceded; but reading *per se*—the habit of reading—new as it is, already ranks with such seasoned virtues as thrift, sobriety, early rising and regular exercise. There is, indeed, something peculiarly aggressive in the virtuousness of the sense-of-duty reader. By those who have kept to the humble paths of precept he is revered as following a counsel of perfection. “I wish I had kept up my reading as you have,” the unlettered novice declares to this adept in the supererogatory; and the reader, accustomed to the incense of uncritical applause, not unnaturally looks on his occupation as a noteworthy intellectual achievement.

Gambar 2.9. Penulisan Baris Terlalu Panjang
(*The Complete Manual of Typography*, 2003)



What is reading, in the last analysis, but an interchange between writer and reader? If the book enters the reader's mind just as it left the writer's—without any of the additions and modifications inevitably produced by contact with a new body of thought—it has been read to no purpose. In such cases, of course, the reader is not always to blame. There are books that are always the same—incapable of modifying or of being modified—but these do not count as factors in literature. The value of books is proportionate to what may be called their plasticity—their quality of being all things to all men, of being diversely moulded by the impact of fresh forms of thought. Where, from one cause or another, this reciprocal adaptability is lacking, there can be no real intercourse between book and reader.

Gambar 2.10. Jarak Antar Baris Terlalu Dekat
(*The Complete Manual of Typography*, 2003)

Selain dari kedua hal di atas, Felici juga menyatakan bahwa *alignment* juga harus diperhatikan, karna *alignment* yang kurang baik dapat menyebabkan ketimpangan pada komposisi tulisan (hlm. 110-111).

2.6. Prinsip Desain

2.6.1. Kesatuan

Untuk membuat sebuah desain *interface* yang baik, sebuah kesatuan dalam komposisi diperlukan agar elemen-elemen pada *interface* tidak terlihat seperti sekumpulan elemen yang sembarangan ditaruh dan berantakan. Menurut Lauer dan Pentak (2008) kesatuan atau harmoni dalam desain berarti setiap elemen dalam desain tersusun sehingga elemen terlihat seperti sebuah kesatuan (hlm. 28). Terdapat beberapa cara untuk mencapai sebuah kesatuan dalam desain.

a. Kedekatan

Menempatkan Elemen-elemen secara dekat dengan satu sama lain (hlm. 34).

b. Repetisi

Mengulang elemen seperti warna, bentuk, tekstur, atau *angle* (hlm. 36).

c. Kontinuitas

Elemen-elemen dalam desain disusun agar terlihat menyambung dari elemen satu ke elemen lain (hlm. 38). Untuk mencapai sebuah kontinuitas, biasanya bantuan seperti *grid* digunakan (hlm. 41).

Penggunaan kedekatan dan kontinuitas dalam *layout interface* dapat dilihat pada gambar 2.3, dimana aplikasi Gojek menyusun elemen *icon* secara dekat untuk menciptakan kesatuan pada kategori layanan dan info pribadi.

2.6.2. Penekanan dan Titik Fokus

Penekanan pada titik-titik tertentu perlu dilakukan agar *user* dapat mengetahui informasi mana dalam *interface* yang paling penting dan harus diketahui terlebih dahulu. Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa penekanan dengan menggunakan titik fokus dapat menarik perhatian *user* untuk lebih memerhatikan. Sebuah desain dapat memiliki lebih dari 1 titik fokus, namun penekanan pada titik fokus harus diperhatikan agar tidak membuat *user* bingung untuk memerhatikan titik fokus yang satu dengan yang lain (hlm. 56). Terdapat beberapa cara untuk melakukan penekanan dalam desain.

a. Kontras

Penekanan dapat dilakukan dengan membedakan elemen tertentu dari keseluruhan desain (hlm. 58).

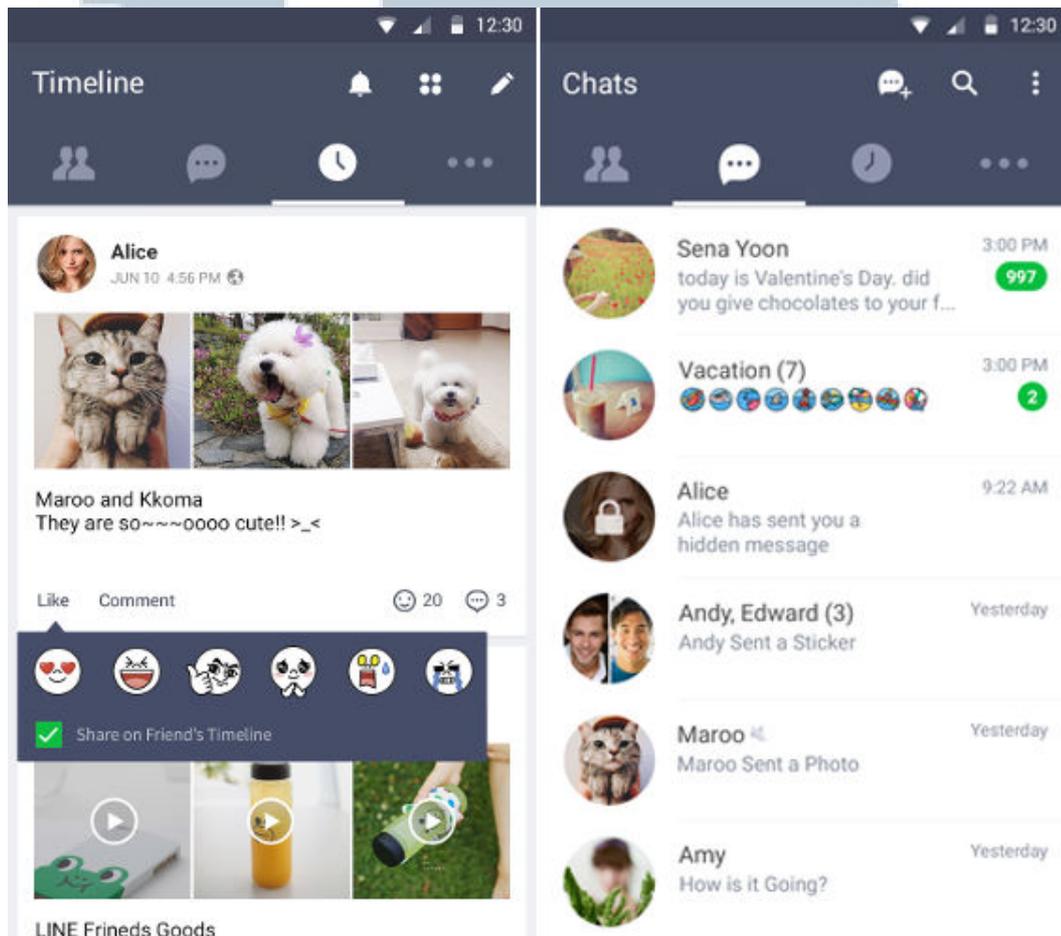
b. Isolasi

Menempatkan elemen jauh dari kesatuan elemen lainnya. Elemen bisa berupa elemen yang identik dengan elemen lainnya. Dengan menempatkan elemen jauh dibanding kesatuan lainnya, penekanan dapat tercipta (hlm. 60).

c. Penempatan

Menempatkan elemen-elemen secara radial dapat menciptakan penekanan pada pusat susunan elemen (hlm. 62).

Pada gambar 2.8 diperlihatkan terdapat beberapa penekanan yang terdapat pada aplikasi Line dengan menggunakan kontras elemen teks dan *icon* pada *menu bar*, dan isolasi pada teks judul halaman dari kesatuan *icon-icon*.



Gambar 2.11. Penekanan Pada Aplikasi Line

(<http://www.trutower.com/2015/02/12/line-messaging-voip-calling-app-version-00500/line-app-5-0-screenshots/>, 2015)

2.6.3. Skala dan Proporsi

Menurut Lauer dan Pentak, skala dan proporsi memiliki kemiripan yaitu keduanya berhubungan dengan ukuran. Perbedaan dari skala dan proporsi adalah skala berbicara tentang besar kecilnya suatu elemen, sedangkan proporsi adalah ukuran relatif elemen jika dibandingkan dengan elemen lain. Skala dan Proporsi dalam

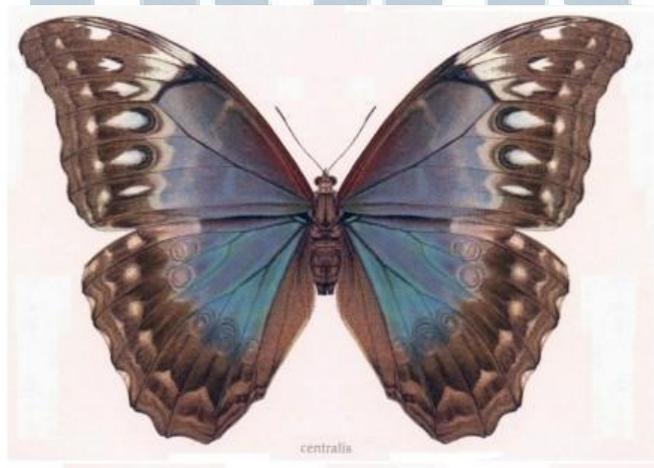
desain dapat digunakan untuk memberikan penekanan dan menciptakan suasana (hlm, 72, 73, 78). Pada gambar 2.8 dapat dilihat terjadi penekanan dengan menggunakan skala *avatar* Line yang terlihat lebih besar dibandingkan elemen lain pada *interface*.

2.6.4. Keseimbangan

Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa manusia memiliki kecenderungan untuk menyukai komposisi yang seimbang (hlm. 90). Namun, desain yang tidak seimbang tidak berarti desain tersebut jelek. Desain yang tidak seimbang dapat menciptakan ketegangan dalam desain (hlm. 93). Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mencapai keseimbangan.

a. Simetri bilateral

Gambar pada sisi yang satu dibuat sama persis pada sisi lainnya, membuat gambar terlihat seperti pantulan cermin (hlm. 94). Contoh dapat dilihat pada gambar 2.9.



Gambar 2.12. Keseimbangan Bilateral

(http://www.gardendesignexposed.com/symmetrical_balance.html, n.d.)

b. Keseimbangan informil

Keseimbangan pada desain dicapai dengan menggunakan elemen yang berbeda. Elemen tersebut dapat berupa objek yang berbeda, *value*, warna, tekstur dan posisi (hlm. 98-104). Contoh dapat dilihat pada gambar 2.10 dimana sisi kiri diberatkan oleh kaca dan sisi kanan diberatkan oleh tangkai kaca.



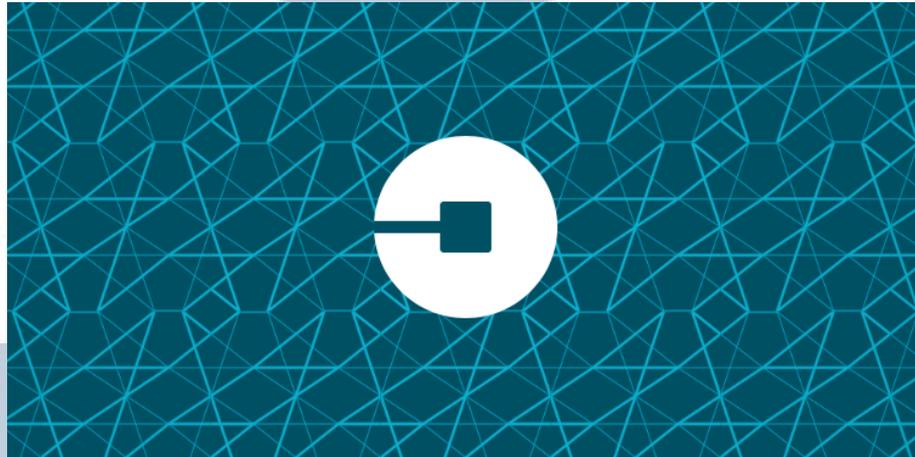
Gambar 2.13. Penekanan Pada Aplikasi Line

(<https://www.pexels.com/photo/sunglasses-sunset-summer-sand-46710/>, 2015)

2.6.5. Ritme

Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa ritme visual merupakan pengulangan elemen yang sama atau memiliki sedikit modifikasi. Pengulangan elemen dapat menimbulkan kesan pola pada desain (hlm. 114). Contoh dapat dilihat pada latar belakang *loading screen* Uber yang melakukan pengulangan bentuk untuk membuat pola.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14. Pola *Loading Screen* Uber

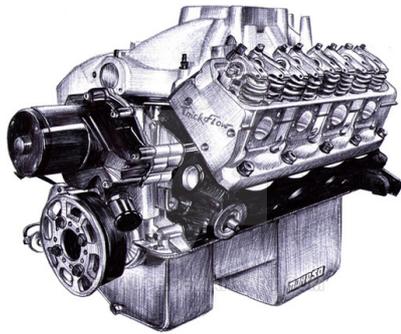
(<http://www.businessinsider.sg/uber-just-got-a-new-logo-and-people-dont-like-it-2016-2/?r=US&IR=T>, 2016)

2.7. Elemen Desain

2.7.1. Garis

Menurut Lauer dan Pentak (2008) garis merupakan pengulangan elemen titik secara berurutan yang menciptakan dimensi panjang (hlm. 128). Garis dapat digunakan untuk menciptakan bentuk, memberikan kontur, memperjelas gestur, menciptakn ilusi volume, mengekspresikan suasana, mengekspresikan gerakan, dan memberikan ilusi gelap dan terang. (hlm. 130, 136-140). Gambar 2.12 merupakan contoh penggunaan garis untuk menciptakan bentuk, kontur, dan pemberian volume.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



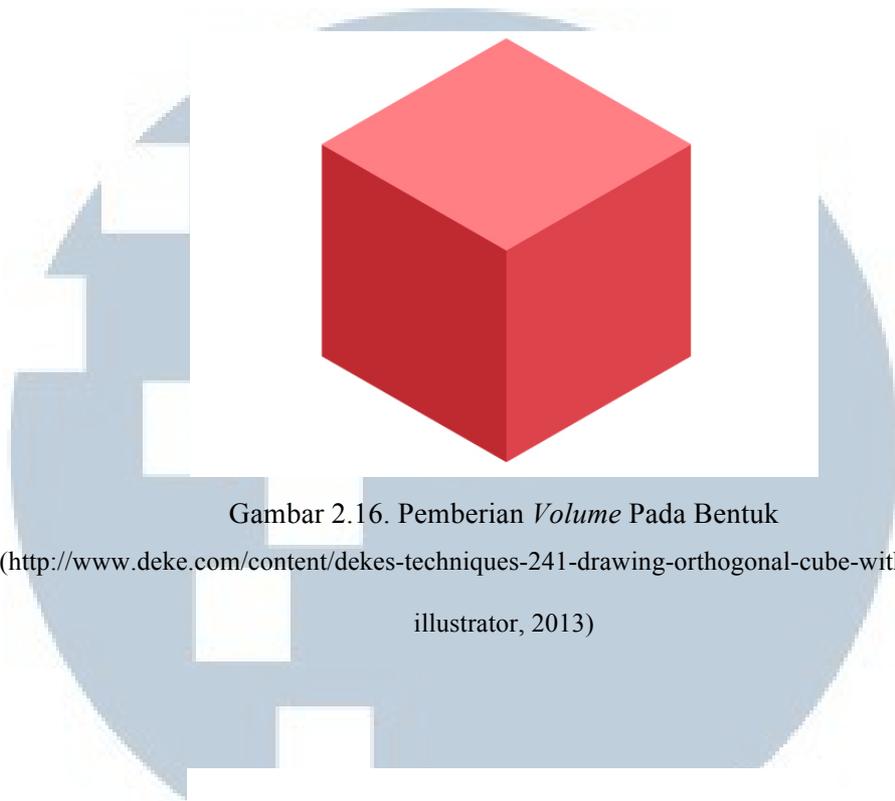
Gambar 2.15. Penggunaan Garis

(<https://taucf.deviantart.com/art/V8-Engine-sketch-418130445>, n.d.)

2.7.2. Bentuk/Volume

Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa bentuk merupakan sebuah bidang yang tercipta baik dengan garis yang menutup atau warna atau *value* dengan batasan yang jelas (hlm. 152). Ketika bentuk diberikan volume, bentuk bisa terlihat seperti elemen tiga dimensi (hlm. 154). Bentuk juga dapat dibuat dengan memanfaatkan bentuk positif dan negatif. Bentuk positif yang dimaksud adalah elemen desain, sedangkan bentuk negative berupa ruang kosong (hlm. 166). Gambar 2.13 menunjukkan penggunaan warna untuk menciptakan bentuk dan volume. Gambar 2.14 menunjukkan penggunaan *value* untuk menciptakan bentuk abstrak dan memberikan persepsi ruang kosong yang membuat bentuk terlihat seperti panda.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.16. Pemberian *Volume* Pada Bentuk
(<http://www.deke.com/content/dekes-techniques-241-drawing-orthogonal-cube-with-line-tool-illustrator>, 2013)



Gambar 2.17. Pemanfaatan Ruang Negatif
(<https://www.logodesignlove.com/world-wildlife-fund>, 2011)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.7.3. Pola

Menurut Lauer dan Pentak, pola adalah sebagai pengulangan dengan menggunakan elemen yang sama secara berulang kali (hlm 180). Bentuk pola dapat dilihat pada gambar 2.11.

2.7.4. Value

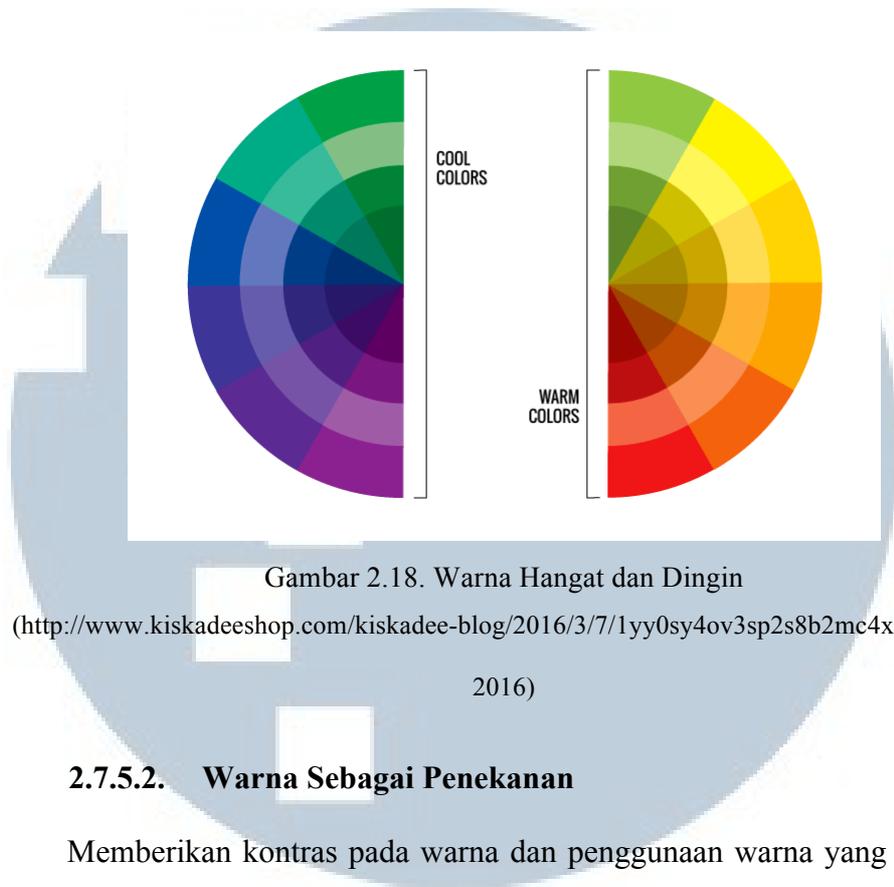
Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa *value* merupakan istilah untuk terang dan gelap (hlm. 240). Penggunaan *value* yang kontras dapat memberikan penekanan dan menciptakan titik fokus dalam desain (hlm. 244). *Value* juga berguna untuk memberikan kesan kedalaman, dimana *value* tinggi memberikan kesan dekat, sedangkan *value* rendah memberikan kesan jauh (hlm. 246).

2.7.5. Warna

Dalam bukunya, Lauer dan pentak menjelaskan bahwa warna memiliki 3 properti yaitu *hue*, *value*, dan intensitas. *Hue* berarti warna itu sendiri, *value* berarti terang dan gelapnya *hue*, dan intensitas adalah kecerahan pada warna. (hlm. 258, 260, 262).

2.7.5.1. Warna Dingin dan Hangat

Kita sering mengasosiasikan warna dengan objek yang kita kenali. Hal ini membuat kita mempersepsikan warna-warna yang identik dengan sesuatu yang panas menjadi warna hangat, dan warna-warna yang identik dengan hal dingin menjadi warna dingin (hlm. 266). Contoh warna hangat dan dingin dapat dilihat pada gambar 2.15.



Gambar 2.18. Warna Hangat dan Dingin
(<http://www.kiskadeeshop.com/kiskadee-blog/2016/3/7/1yy0sy4ov3sp2s8b2mc4xcdpx4fjel>,
2016)

2.7.5.2. Warna Sebagai Penekanan

Memberikan kontras pada warna dan penggunaan warna yang terang dan jelas dapat memberikan penekanan pada desain dan menarik perhatian *user* (hlm. 268). Penggunaan warna akan digunakan untuk memperjelas konten-konten yang harus diperhatikan dalam *interface*.

2.7.5.3. Warna Sebagai Penentu Kedalaman

Warna hangat memiliki kecenderungan untuk terlihat dekat, sedangkan warna dingin cenderung memberikan kesan jauh (hlm. 272). Hal ini akan digunakan untuk memperjelas bentuk-bentuk dari bagian mobil, peralatan, dan sejenisnya. contoh penggunaan warna hangat dan dingin sebagai penentu kedalaman dapat dilihat pada gambar 2.16.



Gambar 2.19. Warna Hangat dan Dingin
 (<https://pixabay.com/en/prairie-highway-the-scenery-679016/>, n.d.)

2.7.5.4. Skema Warna

a. Monokromatik

Skema warna Monokromatik hanya menggunakan 1 hue dan tingkat *value* dapat dibeda-bedakan. Skema monokromatik dapat membantu penekanan terhadap elemen-elemen tertentu (hlm. 274). Contoh skema warna kromatik dapat dilihat pada gambar 2.17.



Gambar 2.20. Warna Monokromatik
 (<http://vaikelfsrikj.blogspot.co.id/2012/10/warna.html>, 2012)

b. Analogus

Skema warna Analogus menggunakan beberapa hue yang terletak bersebelahan dan tingkat *value* dapat dibeda-bedakan. Penggunaan skema warna analogus dapat membuat desain terlihat berhubungan dan harmonis (hlm. 274). Contoh skema warna analogus dapat dilihat pada gambar 2.18.

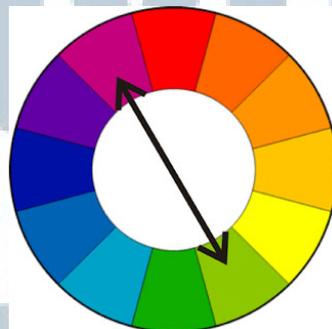


Gambar 2.21. Warna Analogus

(<http://momotografi.blogspot.co.id/2012/10/warna-pada-seni-rupa.html>, 2012)

c. Komplementer

Skema warna komplementer menggunakan hue yang terletak berseberangan dalam roda warna. Penggunaan skema warna komplementer membuat desain terlihat kontras (hlm. 276).

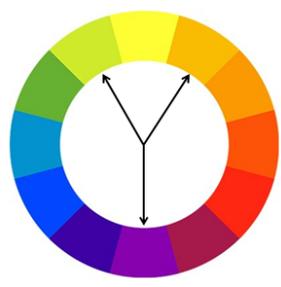


Gambar 2.22. Warna Komplementer

(<http://momotografi.blogspot.co.id/2012/10/warna-pada-seni-rupa.html>, 2012)

d. *Split* Komplementer

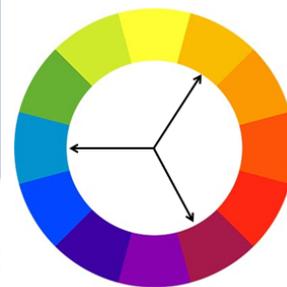
Skema warna *split* komplementer serupa dengan skema warna komplementer, hanya saja hue yang terletak didekat hue yang berseberangan dalam roda warna. Penggunaan hue yang terletak didekat hue kontras dapat membuat warna terlihat seimbang (hlm. 276). Contoh skema warna dapat dilihat pada gambar 2.20.



Gambar 2.23. Warna *Split* Komplementer
(<https://www.ronapresentasi.com/teori-warna/>, 2015)

e. *Triadic*

Skema warna *triadic* menggunakan tiga hue yang terpisah dengan jarak yang sama dalam roda warna. Skema warna ini dapat memberikan kesan seimbang (hlm. 276). Contoh skema warna dapat dilihat di gambar 2.21.



Gambar 2.24. Warna *Triadic*
(<https://www.ronapresentasi.com/teori-warna/>, 2015)

2.7.5.5. Warna Sebagai Pembangun Emosi

Warna dapat membangun emosi dalam sebuah desain seperti penggunaan warna hangat yang membangun ceria dan bahagia, dan penggunaan warna dingin yang dapat membangun kesan tenang atau melankolis (hlm 283). Penggunaan warna akan disesuaikan sesuai dengan suasana yang akan dibangun dalam *interface*.

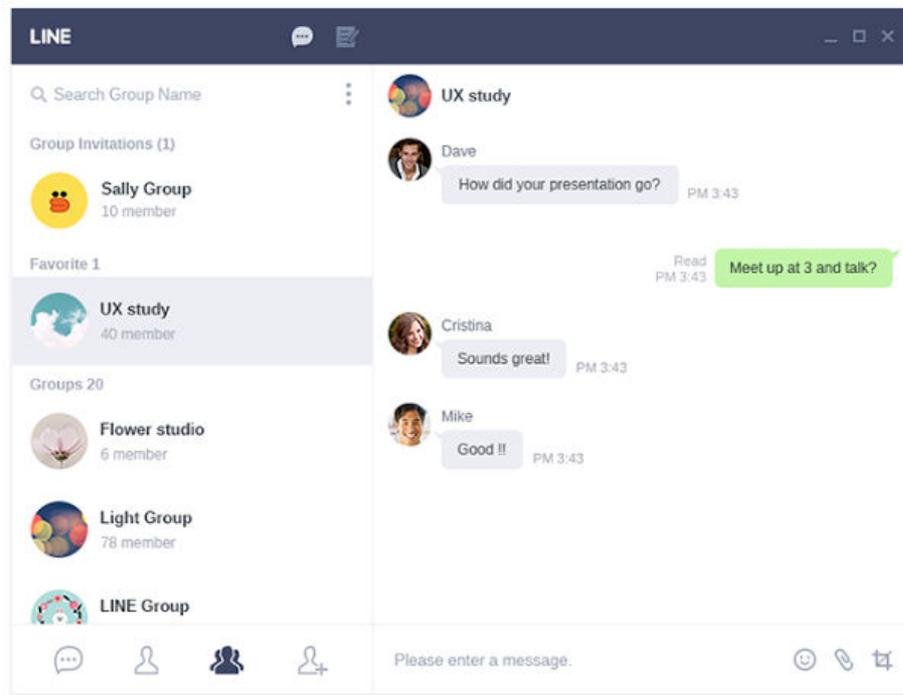
2.7.5.6. Warna Sebagai Simbol

Warna dapat digunakan untuk merepresentasikan paham tertentu. Pemilihan warna harus diperhatikan karena makna warna ditentukan oleh kebudayaan *user* (hlm. 284). Penggunaan warna sebagai simbol akan digunakan sebagai penanda sesuatu yang berbahaya dan sejenisnya.

2.7.6. Icon

Crow (2010) menjelaskan dalam bukunya bahwa menurut Peirce, tanda yang terlihat seperti benda aslinya dapat dikatakan sebagai *icon* (hlm. 31). *Icon* akan digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian tertentu dalam *interface* dalam bentuk yang lebih sederhana. Penggunaan *icon* dapat dilihat pada gambar 2.22 seperti *chat balon*, dan figur manusia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.25. *Icon dan Simbol*

(<http://www.trutower.com/2015/07/30/line-google-chrome-extension-launch-48245/line-google-chrome-screenshot/>, 2015)

2.7.7. Simbol

Crow (2010) menjelaskan simbol merupakan sesuatu yang ditentukan untuk merepresentasikan suatu hal yang lain (hlm. 31). Hal ini membuat penggunaan simbol harus sesuai dengan simbol-simbol yang telah ditentukan agar tidak terjadi ambiguitas dalam penyampaian makna simbol. Simbol akan digunakan untuk menangkap perhatian user terhadap hal-hal yang penting dan harus diperhatikan, dan menciptakan tombol-tombol pada *interface*. Penggunaan simbol dapat dilihat pada gambar 2.22 yaitu penggunaan 3 titik yang disusun menurun sebagai simbol opsi, dan penggunaan *smiley face* sebagai simbol stiker.

2.8. Logo

Dalam bukunya yang berjudul *Mendesain Logo*, Rustan (2013) menjelaskan bahwa logo merupakan sebuah tulisan, gambar, ilustrasi, atau yang lainnya. Logo memiliki fungsi untuk memberikan identitas, menandai kepemilikan, tanda jaminan atau kualitas, dan mencegah peniruan (hlm. 12-13). Dalam mendesain logo yang baik, terdapat beberapa kriteria yang harus terpenuhi yaitu logo harus unik. Logo harus dapat mencerminkan pemilik identitas dan membedakan pemilik identitas dengan pemilik identitas yang lain. Logo harus sederhana agar mudah diingat. Logo juga harus fleksibel dalam penggunaan dan pengembangannya agar logo dapat digunakan untuk waktu yang lama seiring dengan berkembangnya jaman (hlm. 42-43).

2.9. Ketentuan Desain

Smartphone memiliki beberapa sistem operasi seperti IOS, Android, Windows, dan yang lainnya. Dalam buku *Designing Mobile Apps* yang ditulis oleh Cuello dan Vittone, dijelaskan bahwa sistem operasi memiliki identitas, tampilan dan interaktivitas yang berbeda yang membuat setiap sistem operasi unik (hlm.91). *User* sistem operasi tertentu akan mengaharapkan identitas dan interaktivitas yang konsisten agar *user* dapat berinteraksi dengan baik (hlm. 92).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.9.1. Navigasi

2.9.1.1. *Tabs*

Tabs digunakan untuk membedakan konten, berpindah dari halaman satu ke halaman yang lain, dan menandakan posisi *user* dalam *interface*. Pada sistem operasi IOS, *Tabs* selalu diposisikan pada bagian bawah layar, dan tidak terdapat lebih dari 5 *tabs*. Jika terdapat lebih dari 5 *tabs*, akan dibuat menu baru dimana menu yang dianggap kurang penting akan dikumpulkan dalam menu tersebut (hlm. 91-92).

2.9.1.2. **Kembali**

Tombol kembali merupakan sesuatu kebutuhan *user* dalam berinteraksi. Pada IOS, tombol kembali diletakan di kiri atas layar pada palang navigasi (hlm. 96).

2.9.2. Aksi

2.9.2.1. **Palang Aksi**

Pada sistem operasi IOS, palang aksi selalu diposisikan pada bagian bawah layar (hlm. 99).

2.9.2.2. **Jalan Pintas**

Terdapat beberapa cara tertentu yang harus disiapkan agar *user* dapat menyelesaikan aksi tertentu secara instan. Pada IOS, jalan pintas yang sering digunakan adalah menggeser hal tertentu secara horizontal untuk memunculkan tombol “hapus” (hlm. 102).