

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Menurut Landa (2014), sebuah bentuk komunikasi visual guna menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada *audience* disebut desain. Landa menyampaikan di dalam bukunya, desain terbagi menjadi dua yaitu elemen desain dan prinsip desain.

2.1.1. Elemen Desain

1. Garis

Titik yang memanjang dan dibuat menggunakan sebuah alat disebut sebagai garis. Alat yang digunakan seperti pensil, kuas runcing, alat perangkat lunak, dan lainnya. Garis berperan banyak dalam komposisi dan komunikasi juga memiliki arah dan kualitasnya sendiri. Garis tidak hanya lurus tetapi juga dapat melengkung dan membentuk sudut. Garis berfungsi untuk menentukan suatu bentuk, pola, huruf, dan gambar.

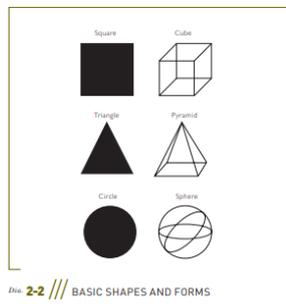
Garis memiliki empat kategori yaitu *solid line*, *implied line*, *edges*, dan *line of vision*. *Solid line* adalah garis berupa tanda yang melintasi permukaan. *Implied line* adalah garis yang seakan-akan terlihat seperti kontinu tetapi sebenarnya tidak kontinu. Titik pertemuan atau garis pembatas disebut *Edges*. Gerakan mata yang diatur oleh komposisi yaitu *Line of Vision*.



Gambar 2.1. Garis Milik Landa

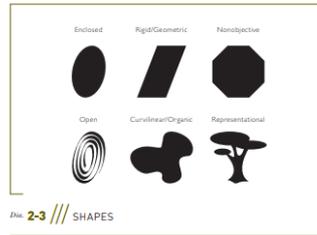
2. Bentuk

Bentuk adalah garis besar umum akan sesuatu. Definisi lain dari bentuk yaitu sebuah bentuk tertutup atau jalur tertutup. Hal ini biasanya digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau keseluruhannya dengan garis, atau dengan warna, nada, atau tekstur.



Gambar 2.2. Bentuk Dasar Dan Wujud Milik Landa

Bentuk memiliki wujud datar dua dimensi yang dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Terdapat tiga bentuk dasar yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing terdapat bentuk volumetrik atau padat yang sama seperti kubus, piramida, dan bola. Terdapat beberapa jenis bentuk, yaitu bentuk geometris, bentuk organik, bentuk bujursangkar, bentuk yang tidak beraturan, bentuk yang tidak disengaja, bentuk tidak objektif, bentuk abstrak dan bentuk representasional. Semua jenis tersebut digunakan sebagai pembedaan gaya dan tujuan komunikasi.



Gambar 2.3. Bentuk Milik Landa

3. Figur/Landasan

Figur/landasan adalah prinsip persepsi visual yang mengacu pada bentuk yang berhubungan, dari figur ke landasan, dipermukaan dua dimensi. Memiliki ruang positif dan negatif dalam pembuatannya. pikiran mencari cara untuk membedakan elemen grafis yang dianggap sebagai figur dari sebuah elemen landasan.

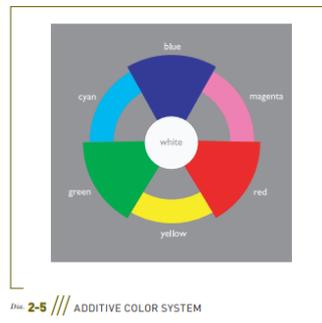


Gambar 2.4. *Figure/Ground* Milik Landa

4. Warna

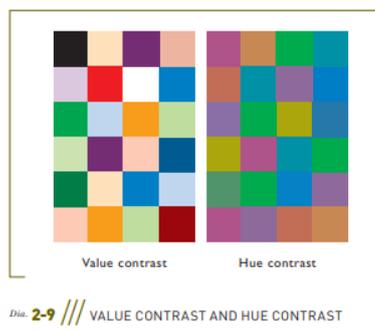
Elemen desain yang sangat kuat dan provokatif adalah warna. hal tersebut merupakan properti atau deskripsi energi cahaya. cahaya dapat membantu seseorang untuk melihat warna. Warna yang terlihat pada layar disebut warna aditif.

Elemen warna terdiri dari tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama warna yang terdiri dari merah, biru, hijau, dan lainnya. Warna aditif memiliki tiga warna *primer*, yaitu merah, biru, dan hijau.



Gambar 2.5. Sistem Warna Aditif Milik Landa

Value adalah gelap terangnya warna, seperti biru terang atau merah gelap. Warna hitam dan putih dipakai untuk menyesuaikan *value*. Kedua warna tersebut memiliki nilai relatif dan peran penting dalam pencampuran warna. Hitam adalah nilai paling gelap dan putih adalah nilai paling ringan. Jika kedua warna ini digabungkan maka akan tercipta warna abu-abu yang merupakan interval warna netral antara hitam dan putih. Warna yang dicampur dengan warna hitam akan menjadi warna yang lebih gelap (*shade*), sedangkan warna yang dicampur dengan warna putih akan menjadi warna yang lebih terang (*tints*).



Gambar 2.6. *Value Dan Hue Contrast* Milik Landa

Saturation mengacu pada kecerahan atau warna kusam. *Hue* dengan intensitas tertinggi dikatakan murni tersaturasi. Warna yang tersaturasi telah mencapai kroma yang maksimum dan tidak mengandung warna penetral (hitam

dan putih), atau warna netral (abu-abu). Apabila warna yang tersaturasi dicampurkan dengan warna hitam, putih, atau terutama abu-abu, maka warna yang tersaturasi akan berubah menjadi warna kusam. Warna yang dicampurkan dengan abu-abu disebut sebuah nada atau sebuah pengurangan dari warna yang tersaturasi sepenuhnya.

5. Tekstur

Tekstur adalah kualitas sentuhan pada permukaan atau simulasi atau representasi kualitas sebuah permukaan. Secara visual, tekstur terbagi menjadi dua kategori, yaitu taktil dan visual. Tekstur yang memiliki kualitas sentuhan yang sebenarnya dan dapat disentuh secara fisik disebut tekstur taktil atau aktual. Ilusi tekstur nyata yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur aktual, atau difoto disebut tekstur visual.

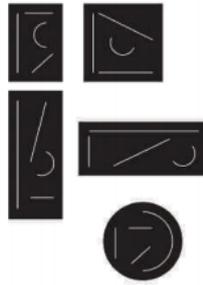


Gambar 2.7. Tekstur Taktil Dan Tekstur Visual Milik Landa

2.1.2. Prinsip Desain

1. Format

Format adalah istilah dengan beberapa makna terkait. Formatnya adalah batas yang ditentukan serta bidang yang membungkus tepi luar atau batas desain. Format mengacu pada bidang atau substrat untuk desain grafis yang menggunakan media yang berbeda-beda.



Gambar 2.8. Format Milik Landa

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang mudah untuk dipahami karena beberapa penggunaannya ada dalam gerakan fisik seperti senam, menari, dan olahraga. Stabilitas yang diciptakan oleh distribusi bobot visual yang merata pada setiap sisi disebut juga keseimbangan. Desain yang seimbang akan membuat sebuah harmoni. Komposisi yang seimbang mempengaruhi stabilitas komunikasi penonton. Berat yang terdapat dalam keseimbangan disebut juga berat visual yang terdiri dari warna, ukuran, bentuk, nilai, dan tekstur.

Keseimbangan terbagi menjadi tiga kategori, yaitu keseimbangan simetri, asimetri, dan radial. Keseimbangan simetri adalah distribusi bobot visual yang sama, yang mencerminkan elemen-elemen yang setara di kedua sisi sumbu pusat; yang sering disebut simetri refleksi. Keseimbangan asimetri adalah distribusi bobot visual yang sama melalui berat dan penyeimbang dengan menyeimbangkan satu elemen dengan bobot elemen tanpa elemen pencerminan di kedua sisi sumbu pusat. Keseimbangan radial adalah simetri yang dicapai melalui kombinasi dari simetri yang berorientasi secara horizontal dan vertical.



Gambar 2.9. Simetri, Asimetri, Dan Radial Milik Landa

3. Hierarki Visual

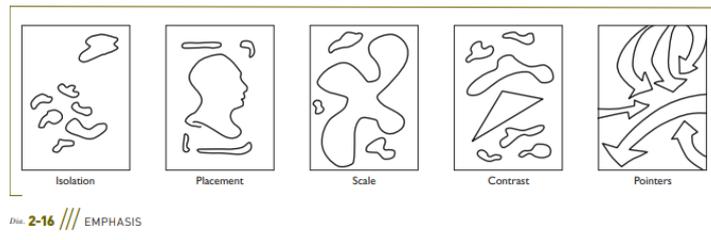
Hierarki visual memiliki tujuan utama untuk mengkomunikasikan informasi dan merupakan prinsip utama untuk mengatur informasi. Penekanan lah yang menjadi salah satu penunjuk dari penggunaan hierarki visual. Penekanan dapat membantu penonton untuk mengetahui bagian-bagian penting dalam sebuah desain.

4. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan adalah pengaturan visual elemen berdasarkan urutan pentingnya, menekankan beberapa elemen atas elemen yang lain, membuat beberapa elemen yang lebih tinggi (dominan). Penekanan terkait langsung untuk membangun sebuah titik fokus. Titik fokus adalah bagian dari desain yang paling ditekankan. Posisi, ukuran, bentuk, arah, warna, nilai, saturasi, dan tekstur adalah elemen grafis yang berkontribusi dalam pembentukan titik fokus.

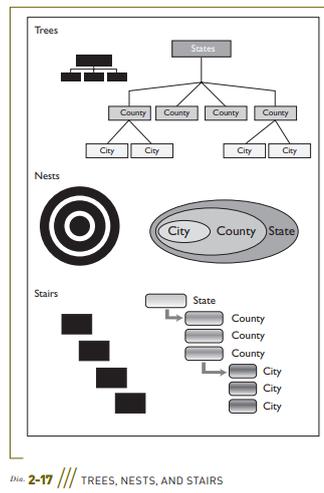
Terdapat beberapa cara untuk mencapai penekanan, yaitu penekanan oleh isolasi, penekanan oleh penempatan, penekanan melalui ukuran, penekanan melalui kontras, penekanan melalui arahan dan *pointer*, dan penekanan melalui struktur diagram. Penekanan oleh isolasi dengan mengisolasi sebuah bentuk yang memusatkan perhatian ke bentuk itu. Penekanan oleh penempatan dengan menempatkan grafik elemen pada posisi tertentu dalam suatu komposisi. Penekanan melalui ukuran dengan memberikan ukuran dan skala bentuk atau

objek yang berbeda dari objek lain. Penekanan melalui kontras dengan memainkan gelap terang atau halus dan kasar. Penekanan melalui arahan dengan menggunakan panah dan diagonal sebagai penunjuk arah mata penonton.



Gambar 2.10. Penekanan Milik Landa

Penekanan melalui struktur diagram terbagi menjadi tiga, yaitu struktur pohon yang memposisikan yang utama diatas dengan subordinasi dibawahnya, struktur sarang yang dilakukan dengan *layering* atau melalui penahanan, dan struktur tangga yang digunakan untuk menggambarkan hierarki dan elemen dengan elemen utama di atas dan elemen di bawahnya turun seperti tangga.



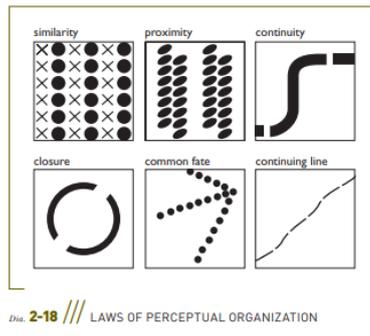
Gambar 2.11. Struktur Pohon, Sarang, Dan Tangga Milik Landa

5. Ritme

Dalam desain grafis, ritme dapat diatur dan dibuat dengan melakukan sebuah pengulangan yang kuat dan konsisten pada pola elemen. Faktor-faktor yang bisa menghidupkan ritme, seperti warna, tekstur, hubungan *figure/ground*, penekanan, dan keseimbangan. Pemahaman antara pengulangan dan variasi merupakan kunci utama dalam sebuah desain. Pengulangan terjadi ketika mengulang satu atau beberapa elemen visual dengan konsistensi besar atau total. Variasi diciptakan dengan memodifikasi pola dan mengubah elemen, seperti warna, bentuk, ukuran, jarak, posisi, atau berat visual.

6. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan dalam desain tercapai dengan menerapkan hukum pengorganisasian perseptual (*laws of perceptual organization*), yaitu *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, *continuing line*. *Similarity* adalah elemen yang berbagi karakteristik yang dianggap sebagai milik bersama. *Proximity* adalah elemen yang saling berdekatan, dalam kedekatan spasial, dianggap milik bersama. *Continuity* adalah jalur atau koneksi visual yang dirasakan diantara bagian-bagian desain. Elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya dianggap terkait dan tercipta kesan gerakan. *Closure* adalah kecenderungan pikiran untuk menghubungkan setiap elemen untuk menghasilkan sebuah bentuk, unit, atau pola yang lengkap. *Common fate* adalah elemen yang dianggap sebagai satu unit jika elemen tersebut bergerak ke arah yang sama. *Continuing line* adalah baris yang selalu dianggap mengikuti jalan paling sederhana.



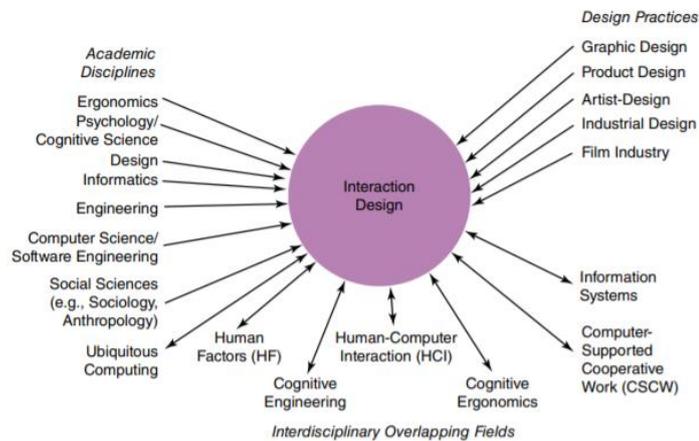
Gambar 2.12. *Laws Of Perceptual Organization* Milik Landa

2.2. *Mobile Apps*

Menurut Cuello dan Vittone (2013), aplikasi atau biasa sering disebut apps adalah sebuah perangkat lunak yang menyediakan sebuah analogi aplikasi untuk *mobile* dan program apa untuk komputer. Zaman ini, aplikasi kebanyakan hadir dengan bentuk, ukuran, dan warna yang bisa dibayangkan. Bahkan, sudah tersedia alat untuk membuat aplikasi bagi para desainer dan *programmer*, yang memberikan kemudahan dalam pembuatan dan peluncuran aplikasi dari pada sebelumnya.

2.2.1. *Interaction Design*

Dalam buku berjudul *Human-Computer Interaction* yang ditulis oleh Sharp, Rogers, dan Preece (2019), menciptakan produk interaktif guna membantu cara orang berkomunikasi dan berinteraksi di kehidupan sehari-hari disebut desain interaktif. Pada dasarnya, desain interaktif adalah ilmu yang digunakan dalam perancangan *user interface design*, *software design*, *user-centered design*, *user experience design*, *produc design*, *web design*, dan *interactive system design*.



Gambar 2.13. Hubungan Antara Disiplin Akademik *Interaction Design*

2.2.2. *User Experience*

Menurut Marsh (2016), banyak orang yang keliru dalam mengartikan *UX* sebagai sebuah pengalaman pengguna. *UX* sebenarnya tentang melakukan suatu proses dari desain pengalaman pengguna. Pengalaman individu pengguna adalah kesadaran dan opini subjektif milik mereka dari aplikasi atau situs. Umpan balik pengguna itu penting tetapi desainer *UX* perlu melakukan lebih baik dari itu.

Desain *UX* melibatkan suatu proses yang sangat mirip seperti melakukan sains. Memahami pengguna dengan melakukan penelitian, menyelesaikan kebutuhan pengguna dengan mengembangkan ide, dan melihat suatu keberhasilan dengan membangun dan mengukur solusi di dunia nyata. Terdapat lima bahan utama dari *UX*, yaitu:

2.2.2.1. Psikologi

Pengguna memiliki pemikiran yang kompleks. Pelaku *UX* bekerja dengan pemikiran yang subjektif dan memiliki banyak perasaan. Seorang desainer

terkadang juga perlu mengabaikan psikologi mereka sendiri dan itu adalah hal yang sulit.

2.2.2.2. Kegunaan

Psikologi pengguna sebagian besar itu tidak disadari dan kegunaan adalah sebaliknya. Ada kasus dimana sesuatu yang sulit itu lebih menyenangkan seperti permainan. Tetapi untuk hal lainnya, kegunaan ingin dijadikan sangat mudah. Sehingga siapapun dapat menggunakannya.

2.2.2.3. Desain

Sebagai desainer *UX*, definisi desain jauh lebih artistik daripada kebanyakan desainer. Dalam *UX*, desain merupakan cara kerjanya. Itu sesuatu yang dapat dibuktikan dan bukan masalah gaya.

2.2.2.4. Copywriting

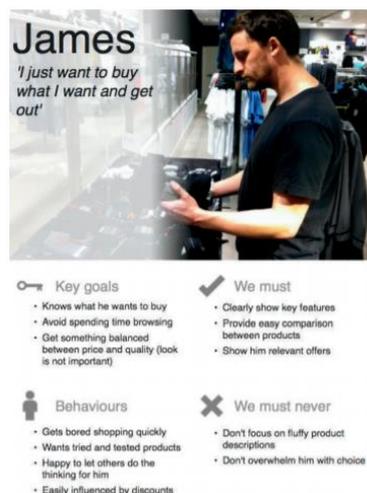
Ada perbedaan besar antara menulis salinan merek (teks) dan menulis salinan *UX*. Citra dan nilai-nilai perusahaan didukung oleh salinan merek. Sedangkan salinan *UX* selesai secara langsung dan sesederhana mungkin.

2.2.2.5. Analisis

Menurut Marsh (2016), analisis adalah kelemahan bagi para desainer. Tapi itu bisa diperbaiki. Analisis merupakan hal utama yang menjadi pemisah *UX* dari jenis desain lainnya. Menjadi ahli dibidang tersebut tentu sangat bermanfaat.

2.2.3. *Persona*

Menurut Caddick dan Cable (2011), dokumen untuk menggambarkan tipe-tipe pengguna yang akan menggunakan suatu produk/desain disebut *persona*. Hal ini biasa digunakan untuk memperlihatkan sasaran yang ingin dicapai oleh pengguna. *Persona* yang baik didasari oleh orang-orang nyata penelitian yang kuat. Sebuah *persona* memiliki dua tujuan yaitu untuk membantu dalam pembuatan keputusan desain dan untuk mengingatkan bahwa orang nyata akan menggunakan sistemnya. *Persona* yang baik tidak didasari pada demografi atau cerita. Itu didasari pada tugas, perilaku, dan sikap pengguna.

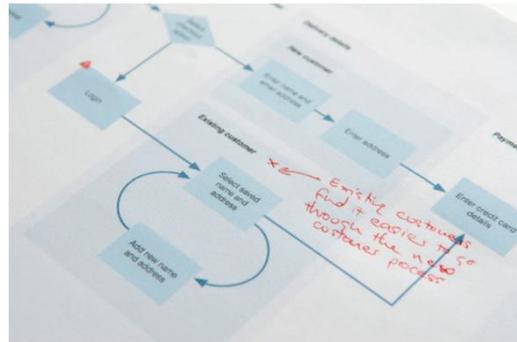


Gambar 2.14. Contoh *Persona*

2.2.4. *User Journey*

Menurut Caddick dan Cable (2011), *user journey* adalah langkah yang tepat yang dilakukan pengguna untuk menyelesaikan tujuan atau tugas. Dengan menunjukkan interaksi dan jalur yang diperlukan sistem dan menunjukkan rute tertentu melalui suatu situs. *User journey* yang baik merefleksikan perilaku yang didapat dalam model tugas, yang dikembangkan melewati observasi dan penelitian. *User journey*

adalah dokumen yang bagus untuk membantu mengetahui bagaimana suatu elemen akan melewati arus.



Gambar 2.15. Contoh *User Journey*

2.2.5. Content Requirement

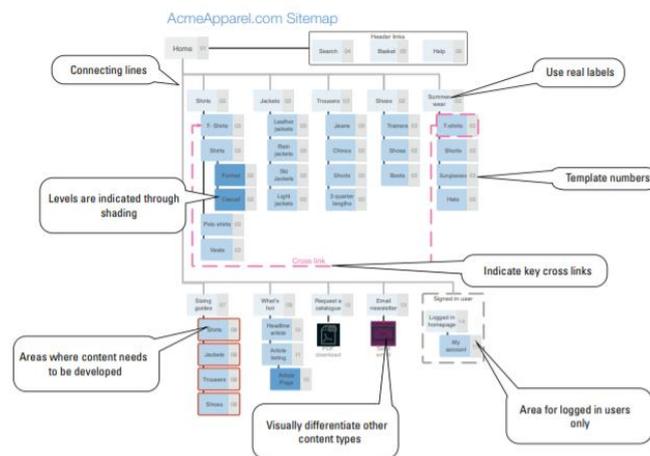
Menurut Caddick dan Cable (2011), *content requirement* yang baik memiliki fokus pada pengguna, khususnya konten (gambar, suara, teks) yang harus disediakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. *Content requirement* yang sempurna memerlukan komunikasi informasi pengguna kepada tim proyek secara efektif.

Document title	Content requirements for choosing a boutique dress			
Summary information	<p>How do users want content presented:</p> <p>Photos - Large high quality photographs showing the front, back, detailing and a model shot. Copy - Clear and non-patronising. Users want to be reassured by the detailing, heritage and offers.</p> <p>Summary of core needs:</p> <p>Photos - What do the products look like? Price - Price, any applicable offers and easily accessible delivery charges. Sizing and availability - What sizes are available? Dimensions of our items? Do they have my size? Delivery time - When will I get it?</p>			
Reference ID	1	<p>Page name</p> <p>Homepage</p> <p>Core purpose</p> <p>Easily select a product they like the look of</p>	<p>What must users do?</p> <p>The core purpose of the page.</p> <p>Easily be able to locate and select the dresses category</p>	<p>What support do they need?</p> <p>Include guides from research.</p> <p>If users have been to the site before they want to get straight into the category being however in testing it was noted that users "may get side tracked by other products on the homepage"</p> <p>New users will want to get a sense that the brand offers the types of clothes they would buy.</p> <p>Colour, price and style are all necessary. An indication of available sizes is useful at this stage, but can be omitted as long as it's clear on the product page.</p> <p>"I got this looking through everything available and clicking through to the dresses I like"</p>
				<p>Required elements and suggestions</p> <p>Existing, new or amended assets</p> <p>Photos of the latest seasons clothing</p> <p>Sale and other information.</p> <p>Clear navigation into the product categories</p> <p>Required elements and suggestions...</p> <p>...imagery used to reinforce requirements</p>
	2	<p>Page name</p> <p>Product page</p> <p>Core purpose</p> <p>Add the dress to their basket.</p>	<p>Further images including details and model shots. Sizing and availability. Delivery and returns information.</p> <p>"I often buy two different sizes to try both, so I need to make sure it's easy to send the one I don't want back"</p>	<p>Large (full-screen) photos both on and off models.</p> <p>Detailed sizing guide with stock levels for each size and color.</p> <p>Delivery and returns information.</p> <p>Quantity and add to basket.</p> <p>Product description including material, detailing information and the design.</p>

Gambar 2.16. Contoh *Content Requirement*

2.2.6. Sitemaps

Menurut Caddick dan Cable (2011), dokumen penting untuk menggabungkan semua dokumen proyek disebut *sitemap*. Ini memperlihatkan struktur situs dan bagaimana setiap halaman akan disambungkan bersama selama pengembangan. *Sitemap* yang baik memperlihatkan halaman utama situs dan struktur navigasi.

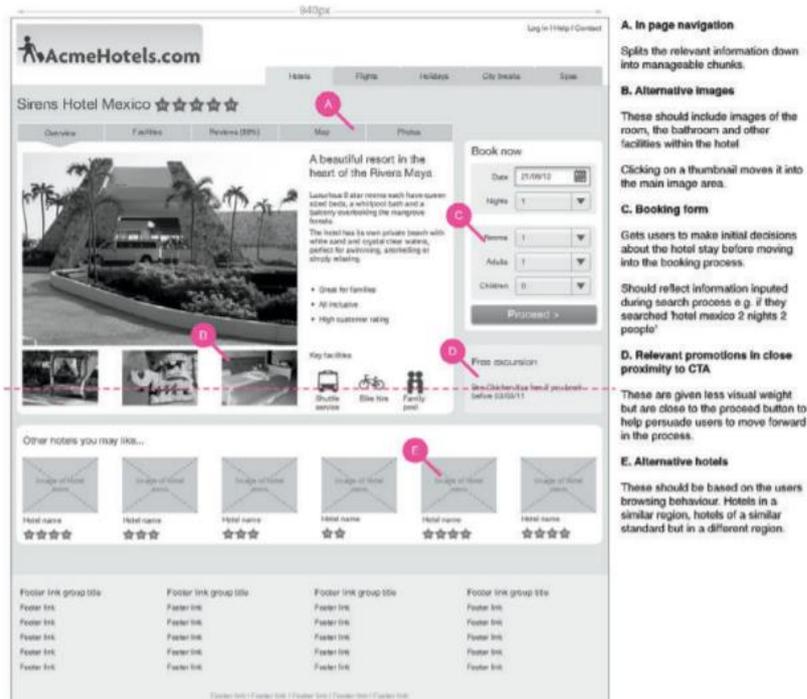


Gambar 2.17. Contoh *Sitemap*

2.2.7. Wireframe

Menurut Caddick dan Cable (2011), *wireframe* adalah kerangka yang menjadi perekat yang dapat menahan desain, produk, teknis, dan tim manajemen secara bersamaan. Dengan *wireframe* dapat memungkinkan seluruh tim proyek lebih fokus pada desain antarmuka yang sedang dibuat.

3 Product page



Gambar 2.18. Contoh Wireframe

Elemen-elemen yang terdapat dalam *wireframe* yaitu:

1. Vision

Wireframe memiliki tujuan visi diawal untuk memperkuat dan menyelaraskan fokus dalam tim.

2. Layout

Mengatur struktur halaman dan elemen visual sehingga bisa dengan mudah menemukan tata letak yang paling cocok dengan pengguna.

3. Content and Image

Konten dan gambar yang diperlukan pada setiap halaman sebagai sumber aset visual .

4. Priority

Wireframe membantu dalam menentukan prioritas atau elemen kunci pada setiap halaman.

5. *Navigation*

Membantu pengguna berpindah dari halaman awal ke halaman berikutnya.

6. *Functionality*

Wireframe membantu menentukan fungsi dari sebuah halaman dan membantu pengguna berinteraksi dengan halaman.

2.2.8. *User Interface*

Menurut Malewicz (2020), representasi dari sebuah produk digital disebut *UI* atau *User Interface*. *UI* merupakan penghubung pengguna dengan kegunaan dari sebuah produk. Melalui serangkaian interaksi manusia-mesin dapat membantu mencapai target yang diinginkan. Serangkaian tersebut tergabung dalam teks, bentuk, grafik, dan foto.

UI yang bagus merupakan gabungan dari banyak elemen. Elemen tersebut terdiri dari warna, tipografi, interaksi, tata letak, dan gaya yang memerlukan banyak pengalaman, pekerjaan, dan imajinasi. *UI* yang bagus jarang sepenuhnya selesai. Dari kebanyakan kasus, ini adalah suatu proses yang berkelanjutan dengan pembaruan dan perubahan dari umpan balik pengguna dan ide inovatif. Berikut adalah komponen-komponen yang terdapat dalam *UI*.

2.2.8.1. *Tampilan*

Desain *UI* adalah tentang tampilan. Berdasarkan fakta bahwa *UI* itu merupakan semua hal yang dapat dilihat, tentu penting untuk memahami apa yang sedang dilihat. Seiring perkembangan jaman, teknologi semakin

maju sejak awal era internet. Ponsel saat ini memiliki tampilan yang tidak dimiliki pada 20 tahun yang lalu. bisa menampilkan jutaan warna dan memiliki kecepatan *refresh* yang super tinggi.

Dalam perangkat seluler, jangkauan rata-rata adalah sesuatu yang penting. Dapat diasumsikan pola penggunaan telepon pada umumnya hanya memakai satu tangan saat memakai ponsel. Dan ibu jari pada tangan yang sama yang melakukan segala aktivitas yang ada pada layar.



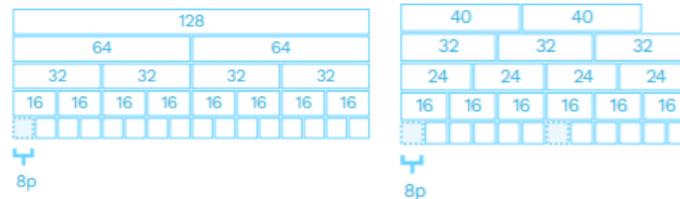
Gambar 2.19. Jangkauan Pada Ponsel Milik Malewicz

2.2.8.2. Tata Letak dan *Grid*

Grid merupakan struktur garis yang dapat membantu menyatukan suatu tata letak. Ini adalah sesuatu yang dimiliki oleh setiap proyek yang bagus karena membantu membentuk hierarki antar elemen dan memberikan pemahaman dan pengerjaan yang lebih baik. *Grid* adalah cetak biru dan tulang punggung dari sebuah desain.

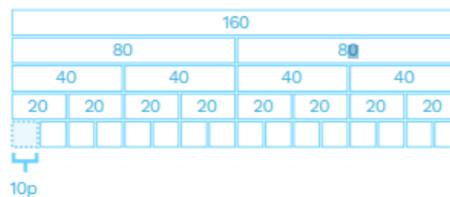
Jenis *grid* yang populer digunakan pada desain *UI* di masa modern ini adalah *8 point grids*. Walaupun memerlukan sedikit usaha lebih, tetapi

itu patut dicoba. *Grid* ini memberikan banyak fleksibilitas dengan jarak. Dan sangat membantu saat mendesain suatu perangkat seluler.



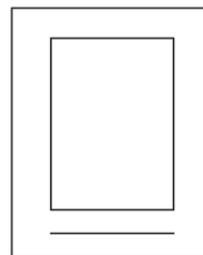
Gambar 2.20. 8 Point Grid Milik Malewicz

Kemudian, jenis grid berikutnya adalah 10 point grid. Penggunaan 10 point grid merupakan penggunaan grid paling praktis, karena kemudahan pemakaiannya dan popularitasnya.



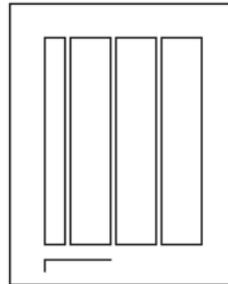
Gambar 2.21. 10 Point Grid Milik Malewicz

Menurut Graver dan Jura (2012), dasar grid disusun menjadi 6 bagian. *Single coloumn* merupakan bentuk *grid* yang sangat sederhana. Di dalamnya memakai kolom tunggal.



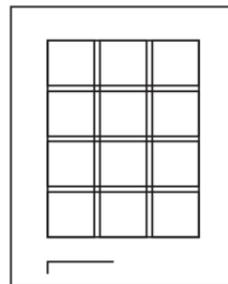
Gambar 2.22. Single Coloumn Grid Milik Graver Dan Jura

Kemudian, *multicoloumn grid* memiliki lebar kolom yang bervariasi. *Grid* ini dipilih dan digunakan karena dapat memuat konten yang mempunyai bahan yang banyak.



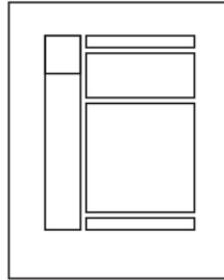
Gambar 2.23. *Multicoloumn Grid* Milik Graver Dan Jura

Modular grid, terbentuk dari gabungan beberapa kolom dan baris. Sehingga membentuk sebuah serangkaian konten kecil. *Grid* ini dapat ditemukan pada pembuatan surat kabar.



Gambar 2.24. *Modular Grid* Milik Graver Dan Jura

Hirearchial grid, Biasa digunakan pada pembuatan *packaging*, poster, dan *website*. *Grid* ini dapat menavigasi pengguna saat mencari informasi.



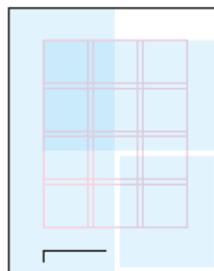
Gambar 2.25. *Hirearchial Grid* Milik Graver Dan Jura

Garis bantu yang dapat membantu dalam penyelarasan elemen tipografi disebut *baseline grid*. Sehingga pemakaian elemen tipografi dapat digunakan secara sejajar bersama ukuran garis.



Gambar 2.26. *Baseline Grid* Milik Graver Dan Jura

Compound grid, terbentuk dari gabungan beberapa grid yang sistematis dan terorganisir.



Gambar 2.27. *Compound Grid* Milik Graver Dan Jura

2.2.8.3. Objek

Saat ini, semua alat desain *UI* yang tersedia menggunakan manipulasi bentuk vektor. Artinya angka mewakili bentuk itu sendiri yang dapat diregangkan dan diperbesar tanpa kehilangan kualitas. Menghasilkan bentuk baru sesuai kriteria dengan menggunakan parameter angka. Ide general dari desain *UI* adalah memindahkan suatu bentuk dengan tepat.



Gambar 2.28. Objek Milik Malewicz

2.2.8.4. Warna

Hal yang paling penting dan esensial dalam proses desain adalah memilih palet warna yang tepat. *Hue* yang digunakan mempengaruhi gaya dan suasana desain, membuat tampilan dan rasa yang sangat berkesan. Warna juga mempunyai ikatan yang kuat dengan emosi. Jadi, tidak boleh memilih warna berdasarkan estetikanya saja.

Lebih dari 90% pengguna menyukai suatu produk dengan melihat warna palet yang digunakan. Saat menentukan warna, perlu diawali dengan menetapkan target pasar, pesan, dan gaya produk suatu desain. Karena warna dapat memiliki emosional yang kuat pada orang.



Gambar 2.29. Warna Milik Malewicz

Warna memiliki psikologi tersendiri. Warna biru berarti tenang dan rileks. Biasanya diasosiasikan dengan kepercayaan, profesionalitas, pengalaman, atau kebijaksanaan. Warna jingga berarti sebuah energi dan optimis. Biasanya diasosiasikan dengan pemuda, energi, kreativitas, daya tarik, dan aktivitas.

2.2.8.5. Tipografi

Tipografi adalah salah satu subjek yang luas dalam desain. Terdapat beberapa aturan dasar tipografi dalam desain *UI* yang dapat membantu mendesain ke level selanjutnya. *Font* yang digunakan akan sangat mempengaruhi tampilan & rasa, gaya, dan pesan yang ingin disampaikan.

Sans-serif adalah kategori tipografi yang tidak menggunakan *serif* di akhir karakter. Sangat cocok untuk produk digital karena kesederhanaannya dalam bentuk. Jenis tipografi ini dapat terlihat dengan baik pada layar dengan kualitas yang lebih rendah. *Sans Serif* lebih minimal, modern dengan tujuan utama untuk menghindari gangguan. Pada perangkat seluler basis *Android*, biasanya menggunakan *typeface* seperti Roboto. Dengan ukuran huruf 16pt.

The image displays three instances of the Malewicz typeface. Each instance consists of the lowercase letter 'a' followed by the uppercase letter 'A'. The first instance shows the letters in a standard weight. The second instance shows the letters in a medium weight. The third instance shows the letters in a bold weight. The letters are dark blue and have a clean, sans-serif design.

Gambar 2.30. Tipografi Milik Malewicz

2.2.8.6. Ikon

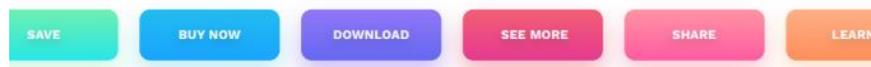
Piktogram kecil yang melambangkan fungsi atau status disebut ikon. Sebagian besar bentuk ikon berasal dari versi sehari-hari benda dan bentuk yang disederhanakan. Arti ikon tidak selalu universal. Semakin sederhana ikonnya, semakin besar peluangnya untuk memahaminya.



Gambar 2.31. Ikon Milik Malewicz

2.2.8.7. Tombol

Elemen interaktif yang menghasilkan tindakan yang dijelaskan di dalamnya disebut tombol. Ini merupakan elemen interaktif paling penting dalam produk digital. Tentu sangat penting untuk membuat tombol dengan benar. Hal ini dapat mengarah pada pembelian, pengiriman, pengunduhan, dan lainnya. Tombol digital juga turunan dari tombol dunia nyata seperti remot televisi, pengontrol *game*, dan pemutar rekaman.

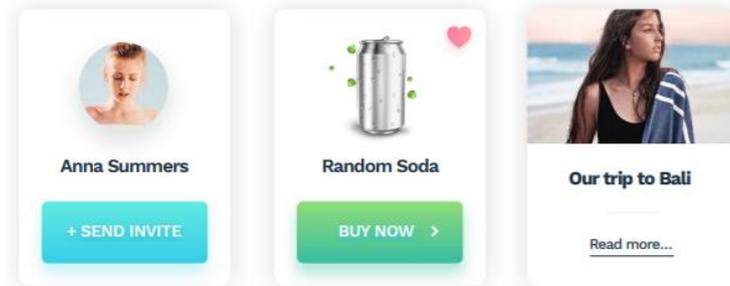


Gambar 2.32. Tombol Milik Malewicz

2.2.8.8. Kartu

Kartu merupakan salah satu cara paling populer untuk memperlihatkan konten di sebuah layar. Ini dapat menampilkan informasi, produk, tindakan, atau orang. Kartu biasanya merupakan kutipan suatu halaman

detail lengkap yang dituju. Dapat berisi teks, foto, ikon, dan tombol untuk membantu pengguna dalam memutuskan sesuatu dengan lebih baik.



Gambar 2.33. Kartu Milik Malewicz

2.2.8.9. Tabel

Pilihan populer untuk menampilkan data dalam jumlah besar adalah tabel. Mengetahui aturan baca supaya terbaca dengan mudah itu baik. Bahkan tabel yang sangat rumit dan padat bisa dengan mudah disaring dan terlihat bagus. Tabel adalah *grid* kolom dan baris, memberikan penyaringan yang mudah, membandingkan dan menganalisis sekumpulan data. Bagian penting saat mendesain tabel adalah penggunaan data yang aktual dan bukan dekorasi.

Coffee	Size	Price
Espresso	S	6,00
Doppio	S+	8,00
Cappuccino	M	10,00
Latte	L	12,00
Flat white	L	12,00

Gambar 2.34. Tabel Milik Malewicz

2.2.8.10. Formulir

Salah satu cara paling umum yang digunakan untuk berinteraksi pada sebuah produk digital adalah formulir. Ini dapat membantu dalam melakukan pembelian, membuat profil, atau untuk mendaftar bulletin. Secara sederhana, formulir adalah kumpulan bidang dan label dimana pengguna memasukan informasi secara manual untuk disimpan di *database*.



Gambar 2.35. Formulir Milik Malewicz

2.2.8.11. Modals, Popups

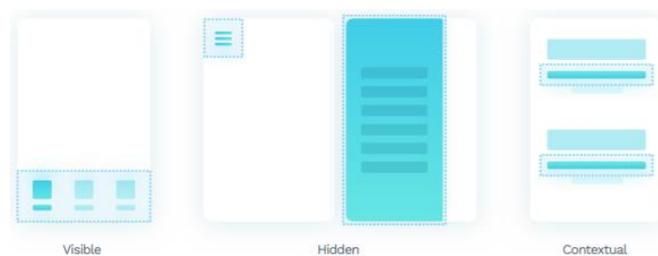
Jenis modul paling umum adalah *popup*, *overlay*, dan lembar tindakan. Dua pertama biasa mempunyai X kecil di sudut kanan atas untuk menutupnya. Atau bisa mengetuk layar di luar jendela untuk mendapat hasil yang sama. Lembar tindakan sedikit berbeda. Tidak memiliki X, tetapi tindakan pembatalan dengan cara menggeser (biasanya ke bawah).



Gambar 2.36. Modul Milik Malewicz

2.2.8.12. Navigasi

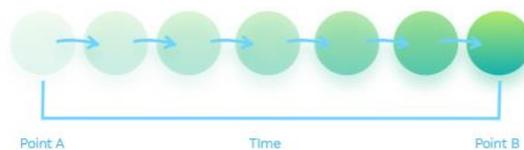
Navigasi adalah bagian paling penting dari *UI*. Kesalahan navigasi dapat membuat sesuatu menjadi hampir mustahil untuk digunakan. Terdapat tiga jenis utama dalam navigasi yaitu terlihat yang berarti selalu ada di layar, tersembunyi berarti pola navigasi menu yang tidak terlihat, dan kontekstual termasuk tombol aktif atau tautan di dalam objek itu sendiri.



Gambar 2.37. Navigasi Milik Malewicz

2.2.8.13. Animasi

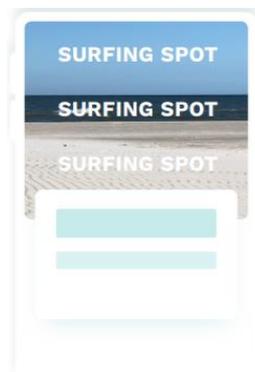
Definisi animasi yang paling jelas adalah perubahan keadaan dari waktu ke waktu. Perubahan status dalam animasi dapat berupa posisi, skala, bentuk, atau rotasi. Animasi di *UI* dapat membantu navigasi, menyediakan kemajuan arus, atau menjadi dekorasi. Memiliki terlalu banyak animasi dapat membuat *UI* jadi lebih sulit untuk dipahami.



Gambar 2.38. Animasi Milik Malewicz

2.2.8.14. Foto

Foto dapat memiliki banyak fungsi dalam desain produk modern. Dari yang murni estetika, galeri foto, profil gambar, atau postingan di media sosial. Foto yang bagus dapat membuat tampilan produk terasa lebih hidup dan organik. Foto latar belakang adalah pilihan populer pada aplikasi dan situs web. Tetapi banyak sekali pendekatan yang salah hingga membuat produk sulit terbaca dan berantakan.



Gambar 2.39. Foto Milik Malewicz

2.2.8.15. Ilustrasi

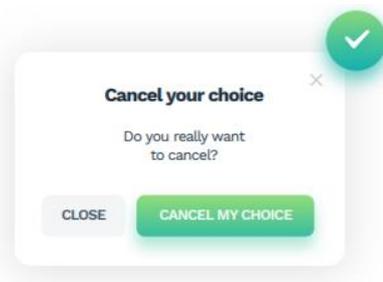
Penggunaan ilustrasi adalah cara lain untuk membuat tampilan menjadi unik. Ini dapat digunakan untuk mengganti foto sebagai representasi visual dari sebuah ide. Metode terbaik dalam mendapatkan ilustrasi yaitu dengan membuatnya sendiri. Dari ilustrasi juga dapat menambahkan emosi ke konten desain atau produk. Ini membantu mengingat konten dan menjaga hubungan suatu merek dengan pengguna.



Gambar 2.40. Ilustrasi Milik Malewicz

2.2.8.16. Bahasa

Penggunaan bahasa yang benar akan menentukan caranya pengguna bereaksi untuk menggunakannya. Komunikasi yang buruk dapat menghancurkan sebuah produk, walaupun memiliki tampilan *UI* yang bagus. Semua penggunaan bahasa harus sederhana, ringkas, dan jelas.



Gambar 2.41. Bahasa Milik Malewicz

2.3. Kesehatan

Menurut Dinas Kesehatan Kabupaten Bogor (2017), kondisi sejahtera yang dimiliki oleh badan, jiwa, dan sosial yang dapat membuat seseorang hidup produktif secara sosial dan ekonomis disebut kesehatan. Pemeliharaan kesehatan ini merupakan upaya mengatasi dan mencegah gangguan kesehatan yang membutuhkan perawatan, pemeriksaan, dan pengobatan. Terdapat enam hal yang dapat diperhatikan untuk menjaga Kesehatan seseorang. Diantaranya yaitu

istirahat/tidur yang cukup sesuai yang diperlukan oleh manusia normal, mengonsumsi makanan yang bergizi dengan teratur, menghindari berbagai hal yang dapat membuat stres, meningkatkan daya tahan tubuh, mempunyai pendapatan yang cukup untuk keperluan sehari-hari, dan menjalin dan memperbanyak hubungan dengan tetangga atau teman yang ada disekitar.

2.3.1. Dehidrasi

Menurut Marianti (2018), kondisi dimana tubuh kehilangan cairan yang lebih banyak dari pada yang didapat dinamakan dehidrasi. Hal ini dapat mengganggu kesetaraan zat gula dan garam. Akhirnya fungsi tubuh tidak dapat berjalan dengan normal. Menurut Fahrenheit (2021), saat terkena dehidrasi, tubuh tidak hanya kehilangan cairan. Tetapi juga kekurangan beberapa zat penting seperti mineral dan elektrolit.

2.3.1.1. Dehidrasi Ringan Sedang

Kondisi dimana tubuh baru saja mengalami dehidrasi. Bila tahap ini segera ditangani, kemungkinan besar tubuh akan kembali pulih dan bekerja secara normal. Jika hal ini dihiraukan, dehidrasi ringan dapat berubah menjadi hal yang lebih berbahaya bagi tubuh. Gejalagejala yang timbul dari dehidrasi ringan, seperti merasa haus, urin berwarna pekat, frekuensi buang air kecil menurun, mulut kering dan lengket, dan lainnya.

2.3.1.2. Dehidrasi Berat

Ketika sudah terkena dehidrasi berat, tubuh akan berisiko terkena penyakit yang sulit untuk ditangani. Tahap ini dianggap perlu ditangani dengan cepat oleh tenaga medis darurat. Gejala yang muncul seperti mudah marah

dan kebingungan, sesak nafas, demam, tekanan darah rendah, kejang, kesadaran berkurang, dan lainnya.

2.3.1.3. Dampak dari Dehidrasi dan Cara Mencegahnya

Bila tidak ditangani dengan baik, dehidrasi dapat menimbulkan komplikasi pada tubuh. Beberapa komplikasi seperti kejang yang timbul akibat kekurangan elektrolit, permasalahan pada ginjal dan saluran kemih, cedera akibat suhu tinggi, dan syok hipovolemik yang berpotensi membahayakan jiwa seseorang.

Cara mencegah terjadi dehidrasi dengan mengonsumsi air minum yang cukup dan mengonsumsi makanan yang memiliki kadar air tinggi, seperti sayuran dan buah-buahan. Contohnya selada, bayam, wortel, semangka, apel, jeruk, dan lainnya. Jangan menunggu rasa haus muncul ketika sedang berolahraga. Tetapi perlu meminum air secara teratur sehingga kadar cairan tubuh dapat dipertahankan secara normal.