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

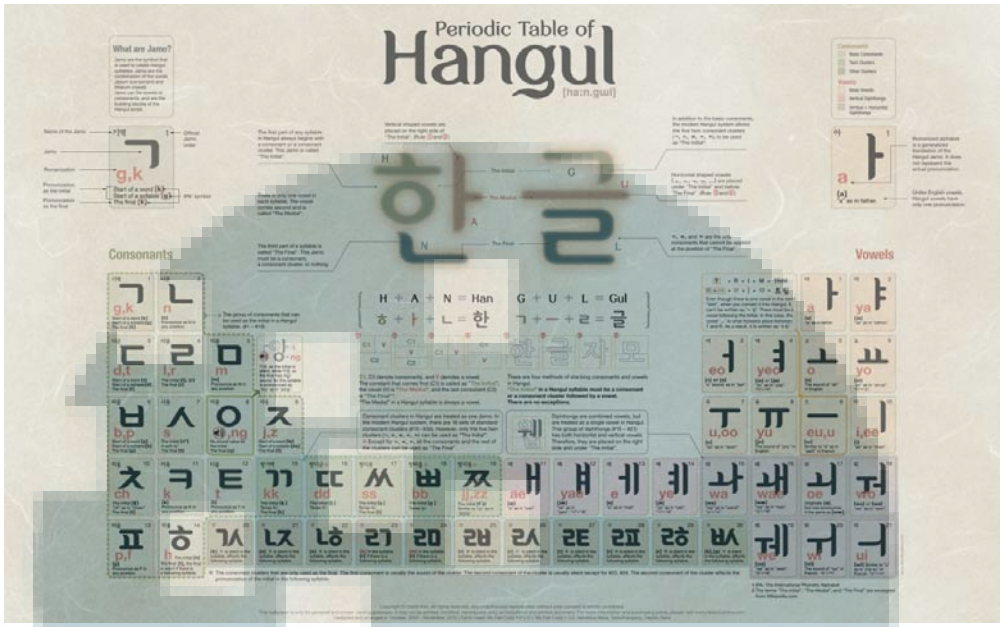
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahasa Korea

Bahasa Korea pertama kali dikenal sebagai bahasa asing di St Peterburg, Rusia pada tahun 1897, dan kemudian dikenal di berbagai negara di Eropa, Amerika, Asia dan Pasifik. Menurut Ho-Min Sohn (1999, Hlm.6), pada pertengahan tahun 1970, disaat perekonomian Korea mulai berkembang serta pemerintah Korea Selatan mulai memberikan perhatian terhadap globalisasi bahasa dan budaya Korea, Bahasa Korea pun mulai *booming*.

Bahasa Korea adalah bahasa yang digunakan oleh Korea Selatan dan Korea Utara. Huruf Korea dikenal dengan sebutan Hangeul. Hangeul pertama kali diperkenalkan oleh Raja Sejong pada tahun 1446. Pada saat itu Korea belum memiliki sistem penulisan huruf sendiri. Huruf Cina menjadi alat komunikasi menulis orang Korea tetapi tidak semua dapat mengerti tulisan tersebut. Akhirnya Raja Sejong memutuskan untuk membuat sistem penulisan yang unik namun mudah untuk dikenal oleh masyarakatnya. Penciptaan *Hangeul* terinspirasi dari tiga symbol, yaitu (.) titik tengah yang menunjukkan “langit"” (_) garis bawah yang berarti “tanah”, (|) garis dari atas ke bawah yang berarti “orang”, dan bentuk mulut serta tenggorokan ketika orang sedang mengucapkan huruf-huruf tersebut. Awalnya *Hangeul* terdiri atas 14 konsonan dasar dan 10 vokal dasar. Sebenarnya *Hangeul* masil mempunyai 3 konsonan dan 1 huruf vokal, namun huruf tersebut dihilangkan.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014



Gambar 2.1. *Periodic Table of Hangeul*
(http://bicarakorea.com/wp-content/uploads/2013/08/tabel-hangeul.jpg)

Dalam buku *Why You Need a Foreign Language & How to Learn One* (2005, Hlm.120) disebutkan bahwa Bahasa Korea menempati urutan ke-3 sebagai bahasa yang paling banyak dipelajari diantara seluruh bahasa di Asia Timur, setelah Bahasa Cina dan Bahasa Jepang. Bahasa Korea lebih mudah untuk dipelajari, dibaca, ditulis daripada Bahasa Cina dan Bahasa Jepang. Bahasa Cina dan Bahasa Jepang lebih memiliki banyak karakter dalam penulisannya. Tetapi hal itu bukan berarti menandakan Bahasa Korea merupakan bahasa yang mudah. Kenyataannya, Bahasa Korea adalah bahasa yang susah dimengerti oleh orang asing. Bahasa Korea memiliki dua cara dalam perhitungan dan juga memiliki banyak tingkatan kesopanannya. Bahasa Korea pun terdiri atas dua macam yaitu Bahasa Korea formal dan Bahasa Korea informal. Bahasa Korea formal biasanya digunakan untuk berbicara kepada orang yang belum kita kenal atau kepada orang yang lebih tua,

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

sedangkan Bahasa Korea informal digunakan untuk berbicara kepada orang yang sudah kita kenal dekat. Dalam Bahasa Korea tidak ada *tone*, hal ini yang menyebabkan kebanyakan orang asing mengalami kesulitan dalam pengucapan yang benar.

Bahasa Korea sebagai bahasa asli yang digunakan oleh 67 miliar orang Korea yang tinggal di Korea, yang terdiri atas 23 miliar orang Korea Utara dan 44 miliar orang Korea Selatan. Bahasa Korea sebagai warisan bahasa digunakan oleh 5.6 miliar orang Korea yang tinggal di luar negeri, antara lain 2 miliar yang tinggal di Cina, 2 miliar yang tinggal di United States, 0.7 miliar yang tinggal di Jepang dan 0.5 yang tinggal di Rusia. Berdasarkan jumlah tersebut, maka Bahasa Korea berada di peringkat ke-11 diantara seluruh bahasa di dunia.

Menurut Young-meng Choo (2000, Hlm.2), bahasa Korea terdiri dari 7 dialek dasar, yaitu:

1. Dialek dasar (Seoul dan sekitarnya), bahasa standar Korea Selatan;

2. Dialek Chungchong, digunakan di provinsi Chungchong;

3. Dialek Cholla, digunakan didaerah barat daya;

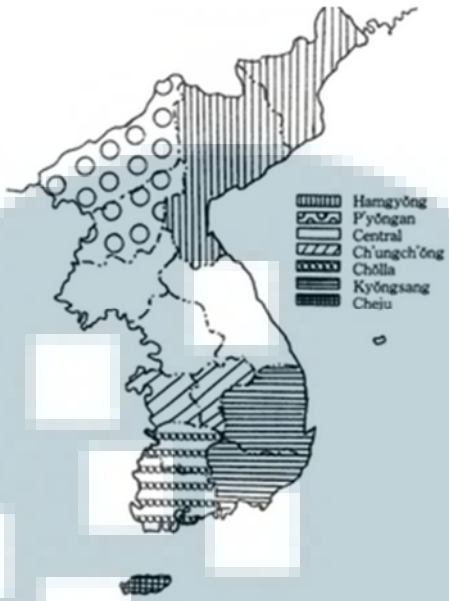
4. Dialek Kyongsang, digunakan didaerah barat timur;

5. Dialek Pyongan, bahasa standar Korea Utara;

6. Dialek Hamgyong, digunakan didaerah utara timur;

7. Dialek Jeju, digunakan di Pulai Jeju.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014



Gambar 2.2. Peta Pembagian Dialek Korea

2.2 Belajar

Menururt Hurlock dalam bukunya Prinsip-prinsip Perkembangan Jilid 1 tahun (1991), belajar adalah perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui kegiatan belajar ini anak memperoleh kemampuan untuk menggunakan sumber yang diturunkan kepadanya. Akan tetapi, anak perlu diberi kesempatan untuk belajar dan melatih kemampuan tersebut. Misalnya seorang anak yang cerdas mungkin mempunyai bakat yang besar. Namun hal ini tidak akan terlihat apabila anak tidak diberi kesemepatan untuk mengenali dan mempelajari bakatnya. Ia tidak dapat mengembangkan potensi yan diwariskan (Hlm. 28).

Beberapa proses belajar merupakan proses dari latihan atau pengulangan sebuah kegiatan atau tindakan. Hal ini pada saatnya dapat menimbulkan perubahan

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

pada diri dan prilaku seseorang. Belajar dapat dilakukan melalui imitasi yaitu meniru dan identifikasi. Belajar melalui imitasi maksudnya adalah ia secara sadar meniru dan mengikuti apa yang dilakukan orang lain. Berikutnya adalah identifikasi, yaitu ia berusaha menerima sikap, nilai, motivasi dan prilaku orang lain yang ia cintai atau hormati (Hurlock, 1992, Hlm. 28-29).

Pada perkembangan awal, anak lebih keritis dibanding perkembangan selanjutnya. Masa anak-anak meramalkan masa dewasanya. Menurut kesimpulan Erikson, masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia. Tempat dimana kebaikan dan sifat buruk kita yang tertentu dengan lambat namun jelas berkembang dan menunjukan dirinya. Kebanyakan psikologi anak telah mengatakan bahwa daru usia sekitar 2-5 tahun adalah tahapan paling penting dari seluruh tahap perkembangan. Periode ini merupakan periode diletakkannya struktur prilkau komples yang dibangun sepanjang kehidupan anak (Hurlock, 1992, Hlm. 26).

Alasan – alasan mengapa masa perkembangan awal sangat penting dalam peletakan dasar adalah pertama, karena hasil belajar dan pengalaman memegang peran yang dominan dalam perkembangan seiring bertambahnya usia anak. Mereka dapat dialihkan kepada hal-hal yang memberikan mereka kebaikan. Pada dasarnya, ini merupakn tugas keluarga sebagai lingkungan terkecil. Kedua, karena dasar awal yang diajarkan pada masa awal mudah menjadi pola kebiasaan. Hal tersebut akan berpengaruh seumur hidup dalam penyesuaian pribadi anak. Ketiga, terlepas dari baik buruknya prilaku anak, pola sikap dan prilaku yang dibentuk pada periode ini cenderung bertahan. Keempat, disaat kita mengiinginkan perubahan pada anak,

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

semakin cepat kita mengajarkan perubahan tersebut pada anak, maka semakin cepat pula perubahan ini dibuat. Dan hal ini juga akan menjadi lebih mudah bagi anak (Hurlock, 1992, Hlm. 27-28).

2.2.1 Media Belajar Dalam Proses Belajar

Metodologi pengajaran di dalam buku Media Pengajaran (2001) karagan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai disebutkan sebagai cara, metode atau tehnik yang digunakan pengajar kepada yang diajar. Kita misalnya pengajar sebagai seorang guru dan yang di ajar adalah seorang murid. Metode ini digunakan untuk menyampaikan atau melakukan interaksi belajar mengajar. Didalam metodologi pengajarn terdapat dua hal yang menonjol yaitu, metode pengajaran yang digunakan dan media pengajaran yang digunakan sebagai alat bantu agar anak mendapat menerima informasi atau materi yang disampaikan (Sudjana & Rivai, 2001, Hlm. 1).

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang berarti perantara atau pegantar. Dengan demikian media belajar dapat diartikan sebagai wadah atau perantara bagi pesan atau materi yang ingin disampaikan dalam proses belajar (tim pengembangan ilmu pendidikan, 2007, Hlm. 205-206).

Alasan mengapa media belajar berpengaruh terhadap tingkat penyampaian informasi dalam proses belajar anak adalah antara lain :

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

1. Proses belajar akan berlangsung dengan lebih menarik dan menimbulkan motivasi belajar anak.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata dengan cara komunikasi verbal.
4. Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab anak tidak hanya mendengar penjelasandari guru atau orang tua.
5. Tahap berpikiran manusia mengikuti tahap perkembangan. Yaitu, dimulai dari berpikir sederhana ke pemikiran yang lebih kompleks. Sehingga dengan menggunakan media belajar, hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana & Rivai, 2001, Hlm. 2-3).

Dengan menganalisis media berdasarkan bentuk penyajiannya, maka media belajar dapat di klasifikasi mejadi enam kelompok yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media gambar hidup/film, (e) kelompok kelima; media tekevisi, dan (f) kelompok keenam; multimedia, media objek dan intrekatif (tim pengembangan ilmu pendidikan, 2007, Hlm. 209).

Dalam merancang media belajar, perlu diperhatiakn beberapa acuan, antara lain keserdehanaan (*simplicity*), keterpaduan (*integration*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), garis (*line*), bentuk (*shape*), teksture (*texture*), ruang (*space*), warna (*color*) (Sudjana & Rivai, 2001, Hlm. 20).

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Menurut Anderson dalam buku *Perancangan dan Desain Sistem Pembelajaran* (2008, Hlm.213) media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media Visual

   Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan. Contohnya: buku, gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta.

Gambar 2.3. Media Visual
(http://olipayoe.files.wordpress.com/2010/09/buku-korea.jpg)

2. Media Audio

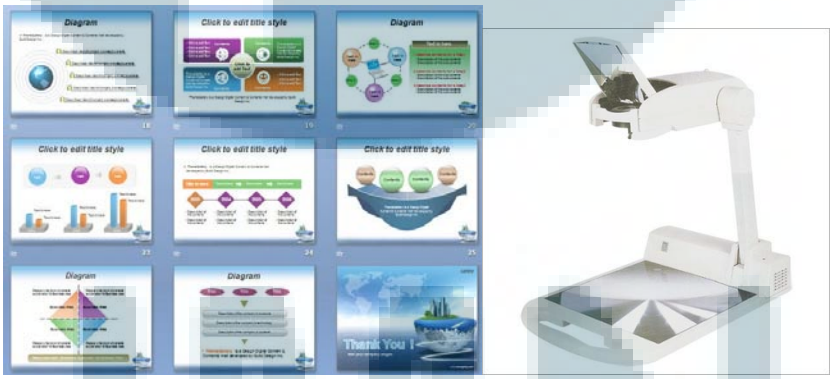
   Media audio adalah media mengandung pesan dalam bentuk audiktif (hanya dapat didengar). Contohnya: radio, tape recorder.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Gambar 2.4. Media Audio
(http://butteryobread.files.wordpress.com/2011/03/cassettetapes.jpg, http://atomictoasters.com/wp-content/uploads/2012/06/Recorder-3.jpg, http://www.real.com/resources/wp-content/uploads/2012/11/Screen-shot-2012-11-29-at-11.18.05-AM.png)

3. Media Proyeksi Diam

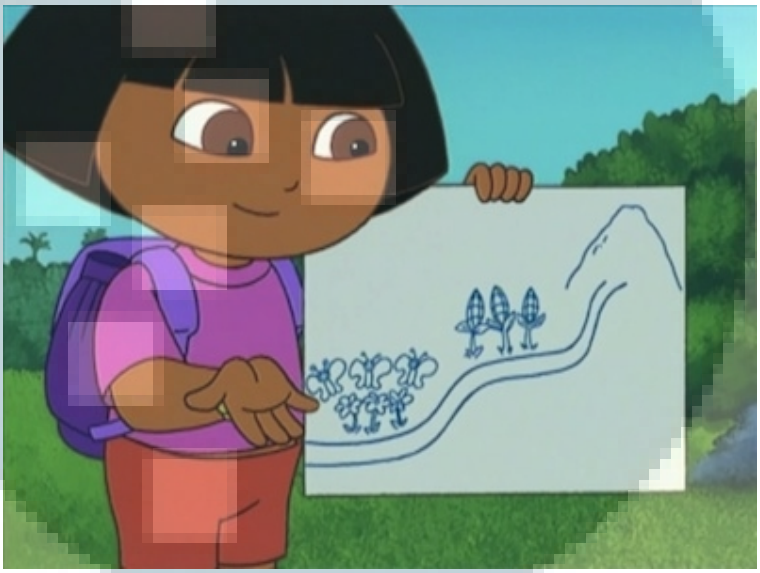
Media yang diproyeksikan menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan nampak pada layar. Contohnya: slide, OHP (Over Head Projector).



Gambar 2.5. Media Proyeksi Diam
(http://aryanscientific.com/images/skeleton/ohp1.jpg)

4. Media Proyeksi Gerak

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual. Media ini dapat menggantikan peran guru sebagai pengajar sehingga memberi kemudahan anak dalam belajar. Dengan multimedia ini menjadi saran pendukung interaktif dalam metode pembelajaran. Contohnya: film, program TV, video, animasi.



Gambar 2.6. Media Proyeksi Gerak

(http://ajugglingmom.com/wp-content/uploads/2012/11/Dora_map.jpg)

5. Multimedia

Multimedia menggabungkan kombinasi teks, grafik, audio, animasi, dan video yang diterima pengguna melalui perangkat elektronik, seperti: komputer, tablet, bahkan handphone yang telah berbasis iOS ataupun Android. Media pembelajaran melalui multimedia, contohnya : *E-Learning* dan media interaktif.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan pe nggunaanmultimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik kompon en lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen,* misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebai knya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

2.2.2 Media Belajar Interaktif

Kriteria media belajar ini adalah memiliki karakteristik yaitu pengguna tidak hanya memperhatikan objek atau media saja, namun juga dituntut untuk terlibat atau berinteraksi. Terdapat tiga interaksi dalam menggunaan media belajar interaktif. interaksi pertama ialah interaksi yang menunjukan pengguna berinteraksi dengan sebuah program, misalnya pengguna diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Yang kedua adalah pengguna berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboraturium bahasa, komputer, atau kombinasi diataranya berbentuk video interaktif. Bentuk yang ketiga adalah bentuk interaksi yang dibentuk agar pengguna melakukan ineraksi secara teratur namun tidak terprogram, misalnya seperti yang terdapat pada permainan atau simulasi yang melibatkan pengguna dalam kegiatan atau masalah. Pada interaksi ini pengguna diharuskan memecahkan masalah secara sendiri atau berkerja sama dalam sebuah regu. Simulasi yang berorientasi pada permasalahan memilki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis. Oleh karena itulah media ini merupakan media terbaik dalam urusan media komunikasi (tim pengembangan ilmu pendidikan, 2007. Hlm. 218).

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Menurut Elaine England and Andy Finney (2011). Interaktif media adalah integrasi media digital yang termasuk didalamnya kombinasi teks elektronik , grafis , gambar bergerak dan suara menjadi terstruktur lingkungan komputerisasi digital yang memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan data dengan tujuan yang sesuai. untuk tujuan yang sesuai (Hlm. 2).

2.2.3 Teknik Belajar Bahasa Asing

Ketika kita ingin mempelajari suatu bahasa, cara pembelajaran yang harus dipelajari adalah mendengarkan bagaimana cara berbicara sebelum memulai berbicara, melihat bagaimana cara menulis sebelum memulai menulis. Menurut Aurelia McNeil (2004, hal. 24-25), dalam belajar bahasa asing kita sering lupa bahwa sebenarnya bahasa adalah asing bagi kita. Kata-kata yang kita pelajari dan pengucapannya menjadi tidak lucu jika diucapkan dengan cara kita sendiri. Jangan memasukkan aksen bahasa sendiri kedalam bahasa asing yang sedang kita pelajari. Jadi maksudnya, jangan mengucapkan bahasa asing dengan gaya bahasa kita sendiri.

Coba kita pikirkan bagaimana cara mengucapkannya dengan cara yang berbeda. Hal ini mungkin akan menjadi sebuah tantangan baru karena bibir dan lidah kita tidak terbiasa dengan apa yang mereka ucapkan. Tapi hal ini merupakan bagian terpenting dalam mempelajari bahasa. Cobalah kurangi menggunakan aksen dalam menirukan bahasa asing, mungkin awalnya akan terdengar aneh tapi lama kelamaan pasti akan menjadi terbiasa. *“ Learning a languange has more to do with*

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

desire and motivation that it does with being intelligent. If you have a strong enough desire to learn the languange, you will keep at it until you have achieved your goal."

Dalam buku *Pesona Bahasa : Langkah Awal Memahami Linguistik* (2005, hal.21) disebutkan jika kita belajar bahasa asing secara bertahap dan teratur maka kemampuan berbahasa asing kita akan lebih baik. Informasi akan tersimpan lebih baik dalam meori otak manusia jika informasi diperoleh secara bertahap dan melalui penyebaran yang rata dalam satu kurun waktu.

2.3 Aplikasi

Program aplikasi adalah program yang terinsstal pada sebuah *device* seperti PC, tablet, smartphone atau yang lainnya. Aplikasi merupakan bagian dari *device* yang berinteraksi langsung dengan user. Program aplikasi berjalan didalam sebuah sistem operasi, sehingga sebelum menggunakannya pengguna perlu melakukan instalasi operasi terlebih dahulu (Zaki, 2007, Hlm. 11).

2.4 Android

Android merupakan sebuah system operasi yang berasal dari kelompok perusahan yang dikenal sebagai *Open Handset Alliance* yang dipimpin oleh *Google*. Android merupakan *softwere open source* yang diciptakan untuk bebagai perangkat dengan factor-faktor yang berbeda.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Tujuan utama dari android adalah menciptakan sebuah platform perangkat lunak terbuka yang tersedia untuk operator, OEM dan *developers* untuk mengembangkan berbagai ide-ide dan inovasi yang mereka miliki (Creative Commons Attribution 2.5. The Android Source Code. Diperoleh dari http://source.android.com/source/index.html).

2.4.1 Desain Aplikasi Android

Terdapat tiga tujuan penting yang perlu dipertimbangakan dalam mendesain aplikasi android. Yang pertama adalah mempesona, mempesona disini maksudnya adalah desain harus terlihat menarik dan *compact*. Transisi haruslah cepat dan jelas, tata letak dan tipografi yang bermakna dengan ikon aplikasi yang sesuai dengan rancangan para pengembang aplikasi. Dalam perancangan aplikasi android, para pengembnag perlu menggambungkan keindahan, kesederhanaan dan tujuan dari pengalaman baru dalam penggunaan sebuah aplikasi.

Yang kedua adalah kesederhanaan, maksudnya adalah aplikasi yang dibuat haruslah mudah dugunakan dan dimengerti oleh pengguna. Saat pengguna pertama kali menggunakan aplikasi anda, maka secara intuitif mereka harus memahami fitur yang paling penting. Tugas atau interaksi yang terjadi tidak perlu rumit, hal ini di sesuaikan dengan pergerakan tangan dan pikiran manusia. Orang dari berbagai kalangan dan budaya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa merasa kesulitan.

Yang ketiga adalah memberikan sesuatu yang baru, maksudnya adalah selain aplikasi ini mudah diguakan, aplikasi ini juga harus dapat memperdayakan

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

orang untuk mencoba hal baru dan menggunakan aplikasi dengan cara yang lebih inventif. Android memungkinkan pengguna menggabungakn beberapa kegiatan sekaligus (*multi-tasking*) (Creative Commons Attribution 2.5. Creative Vision. Diperoleh dari http://developer.android.com/design/get-started/creative-vision.html).

2.4.2 Prinsip Desain Android

Prinsip desain yang perlu dikembangkan untuk pengalaman pengguna Android. Hal ini dilakukan guna untuk menjaga minat para pengguna agar tidak menyimpang dari tujuan. Prinsip desain yang perlu dikembangkan. Pertama adalah keindahan permukaan dengan peletakan animasi yang hati-hati dan efek suara yang tepat waktu. Efek harus berkontribusi pada bahwa kekuatan dari kemudahan berada dalam genggaman.

Kedua, benda nyata yang terlihat lebih menyenangkan dibanding tombol dan menu, maksudnya adalah pengguna tidak hanya dapat menyentuh tombol menu, namun setiap benda atau objek yang berada pada aplikasi dapat disentuh dan memberikan interaksi yang memberikan kepuasan emosional.

Ketiga adalah singkat, artinya gunakanlah kata-kata atau frasa yang sederhana. Pengguna cenderung meninggalkan aplikasi dengan penggunaan kalimat yang panjang atau rumit. Keempat, adalah pertimbangan dalam menggunakan berbagai gambar dalam menjelaskan ide-ide. Gambar merupakan bentuk penyampaian informasi yang lebih efisien dibanding kata-kata.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Kelima, pengguna dapat menggunakan dan memilih setiap konten di dalam aplikasi, tapi apabila pengguna tidak ingin menggunakan konten tersebut, pengguna dapat kembali kehalaman sebelumnya.Keenam, tampilkan pilihan-pilihan menu yang penting saja. Artinya, singkirkan semua informasi yang tidak penting.

Ketujuh, pengguna perlu mengetahui konten apa yang sedang ia gunakan saat ini. Sehingga, pengguna tidak bingung dan mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi tujuan dari setiap konten.Kedelapan, perhatikan konsistensitas. Gunakan konsep yang sama pada sebuah konten yang meiliki tujuan atau fungsi yang sama. Hindari penggunaan simbol ataupun konsep tampilan yang serupa apabila konten atau tujuan yang ingin disampaikan berbeda.Kesembilan, fokuskan aplikasi anda dan jauhkan dari hal-hal yang menggangu pengguna saat menggunakan aplikasi kecuali hal itu bila benar-benar penting, seperti munculnya iklan di tengah-tengah penggunaan aplikasi. Hal ini bisa sangat mengganggu dan membuat pengguna meninggalkan atau meng*uninstall* aplikasi yang sudah di unduh (Creative Commons Attribution 2.5. Design Principle. Diperoleh dari http://developer.android.com/design/get-started/principles.html).

2.4 3 Tampilan

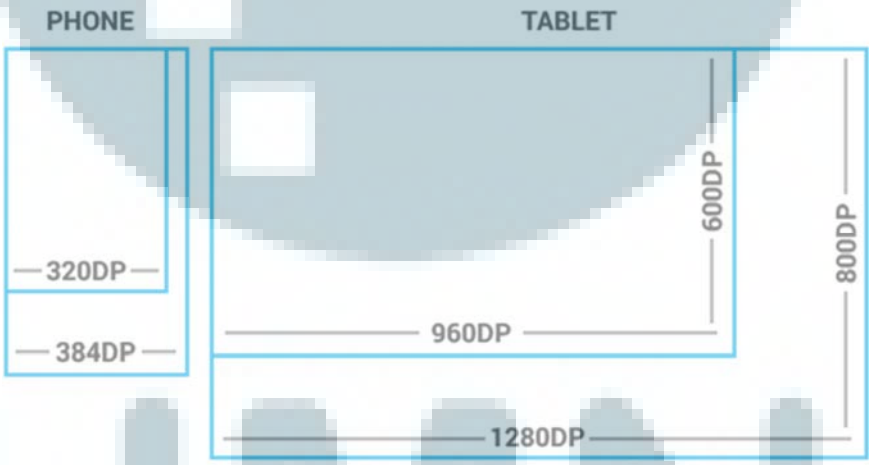
Menurut Ario Suryo Kusumo dalam bukunya yang berjudul Buku Latihan Pemograman *Basic* 2005 (2006) Tampilan atau dalam hal ini disebut *interface* /antar muka merupakan penghubung antara aplikasi dengan penggunanya. Interface yang baik, adalah interface yang dengan mudah dapat dimegerti oleh pengguna dan

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

tida menimbilkan kebingungan dalam menggunakannya (Hlm. 109). Wiwit Siswoutomo juga berpendapat dalam bukunya yang berjudul Membangun Aplikasi Brbasis Flash (2005), bahwa interface adalah sebuah navigasi yang memengkinkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya. Navigasi ini bertujuan untuk memepermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi (Hlm. 125). Berikut adalah hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *interface* pada perangkat berbasis Android

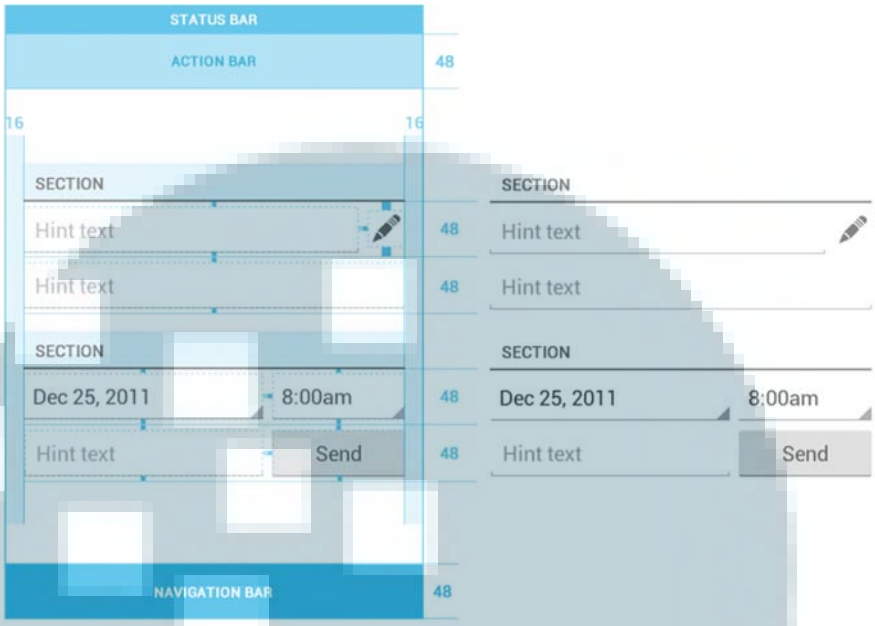
1. Metrik dan Grid

Perangkat Android sangat bervariasi, mulai dari *smartphone* sampai dengan TV. Hal ini mempengaruhi kepadatan layar atau sering disebut dengan DPI (*screen density*).



Gambar 2.7. Android Diagram Metriks
(http://developer.android.com/design/style/metrics-grids.html)

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

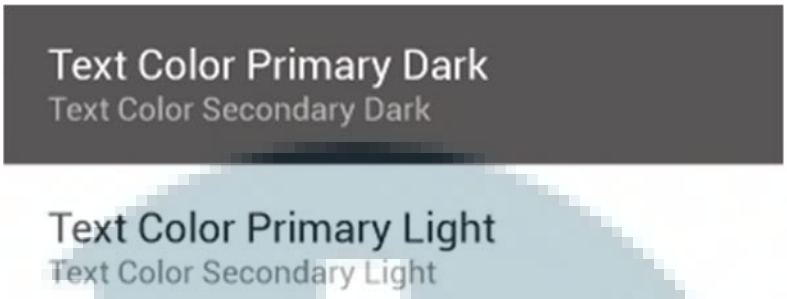


Gambar 2.8. Android Diagram Metriks
(http://developer.android.com/design/style/metrics-grids.html)

2. Tipografi

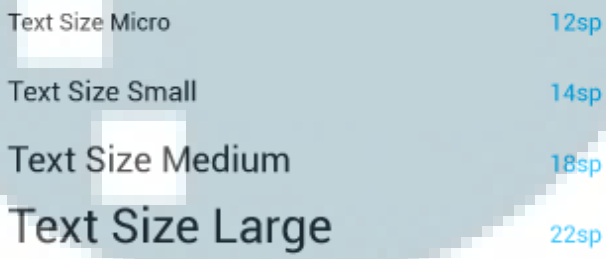
Tipografi adalah segala sesuatu yang berkairtan dengan hururf (Rustan, 2011, Hlm. 16). Dalam hal ini, tipografi bersinggungan dengan bidang multimedia. Pemilihan jenis huruf yang digunakan perlu memeprhatikan skala, ruang, *rythme* dan keselarasan dengan tema yang digunakan. Keberhasilan pemilihan *font* ini sangat penting dalam mendukung kemudahan pengguna dalam memahami informasi. *User Interface* Android menggunakan gaya warna seperti gambar di bawah ini

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014



Gambar 2.9. Android Typography Deafult Type Colors
(http://developer.android.com/design/style/typography.html)

Terlalu banyak skala *font* atau pun jenis *font* yang digunakan dalam UI Android dapat membuat *layout* terlihat berantakan. Sehingga pemilihan font yang mendukung sangat diperlukan.



Gambar 2.10. Android Typography Size
(http://developer.android.com/design/style/typography.html)

3. Warna

Warna merupakan penambahan yang sangat pentGunakanlah warna terutama ing untuk sebagian media visual. Kita dapat memilih warna yang memberikan kesan harmonis sehingga nyaman dilihat dan dapat menarik perhatian pengguna (Sudjana dan Rivai, 2001, Hlm. 25). Wrana diberikan dengan tujuan memberikan penekanan

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

(*emphasis*) pada aplikasi. Penggunaan warna dengan kontras yang baik juga dapat mempermudah pengguna. Warna yang digunakan adalah *web color* dan RGB.

Gambar 2.11. Android Color Pallete
(http://developer.android.com/design/style/color.html)

Gambar 2.12. Android Color Pallete
(http://developer.android.com/design/style/color.html)

4. Iconography

Dalam desian grafis, ikon berarti suatu tanda yang terjadi dan dirancang berdasarkan adanya persamaan potensial dengan fungsi atau tindakannya. Tanda diartikan menurut hubungan kemiripan antara tanda tersebut dengan yang diwakili. Dibawah ini merupaka pedoman desain yang mengacu pada dimensi ikon dalam satuan dp, berdasarkan pada dimensi pixel dari kepadatan menengah (MDPI) layar.

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014

Gambar 2.13. Ukuran Ikon Android
(http://developer.android.com/design/style/iconography.html)

Perancangan Media..., Yunita, FSD UMN, 2014