

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Elemen Desain

Richard Poulin (2011) menyatakan bahwa desain adalah sebuah Bahasa yang berbentuk visual. Saat digunakan secara baik, desainer dapat berkomunikasi secara *universal* menggunakannya (hal 10) disini Richard menyatakan 6 poin fundamental yang digunakan saat mendesain.

2.1.1. Titik

Poulin (2011) menyatakan bahwa titik adalah sebuah elemen geometris yang tidak memiliki koordinan (hlm 13). Titik adalah tulang punggung dari sebuah desain visual karena titik merupakan bentuk paling murni dan simpel dari visual geometris. Titik diumpamakan seperti nomor 0 dimana saat bertambah, ia dapat berubah menjadi sebuah Bidang.



Gambar 2.1. Contoh Titik
(http://maryannenestor.com/_images/ConceptMapSimple.png, n.d.)

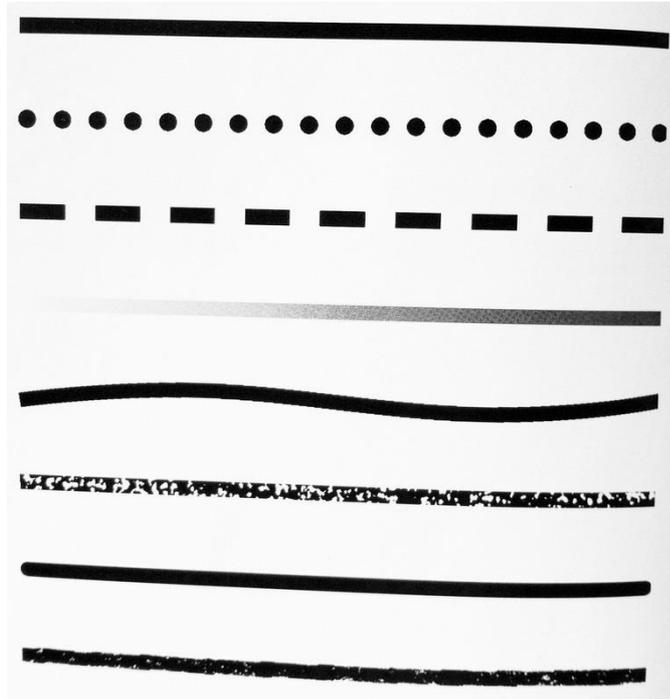
Dalam komunikasi visual, titik memiliki bentuk sebuah tanda yang visibel atau sebuah *dot*. Titik dapat berdiri sendiri atau dapat terintergrasi dan menjadi sebuah elemen. Sekumpulan titik dapat berubah menjadi garis, bentuk, *form* atau *pattern*.

2.1.2. Garis

Poulin (2011) berkata sebuah garis adalah sebuah bentuk yang diawali dengan titik dan diakhiri dengan titik. Garis juga bisa dikatakan adalah sebuah goresan berlanjut yang terbuat dari pensil, pulpen atau kuas yang terletak dalam sebuah permukaan (hlm.20). Garis adalah sebuah elemen yang penting. Tanpa adanya garis, tidak akan ada bentuk bangun ruang seperti lingkaran, segitiga atau persegi. Garis memiliki 2 tipe yang berbeda, yaitu:

1. Garis nyata: Garis yang sengaja dibuat dan bertujuan, garis ini biasanya dibuat oleh manusia seperti garis pada aspal, atau garis pemisah sebuah tabel.
2. Garis maya: Garis yang bentuknya tidak nyata dan tercipta karena perbedaan bidang atau kualitas cahaya, garis ini.

Garis dapat menunjukkan sebuah tekstur, dengan kombinasi garis yang memiliki bentuk yang berbeda-beda seperti ketebalan dan kehalusan, garis dapat meniru tekstur yang ada pada kehidupan nyata. Sebuah garis dapat memiliki elemet-elemet lain seperti warna, tekstur dan pergerakan yang diberikan oleh desainer. Dalam dunia digital, sebuah garis biasanya digunakan sebagai pembatas sebuah area maupun pemisah secara visual. Contoh nyata yang dapat terlihat adalah *navigation bar*, garis tersebut adalah sebuah garis yang memisahkan diri dengan konten utama dari sebuah tampilan. Garis juga dapat menunjukkan sebuah rasa, dimana tebal tipisnya sebuah garis dapat menyampaikan person yang berbeda-beda.



Gambar 2.1. Contoh Garis

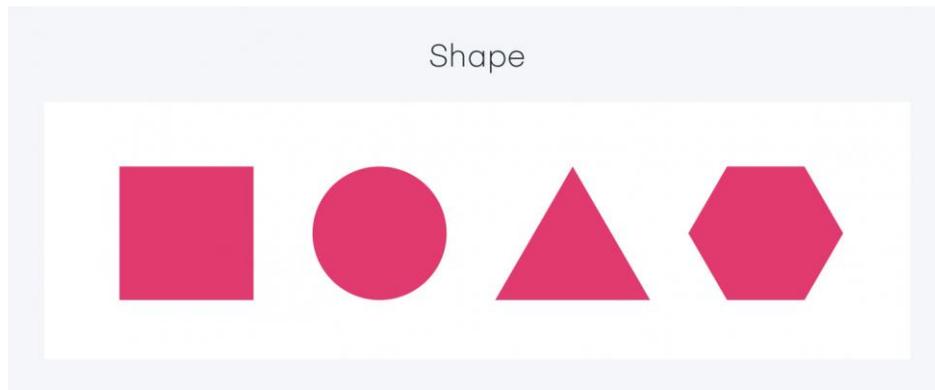
(http://elements-of-design.weebly.com/uploads/1/2/5/3/12538537/3292862_orig.jpg.)

Sifat utama sebuah garis adalah penunjuk arah. Garis juga dapat menjadi pemisah antar elemen. Tarikan garis dapat menggambarkan emosi yang berbeda-beda melalui bagaimana bentuk garis tersebut. Garis sangatlah ekspresif, garis dapat berbentuk pendek, panjang, halus atau kasar. Perbedaan sebuah garis muncul karena:

3. Dimensi garis (vertical atau horizontal)
4. Penekanan saat menggores (tebal, tipis, halus atau kasar)
5. Perbedaan pada awal dan akhir sebuah garis
6. Media yang digunakan sebagai penggores (pulpen, pensil atau kuas)

2.1.3. Bentuk

Definisi dari sebuah *shape* menurut Poulin (2011) adalah sebuah ruang atau kontur, atau sebuah karakteristik permukaan untuk melihat sebuah *form*.



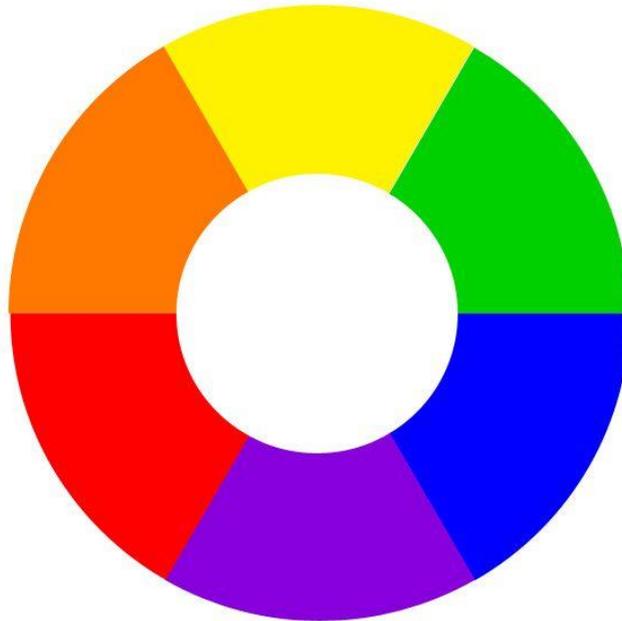
Gambar 2.3. Contoh bentuk
(http://elements-of-design.weebly.com/uploads/1/2/5/3/12538537/3292862_orig.jpg.)

Bentuk ini terbuat dari sebagian atau seluruhnya dengan garis yang memiliki tekstur, panjang dan tebal yang berbeda (hal. 21). Bentuk dibuat pada permukaan dua dimensi dan dapat diukur menggunakan tinggi dan lebar.

2.1.4. Warna

Menurut Linda (2017) warna bersifat stimulatif. Menenangkan, ekspresif dan simbolis. Warna dapat mengubah sesuatu yang biasa menjadi bercerita dan memiliki keindahan. Jika hitam dan putih memberikan informasi, warna menuliskan sebuah puisi. Hanya cahaya yang dapat menciptakan warna, tanpa cahaya, tidak akan ada warna. Cahaya adalah sebuah energi yang dapat dilihat, berasal dan terpancar oleh sumber cahaya. Sumber cahaya dapat merupakan

banyak hal seperti matahari, lampu, papan neon dan monitor. Tetapi dari semuanya, matahari merupakan sumber cahaya paling utama bagi manusia.



Gambar 2.4. Warna

(<https://i.pining.com/originals/e8/1c/f4/e81cf49d74b5d7ac16eccc513259da2b.jpg>.)

Matahari memancarkan satu warna yaitu warna putih, atau yang biasa disebut *colorless*. Saat warna putih menyentuh sebuah objek, cahaya tersebut akan mengalami 2 hal. Beberapa akan menyerap kedalam objek yang disentuh, sisanya akan terpantul dan menjadi sesuatu yang kita sebut warna (hlm. 16). Warna memiliki 3 properti yang fundamental untuk diketahui yaitu:

1. *Hue*

Warna dalam bentuk yang paling murni. Biasanya warna ini tidak ternodai oleh seberapa terang atau gelap sebuah cahaya. Tanpa

adanya *hue*, warna yang dapat kita lihat hanyalah warna abu-abu atau yang biasa disebut warna netral.

2. *Value*

Terang atau gelapnya sebuah warna dapat diidentifikasi menggunakan *value*. Ini juga dapat disebut sebagai *tone*, *brightness*, dan *luminance* dari sebuah warna. Dengan menambahkan warna putih atau warna hitam dapat menciptakan warna yang memiliki *value* yang terang, atau *value* yang gelap.

3. *Saturation*

Saturation adalah seberapa banyak atau kurangnya sebuah kualitas warna. Semakin banyak warna *saturation*, semakin terlihat *vibrant* warna tersebut. Sebaliknya semakin sedikit warna *saturation*, semakin terlihat gelap dan tidak berwarna, proses ini biasa disebut *saturated* dan *desaturated*.

2.2. Design Principle

Menurut Poulin (2011) desain memiliki beberapa prinsip yang penting.

Diantaranya adalah keseimbangan, irama dan format.

2.2.1. Keseimbangan

Keseimbangan terjadi jika elemen visual didalam sebuah komponen terbagi dan diatur dalam jumlah yang sama. Keseimbangan berguna sebagai alat komunikasi untuk menunjukkan rasa stabilitas dan harmoni. Prinsip ini dapat berbentuk simetris atau asimetris.

1. Simetris

Simetris adalah keadaan dimana elemen visual memiliki jumlah yang sama persis. Elemen tersebut memiliki *equilibrium* dimana semua elemen memiliki berat, jumlah dan posisi yang sama. Simetris akan mengkomunikasikan secara visual apa itu keseimbangan, stabilitas serta harmoni (hlm. 129-130).

2. Asimetris

Definisi dari kurangnya keseimbangan. Asimetris adalah oposisi dari simetris. Keseimbangan asimetris biasanya memiliki komposisi yang elemen yang tidak sama persis. Asimetris dapat digunakan untuk memperlihatkan satu elemen yang dominan (hlm. 131-132).

2.2.2. Format

Batasan atau alat untuk membungkus sebuah desain. Format dapat digunakan untuk mengantur, memisahkan, merapihkan, membedakan serta meningkatkan sebuah visibilitas dari pesan visual. Format ini dapat berbentuk sebuah *frame* foto, layar ponsel, papan iklan, persegi didalam koran dan masih banyak lagi.

2.2.3. Irama

Irama merupakan prinsip fundamental yang memiliki *interval* yang berurutan. Hal ini bisa berupa objek yang berulang, tanda baca, aksen-aksen kecil, bentuk yang sama atau garis-garis yang sama. Irama dapat digunakan untuk mengarahkan indra penglihatan sesuai dengan apa yang desainer inginkan (hlm. 237) .

2.3. Aplikasi

Aplikasi menurut Vermaat (2018) adalah sebuah *program* yang di desain untuk membantu produktivitas penggunanya. Aplikasi di desain khusus untuk perangkat-perangkat tertentu seperti untuk komputer dan *smartphone*. Aplikasi memiliki berbagai kegunaan seperti membantu untuk berkomunikasi, memperlihatkan statistik, serta mempermudah dalam bidang grafis dan interaktif. Pendidikan, keuangan, rumah tangga, transportasi juga terbantu dengan adanya aplikasi sebagai fasilitas yang mudah untuk diakses dan digunakan (hlm. 155).

2.4. User Interface

Menurut Thornsby (2016) *user interface* adalah sebuah jalan yang menghubungkan antara pengguna dan aplikasi atau program komputer. Pengguna hanya dapat berinteraksi dengan aplikasi melalui *user interface*, karenanya saat membuat sebuah aplikasi, aplikasi tersebut pastinya memiliki *user interface*. *User Interface* memiliki dua komponen penting: input dan output. Input adalah bagaimana caranya pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan memberitahu apa kebutuhan mereka. *Mouse, keyboard*, sentuhan jari pada layar dan suara yang dapat dikenali oleh aplikasi adalah beberapa input yang dapat digunakan oleh pengguna. Output adalah balasan aplikasi terhadap input yang sudah dilakukan oleh pengguna. Output ini dapat berupa perubahan tampilan yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan pengguna atau suara yang dapat dikenal seperti notifikasi, suara seseorang atau getaran (hlm. 8 dan 133). *User Interface* juga memiliki beberapa element penting. Yaitu sebagai berikut:

2.4.1 *Usability*

Deacon (2020) menjelaskan *usability* atau kegunaan adalah salah satu elemen kunci dari mendesain *interface design*. Dalam mendesain *UI* desainer harus memastikan bahwa apa yang ia desain berguna dan dapat digunakan oleh *user*. Jika tidak berguna, itu akan menyebabkan tidak tertariknya *user* dengan produk yang desainer ciptakan. *Usability* dapat dibagi menjadi 5 sub component, yaitu: *Learnability, efficiency, memorability, errors* dan *satisfaction*.

1. *Learnability*

Learnability mendefinisikan seberapa mudah pengguna dalam mempelajari sebuah produk. Produk seharusnya mudah digunakan untuk menyelesaikan beberapa aktifitas dan tugas. Semakin mudah pengguna dapat menggunakan produk, semakin baik desain yang dibuat.

2. *Efficiency*

Efficiency membantu dalam mengukur seberapa cepat sebuah tugas yang diberikan pengguna dapat diselesaikan. Setelah user menyelesaikan fase pembelajaran, seharusnya pengguna dapat dengan mudah menyelesaikan tujuannya dan mendapati bahwa dengan produk ini, tujuan tersebut mudah untuk dicapai.

3. *Memorability*

Memorability adalah kekuatan sebuah desain dalam membuat pengguna teringat dengan produk setelah produk digunakan walaupun

hanya digunakan sekali. Frekuensi pengguna akan lebih sering Kembali jika sebuah *website* atau aplikasi mudah untuk diingat.

4. *Errors*

Errors adalah keseringan pengguna dalam melakukan kesalahan, yang penting dari *errors* adalah bagaimana system mengatasi masalah tersebut secara sopan dan sabar. *Errors* dapat terjadi jika pengguna mengalami kesusahan dalam menggunakan aplikasi.

5. *Satisfaction*

Satisfaction adalah seberapa puas pengguna dalam menggunakan produk. Tidak seharusnya pengguna untuk mengoperasikan sistem, melainkan sistem yang harusnya mengoperasikan pengguna. Sistem navigasi yang *smooth* adalah jika pengguna mendapatkan *result* sesuai dengan ekspektasi mereka. Itu berarti sistem berguna, dan desainnya sesuai dengan kepuasan pengguna.

2.4.2 *Sitemap*

Caddick, R. (2011) menjelaskan bahwa *sitemap* adalah sebuah struktur tampilan navigasi dari aplikasi atau website. Ini harus memiliki perancangan dan penggambaran yang jelas agar dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya (hlm. 125). Sitemap dapat membantu dalam proses visualisasi struktur sebuah *website* atau aplikasi, didalam sebuah *sitemap* terdapat *category* dan *subcategory* yang dihubungkan menggunakan sebuah garis dan tanda panah yang menunjukkan bagaimana sebuah *page* terhubung dengan satu sama lain.



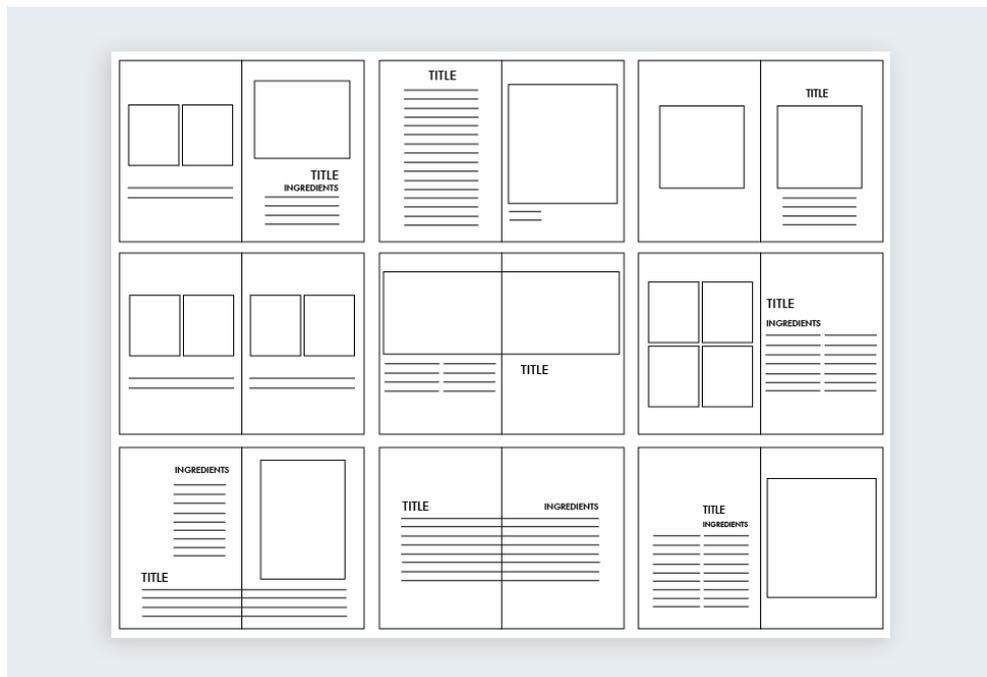
Gambar 2.6. *Icons*

(<https://lh3.googleusercontent.com/64GWPJbpSJKB2hejLK02GLHjflv2B8cCr7SJUQI7cHXO0Qakc28U-ZRw7IRL3WadD8Stugb1HB4GgpqEkRydsEaR9AC4SqrTeRICDlo=w1064-v0>)

Icon ini tidak hanya untuk melambangkan, sebuah penggambaran *icon* juga dapat menunjukkan estetika utama sebuah aplikasi atau *website*. Desain yang simpel dan komunikatif adalah faktor utama yang dicari dalam sebuah *icon*.

2.4.4 *Layout*

Layout menurut yang dituliskan oleh McKay, E. (2013) adalah sebuah struktur yang membantu dalam penyusunan sebuah komponen visual. Kegunaan *layout* adalah memperjelas informasi yang akan dilihat *user*. Tidak hanya itu, desain *layout* yang mudah dipahami dapat menarik perhatian target pasar. *Layout* adalah sebuah susunan elemen yang sudah dirancang sedemikian rupa oleh desainer. Didalam sebuah *layout* terdapat sebuah gambar, tulisan dan *style*. *Layout* juga mempengaruhi secara keseluruhan hubungan antara tampilan dan elemen grafis. Paduan keduanya akan mempermudah penyaluran informasi yang mudah dan efektif.



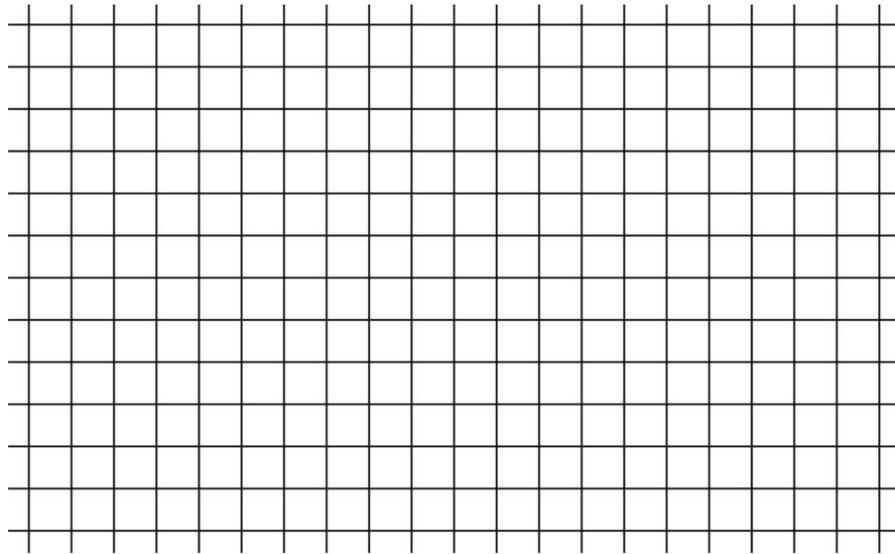
Gambar 2.7. Contoh *Layout*

(<https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Composite-Grids.png>)

Sebuah *layout* yang baik adalah *layout* yang mempermudah pengguna dalam mencari apa yang ingin ia cari (hlm.135). Pembuatan *layout* dapat memanfaatkan ukuran, *emphasis*, *empty space* dan pemberian jarak dalam mendesain.

2.4.5 *Grid*

Coyle, A. (2014) menyatakan bahwa grid merupakan sebuah kerangka tampilan yang membantu dalam peletakkan objek dalam suatu komposisi. Ini dapat digunakan dalam media digital maupun cetak (hlm. 39) Biasanya memiliki ukuran yang sama baik dari segi horizontal maupun vertical. Grid terdiri dari *gutter*, *module* dan *margin*.



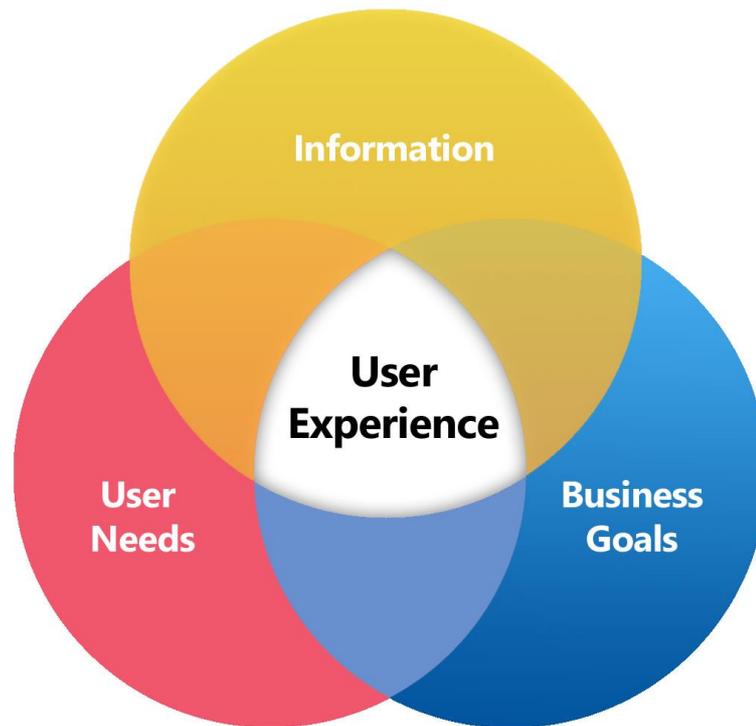
Gambar 2.8. Gambar *Grid*

([https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-](https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Imran/publication/328452819/figure/fig3/AS:684879813562378@1540299480935/The-square-grid-G.png)

[Imran/publication/328452819/figure/fig3/AS:684879813562378@1540299480935/The-square-grid-G.png](https://www.researchgate.net/profile/Muhammad-Imran/publication/328452819/figure/fig3/AS:684879813562378@1540299480935/The-square-grid-G.png))

2.5. *User Experience*

Menurut Stull (2018) *User* adalah pengguna dari produk atau jasa, biasanya *User* adalah target utama dari sebuah produk dan jasa. Pembuat sebuah jasa atau produk tidak dapat menjadi *User* dikarenakan penglihatan mereka yang terlalu *Bias*. *User Experience* adalah pengalaman pengguna setelah menggunakan sebuah produk atau jasa. *UX* dalam aktivitas terbagi menjadi 2 yaitu desain dan penelitian. Penelitian sebagai *UX* biasanya terfokus dengan pengalaman seperti apa yang dirasakan pengguna saat menggunakan produk atau jasa. Lalu data tersebut akan digunakan untuk meningkatkan pengalaman *user* saat menggunakan sebuah aplikasi atau *website* yang akan didesain.



Gambar 2.9. *User Experience*

(https://miro.medium.com/max/2210/0*JHJOvPrAHsHnprNR)

Sedangkan dalam desain penampilan seperti apa yang dapat mempermudah pengguna dalam memakai produk atau jasa yang disediakan. Desain *UX* yang baik dan efektif dapat mempersingkat waktu dan menghemat dalam sisi keuangan (hlm. 6-8). Sebagai desainer kita harus menemukan titik dimana tujuan pengguna dan objektif bisnis bertemu. Dengan menyediakan produk atau jasa yang menjadi tujuan pengguna, produk tersebut akan menjadi bagian penting dalam kehidupan pengguna.

2.5.1 User Journey

User Journey adalah sebuah jalan yang dilalui pengguna dalam mencapai sebuah tujuan. Dengan mengaplikasikan *User Journey* dalam produk atau jasa, desainer

dapat mengetahui Langkah-langkah yang pengguna lakukan selama menggunakan produk. Ini menjadi satu hal yang krusial dalam mendesain *UX* yang baik. Dengan mengetahui perjalanan pengguna, Desainer dapat melihat dimanakah kesulitan yang dialami pengguna. Desainer dapat menawarkan sebuah solusi yang dapat mempermudah perjalanan tersebut dengan produk atau jasa. *UX* yang efektif adalah *UX* yang dapat mengantisipasi apa kejadian-kejadian yang kemungkinan dilewati oleh pengguna. Mengerti awal mula, dimana dan tujuan pengguna adalah *essence* utama dari *user journey*.

2.5.2 Persona

Caddik, R. (2011) menyatakan *persona* adalah bentuk dokumentasi dari pemakai sebuah produk. Biasanya berisikan informasi yang fungsi utamanya adalah mendefinisikan dan mempermudah desainer dalam mencari target pengguna utama dari produk (hlm.10).



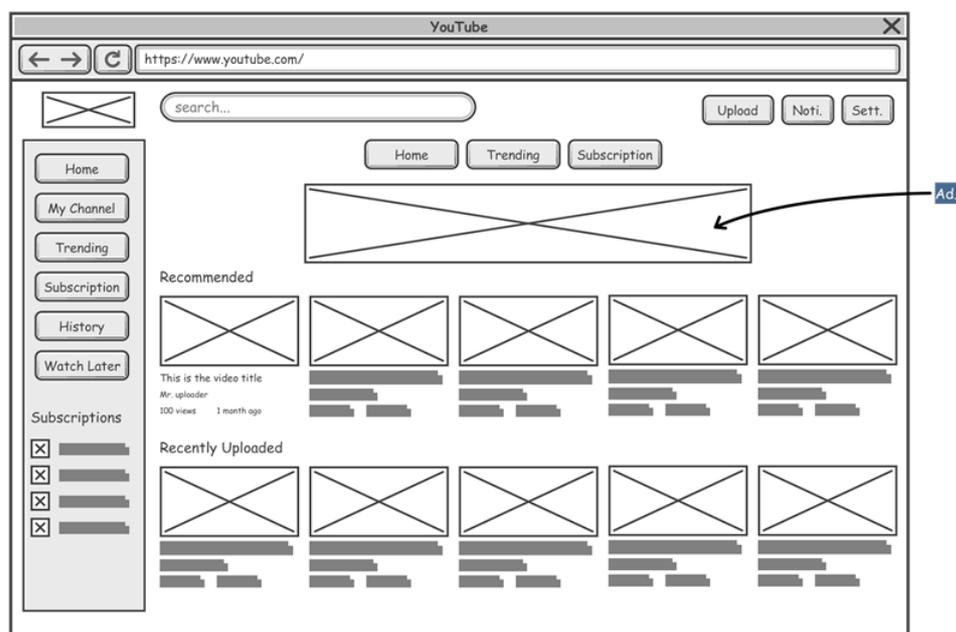
Gambar 2.10. *user persona*

(<https://99designs-blog.imgix.net/blog/wp-content/uploads/2018/01/Screenshot-40-e1516267385749.png?auto=format&q=60&fit=max&w=930>)

Persona dapat dijabarkan meliputi foto sang persona, nama, sifat, kebiasaan dan tujuan utama dari persona tersebut dalam memakai produk yang akan di desain.

2.6. Wireframe

Wireframe menurut Deacon (2020) adalah panduan grafis yang merepresentasikan desain *UI* tanpa visual desain dan elemen *branding*. *UX* desainer menggunakan *wireframe* sebagai alat berkomunikasi dengan pengguna menggunakan basis berbentuk *page* yang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna (hlm. 21).



Gambar 2.11. *Wireframe example*

(<https://d1dlalugb0z2hd.cloudfront.net/handbooks/agile-handbook/wireframe/01-youtube-wireframe-example.png>)

Wireframe dapat berguna untuk membantu desainer *User Interface* dalam membuat landasan sebelum menciptakan output yang akan digunakan pengguna. *Wireframe* juga dapat berguna dalam mengkomunikasikan *experience* pengguna dalam menggunakan aplikasi tanpa elemen desain. Ini juga dapat menjadi dasar

dalam *prototyping* dan *test* dalam pengaplikasian ide. Dalam mendesain sebuah aplikasi atau *website*, *wireframe* menjadi faktor penting dikarenakan proses tersebut dapat memetakan bagaimana tampilan utama dari desain tersebut. *Wireframe* meliputi elemen-elemen sebagai berikut:

1. *Layout*

Layout merupakan tata letak dari elemen-elemen sebuah produk. Letak tersebut mengacu pada tujuan utama dari pembuatan sebuah *wireframe*.

2. *Content*

Wireframe harus memiliki sebuah isi atau informasi yang dapat berbentuk sebuah teks, video maupun gambar. *Content* tersebut harus menyesuaikan dengan kebutuhan *user* dan dengan tujuan dari sebuah produk.

3. *Navigation*

Bagaimana cara *user* dapat berpindah dari halaman ke halaman, navigasi bertujuan untuk mempermudah dan merapihkan informasi dan isi dari produk yang desainer tawarkan.

4. *Fungtion*

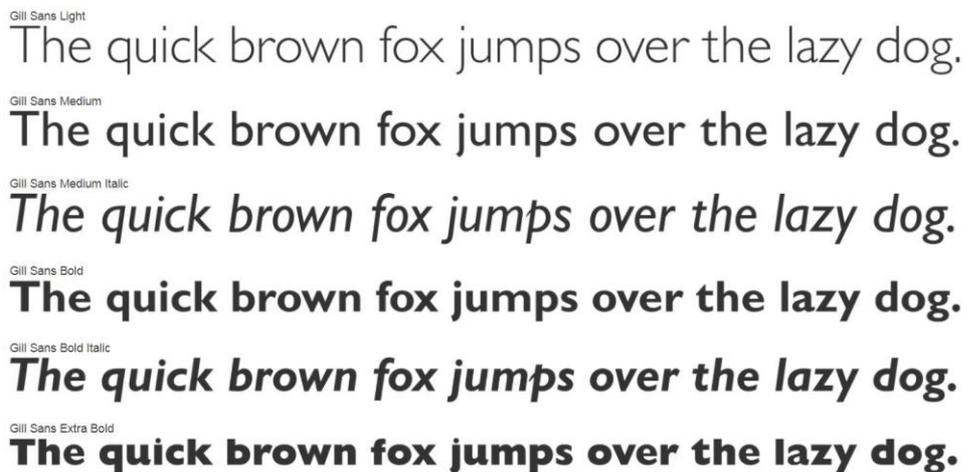
Perancang dapat merancang bagaimana *user* berinteraksi dan melihat apa yang berguna dan dicari para *user*.

5. *Priority*

Wireframe dapat menentukan alur prioritas dari sebuah produk, *wireframe* yang baik dapat mempermudah usernya dengan hal yang penting bagi *user*.

2.7. *Typeface*

Menurut Ambrose (2016) kita tidak dapat memahami apa itu *typeface* tanpa mengetahui arti kata *type*. *Type* adalah sebuah ide tertulis yang diberikan sebuah bentuk visual. *Typeface* adalah sebuah tampilan ide yang sudah di desain dan menjadi sebuah karakter perwakilan dari sebuah objek atau konsep (hlm. 12).



Gambar 212. Contoh *Typeface*

(<https://www.picturingbooks.com/images/typography/typeface1.jpg>.)

Dengan *Typeface*, desainer dapat mengkomunikasikan ide pokok dari sebuah produk. Pemilihan *Typeface* yang mudah dibaca, menarik dan sesuai dapat membuat pengguna tertarik dengan informasi yang ingin disampaikan. Perbedaan *typeface* dengan font adalah jika *font* adalah sebuah bentuk dari huruf, *typeface* adalah desain bentuk dari huruf tersebut. Tetapi penggunaan *font* dan *typeface* sangatlah berbarengan dan tidak bisa terpisahkan. *Typeface* dapat menyampaikan pesan yang berbeda dari tebal tipis sebuah *typeface*, warna juga dapat menjadi faktor utama dalam menyampaikan pesan yang dapat disampaikan *typeface*.