



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Desain Komunikasi Visual

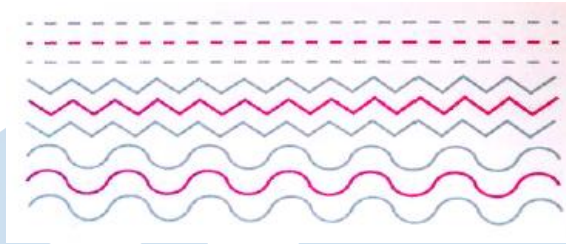
Menurut Frascara, (2004, hlm. 2) "desain" adalah proses melakukan persuasi, merencanakan, memproyeksikan, memetakan, memilih dan menyusun berbagai elemen visual sehingga bisa menciptakan komunikasi visual. Kata "desain" juga memiliki relasi terhadap objek yang berhubungan dengan proses tersebut. Istilah "komunikasi visual" memodifikasi kata "desain" dan mengaitkan kata tersebut dalam proses produksi objek visual yang ditujukan untuk menyampaikan pesan khusus. Apabila digabungkan, istilah "desain komunikasi visual" adalah sebuah kegiatan yang menggunakan media visual dengan tujuan menyampaikan pesan informasi dan persuasi agar bisa memberi dampak wawasan hingga mengubah perilaku target menuju arah yang diharapkan.

2.1.1 Unsur Desain Komunikasi Visual

Anggraini dan Nathalia (2014, hlm. 32) menyatakan bahwa sebelum membuat karya, baiknya seorang desainer mengetahui unsur dasar dalam pembuatan suatu desain. Beberapa unsur tersebut umumnya ada pada keseharian dan selalu ada pada setiap karya desain. Berikut adalah beberapa unsur desain tersebut.

2.1.1.1 Garis

Garis adalah unsur desain yang menghubungkan suatu titik kepada titik lain sehingga dapat menciptakan sebuah bentuk. Garis dapat berupa garis lurus, garis lengkung, garis meliuk, garis berputus, garis zigzag serta tidak beraturan. Garis dapat dikreasikan secara fleksibel sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh desainer. Sebagai contoh, garis lurus horizontal memperlihatkan yang bersifat formal, tenang, dan professional.



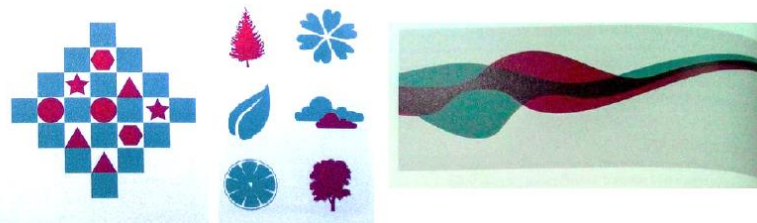
Gambar 2.1 Garis
 Sumber : Anggraini & Nathalia (2014)

Sedangkan garis vertikal memperlihatkan kesan elegan, stabil dan seimbang. Dalam beberapa kondisi, garis dapat berfungsi sebagai bagian yang mengindikasikan interaksi, batas *margin*, serta memudahkan pembaca.

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah segala unsur desain yang tersusun atas tinggi, lebar dan diameter. Beberapa contoh bentuk dasar adalah kotak, lingkaran, segitiga dan elips, dan sebagainya. Dalam desain komunikasi visual, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga bagian berikut

- 1) Bentuk organis adalah jenis bentuk yang ukurannya dapat berubah karena selalu tumbuh dan berkembang.
- 2) Bentuk geometris adalah segala jenis bentuk variative yang memungkinkan untuk diukur.
- 3) Bentuk abstrak adalah jenis bentuk yang tidak dapat didefinisikan dan tidak jelas. Dalam kaidah seni, bentuk ini dapat berubah bentuk tidak seperti bentuk awalnya.



Gambar 2.2 Bentuk geometris, organis dan abstrak
 Sumber : Anggaraini & Nathalia (2014)

2.1.1.3 Tekstur

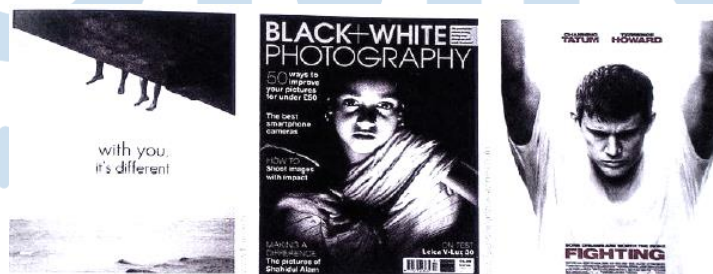
Tekstur adalah segala jenis corak yang ada pada permukaan yang dapat dirasakan lewat visual dan sentuhan. Tekstur umumnya dikategorikan sebagai bagian dari permukaan benda seperti kain, kayu, besi, dan sebagainya. Penggunaan tekstur pada desain lebih menekankan pada pengalaman dibandingkan sekedar estetika serta tidak selamanya bersifat semu.



Gambar 2.3 Tekstur
Sumber : Anggaraini & Nathalia (2014)

2.1.1.4 Gelap-Terang Kontras

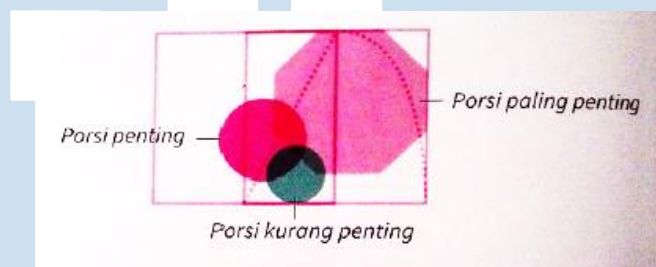
Kontras adalah teknik warna yang berlawanan. Apabila tidak memiliki warna maka bisa juga berbentuk perbedaan gelap dan terang. Seringkali penggunaan kontras dalam karya desain ditujukan untuk memperlihatkan informasi secara lebih jelas atau memberi kesan dramatis, meningkatkan keterbacaan, fokus dan titik fokus dari karya desain. Meskipun memungkinkan untuk dipadukan, keterbacaan dan kejelasan kontras hitam-putih lebih tinggi dibandingkan dengan kontras warna yang bersebrangan.



Gambar 2.4 Kontras
Sumber : Anggaraini & Nathalia (2014)

2.1.1.5 Ukuran

Ukuran adalah diferensiasi dari besar kecil nya objek visual yang dapat menimbulkan kontras dan titik fokus objek pada karya desain. Dalam menentukan ukuran, desainer perlu memperhatikan obejek mana yang akan menjadi fokus utama saat dilihat. Hal ini bertujuan untuk memberikan hirarki visual yang baik sehingga pesan pada karya desain dapat tersampaikan dan mudah dimengerti.



Gambar 2.5 Ukuran
Sumber : Anggaraini & Nathalia (2014)

2.1.1.6 Warna

Warna adalah aspek penting yang memiliki peran memberi identitas dalam karya desain karena dapat memengaruhi *mood*, menarik perhatian, menggambarkan citra atau karakter suatu identitas, dan sebagainya. Oleh karena itu perpaduan warna harus sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Wicius (dalam Nugroho, 2015, hlm. 33) warna dikategorikan dalam lima bagian yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna perantara, serta warna kuartar

1) Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar sebab warna warna ini tidak dapat dicipatakan dari warna lain, melainkan adalah warna yang digunakan untuk menciptakan warna lain. Warna primer terdiri dari biru, merah dan kuning.

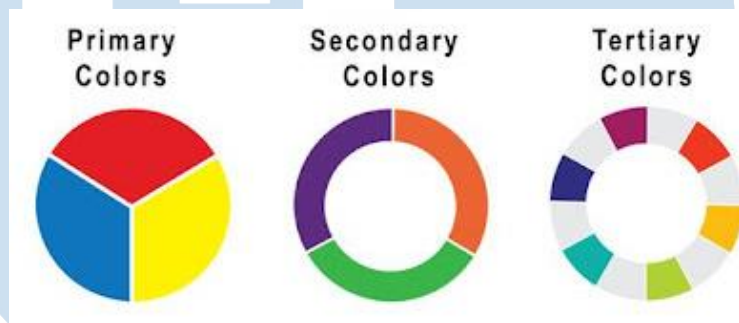
2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil warna campuran dari warna dasar (primer). Contohnya ada warna jingga yang merupakan perpaduan warna merah-

kuning, warna ungu hasil perpaduan warna merah-biru, warna hijau hasil perpaduan warna biru-kuning. Ketiga warna primer dengan ketiga warna sekunder ini umum dikenal sebagai enam warna dasar.

3) Warna Tersier

Warna tersier adalah hasil warna campuran dari warna kedua (sekunder). Contohnya ada coklat kuning yaitu perpaduan warna jingga dan hijau, warna coklat merah yaitu perpaduan dari warna jingga dan ungu, coklat biru yaitu perpaduan warna hijau dan ungu.

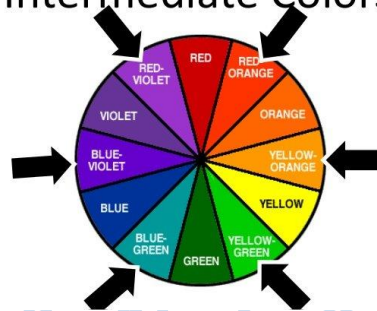


Gambar 2.6 Warna primer, sekunder dan tersier
 Sumber : <http://hicoates.com/skema-dan-kelompok-warna/>

4) Warna Pengantar

Warna pengantar atau *intermediate* adalah warna yang terletak di tengah warna dasar dan sekunder. Contohnya adakah warna *moon green* yaitu warna tengah dari kuning dan hijau, warna *deep yellow* yaitu warna tengah dari kuning-jingga, warna *red vermillion* yaitu warna tengah dari merah-jingga.

Intermediate Colors

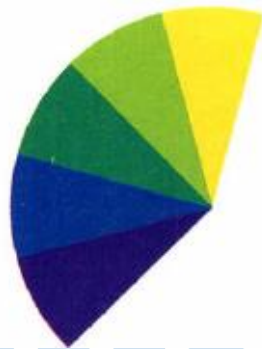


Gambar 2.7 Warna Intermediate
 Sumber : <https://www.dictio.id/>

5) Warna Kuarter

Warna kuarter adalah warna yang dihasilkan atas perpaduan warna tersier satu sama lain. Contohnya adalah warna *moss green* yaitu hasil perpaduan warna biru tersier-kuning tersier, warna *deep purple* yaitu perpaduan warna merah tersier-biru tersier.

Menurut Edwards (2004, hlm. 24-25) terdapat teori *Analogous Colour* yang didefinisikan sebagai warna yang terletak bersebelahan satu sama lain dalam roda warna. Warna analogous secara alamiah terkensan harmonis karena warna tersebut merefleksikan gelombang cahaya yang serupa. Umumnya warna analogous terdiri dari tiga rangkaian warna, seperti biru, biru-hijau dan hijau; dalam beberapa karya juga memungkinkan untuk memadukan empat sampai lima rangkaian warna analogous. Oleh karena itu warna analogous bisa dikatakan adalah bagian kecil dari roda warna.



Gambar 2.8 Warna analogous dari kuning ke biru
Sumber : Edwards (2004)

Selain itu terdapat warna komplementer sebagai pasangan warna yang saling berlawanan satu sama lain pada roda warna. Kata komplementer mengambil dari kata “*to complete*” yang mana dalam bahasa warna, tujuannya adalah melengkapi dan menyempurnakan warna tersebut. Oleh karena itu, warna komplementer adalah warna dasar dan warna “leluhur” dari warna-warna yang akan digunakan. Hal ini dapat dilihat sesuai dengan pada roda warna, serta contohnya sebagai berikut.

- 1) Warna komplementar warna kuning adalah ungu;
- 2) Warna komplementer merah adalah hijau;
- 3) Warna komplementer biru adalah jingga, dan lain lain.

2.1.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual

Dalam menciptakan desain, elemen visual harus bisa menyampaikan pesan yang inovatif, komunikatif, efisien dan memiliki unsur estetika. Oleh karena harus diperhatikan beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam karya desain. Berikut adalah prinsip berikut menurut Anggraini dan Nathalia (2014).

2.1.2.1 Keseimbangan

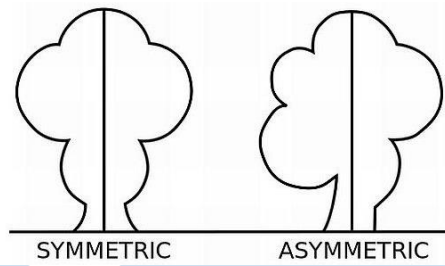
Keseimbangan adalah pemerataan bobot berat objek desain yang sama, baik visual optik maupun nyata. Sebuah desain layak dikatakan seimbang apabila memiliki bobot berat yang sama pada bagian atas, bawah, kiri dan kanan nya. Ketidak seimbangan pada desain dapat merusak kenyamanan pandang dan membuat gelisah. Keseimbangan dalam dunia seni bukan hal eksak sehingga tidak dapat diukur akan tetapi dapat dirasakan. Oleh karena itu, terdapat dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan.

1) Keseimbangan simetris

Keseimbangan dengan berat dari segala arah baik vertikal dan horizontal, sisi kanan dan kiri, atas dan bawah sama rata

2) Keseimbangan asimetris

Keseimbangan karya desain meski pada elemen bagian kiri dengan kanan atau bawah dengan atas tidak sama, akan tetapi terasa seimbang. Pada karya asimetris tersebut biasanya menggunakan warna atau jenis bentuk yang berbeda sehingga terlihat dinamis dan variatif.



Gambar 2.9 Keseimbangan simetris dan asimetris
 Sumber <https://www.interaction-design.org/>

2.1.2.2 Ritme

Ritme merupakan pengulangan bentuk objek yang dilakukan berulang sehingga menciptakan variasi atau repetisi. Dalam ritme variatif, terdapat perubahan secara bentuk, letak dan ukuran pada objek visual. Sedangkan untu ritme repetisi umumnya bersifat konsisten dan diulang secara terus menerus.



Gambar 2.10 Ritme
 Sumber : Anggaraini & Nathalia (2014)

2.1.2.3 Emphasis

Empahasis atau dominasi adalah prinsip tentang penekanan pada titik fokus suatu objek visual sehingga mendapat perhatian lebih. Biasanya dominasi digunakan untuk menyampaikan informasi penting sehingga disampaikan lewat elemen visual yang menonjol. Kerap kali, dominasi memanfaatkan ruang kosong agar menciptakan kesan tidak redundan yang cenderung membuat bosan. Berikut adalah beberapa jenis penggunaan dominasi pada karya desain.

1) Kontras

Penekanan pada objek dengan membuat suatu objek terkesan berbeda dengan objek lain sehingga terlihat lebih menonjol.

2) Isolasi objek

Penekanan dengan cara memberikan objek ruang khusus yang memisahkan objek tersebut dengan objek lain. Umumnya hal ini kerap diaplikasikan pada desain komersial produk.

3) Tata letak objek

Dalam menyampaikan pesan yang ada pada karya desain, ketika suatu objek desain diletakkan pada titik tengah, elemen tersebut memerlukan *stopping power*. Tujuan dari *stopping power* tersebut adalah agar desain bisa menarik pembaca dan pesan tidak mudah dilupakan.

2.1.2.4 Kesatuan

Kesatuan dalam karya desain yang tidak sesuai dapat menciptakan kesan tidak nyaman dan kacau, sehingga dibutuhkan hubungan keserasian elemen desain satu sama lain untuk menciptakan harmoni tersebut.

2.1.3 *Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual*

Berikut adalah beberapa karakteristik dari beberapa jenis huruf dalam tipografi.

2.1.3.1 **Serif**

Karakteristik jenis huruf *serif* memiliki khas ujung yang lancip serta pada bagian tubuhnya terdapat ketebalan yang cukup kontras sehingga memiliki tingkat *readability* yang tinggi. Kesan yang diberikan dari jenis huruf *serif* adalah klasik, formal serta elegan. Jenis huruf seperti ini umum digunakan untuk dokumen resmi, surat kabar dan sebagainya. Klasifikasi *Serif* terbagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut.

1) *Old Style*

2) *Traditional*

3) *Modern*

4) *Slab Serif*

2.1.3.2 *Sans Serif*

Sans Serif secara harafiah memiliki arti yaitu tanpa serif. Oleh karena itu, huruf ini cenderung tidak memiliki ujung lancip dan kontras tebal-tipis pada badannya tidak terlalu berbeda. Kesan yang diberikan dari jenis huruf serif adalah modern, futuristik, sederhana sehingga sering digunakan pada layar monitor karena lebih mudah untuk dibaca. Klasifikasi *Sans Serif* berkembang dan terbagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut.

2.1.3.3 *Script*

Jenis huruf script pada awalnya ditulis dengan alat tradisional seperti kuas, pena dan cenderung miring ke kanan. Huruf ini terdiri dari dua jenis yaitu *Formal Script* dan *Casual Script*. *Formal Script* memiliki karakteristik klasik dan elegan sehingga sering digunakan pada undangan, media cetak yang bersifat formal yang dan sebagainya. Sedangkan *Casual Script* memiliki tampilan seperti tulisan tangan sehingga bersifat lebih sederhana, santai, dan pribadi.



Gambar 2.11 Script
Sumber : Anggaraini & Nathalia (2014)

2.1.3.4 *Dekoratif*

Jenis huruf dekoratif umumnya mengadaptasi huruf yang telah ada kemudian diberikan modifikasi beberapa ornamen hiasan sehingga memberi kesan dekoratif. Karena memiliki tingkat kontras yang tinggi, jenis ini cocok digunakan sebagai *title* dan tidak disarankan diaplikasikan pada *body text* karena tingkat *readability* nya yang rendah.



Gambar 2.12 Dekoratif
Sumber : Anggaraini & Nathalia (2014)

2.1.4 *Sistem Grid dalam Desain Komunikasi Visual*

Menurut Müller-Brockmann (1996, p. 13) kegunaan *grid* pada karya desain membantu menyelesaikan permasalahan desain dengan solusi dua dimensi dan tiga dimensi. Penyusunan ruang dengan menggunakan *system grid* akan memudahkan desainer dalam menentukan tata letak tulisan, foto, dan elemen visual lainnya dalam struktur yang harmonis. Penataan tata letak dan ukuran elemen visual berguna dalam memberi hirarki sehingga informasi yang ingin disampaikan dan dipahami.

1) *Format*

Format merupakan jenis area suatu desain akan diletakkan. Format berpengaruh untuk mengatur posisi elemen visual dalam karya desain.

2) *Margins*

Margins merupakan ruang kosong yang mengelilingi format sebagai batasan konten. Semakin besar *margin*, semakin jauh juga jarak konten dengan tepi format sehingga hal ini bisa membuat pembaca lebih fokus pada objek desain.

3) *Flowlines*

Flowlines merupakan garis horizontal yang memisahkan ruang menjadi beberapa bagian.

4) *Modules*

Modules merupakan bagian dasar dari kesatuan *grid* yang dipisah dengan jarak teratur yang repetitif sehingga menciptakan baris dan kolom. Lebar *modules* yang baik umumnya disesuaikan dengan besarnya ukuran tulisan.

5) *Spatial Zones*

Spatial zones merupakan bagian bidang yang diletakan secara bersebelahan satu sama lain.

6) *Columns*

Columns adalah modul yang tersusun secara vertikal. Banyak nya *column* dapat mempengaruhi fleksibilitas pembuatan *grid* namun bisa juga menyulitkan proses penempatan elemen desain dalam *grid* tersebut

7) *Rows*

Rows memiliki fungsi yang sama dengan *column* hanya saja penempatannya adalah secara horizontal.

8) *Gutters*

Gutters adalah ruang jarak sebagai pemisah antara baris dengan kolom

9) *Folio*

Folio merupakan penempatan nomor urut halaman pada *margin* yang umumnya ditempatkan di bawah atau atas komposisi secara konsisten.

10) *Running Header and Footer*

Running header merupakan ruang pada bagian atas yang berisikan tentang keterangan atas konten yang ada pada tulisan, sedangkan *footer* merupakan ruang yang diletakkan di bawah. Umumnya *running header* dan *footer* berisikan judul, bab, penulis dan sebagainya.

2.2 **User Interface**

User Interface menurut Galitz (2007, p. 4) dijelaskan sebagai bagian dari rangkaian *Human Computer Interaction* yang berinteraksi dengan indera pengelihatan, pendengaran, percakapan dan/atau bisa dipahami. *User Interface* terbagi menjadi dua komponen, yaitu *input* dan *output*. *Input* adalah bagaimana suatu individu menyampaikan kebutuhan terhadap mesin komputer. Sedangkan *output* adalah bagaimana mesin computer tersebut menyampaikan hasil dari kebutuhan *user* yang umumnya memiliki hasil berhubungan dengan pengelihatan dan pendengaran. *User Interface* yang baik akan dengan efektif memberi perpaduan mekanisme *input* dan *output* yang bisa memenuhi kebutuhan *user*.

Oleh karena itu, baiknya suatu *user interface* yang baik tidak akan mudah disadari, sehingga fokus dan pandangan *user* terarah pada informasi bukan bukan teknis mekanisme dari informasi yang disajikan tersebut.

2.2.1 *Prinsip*

Tampilan dari suatu sistem layaknya harus bisa merefleksikan kapabilitas dan memberikan tanggapan atas kebutuhan *user*. Tampilan yang baik adalah tampilan yang fungsional, bisa memudahkan dengan cara yang lebih cepat dan efisien; mudah untuk dipelajari secara natural bukan karena keterpaksaan serta nyaman untuk digunakan tanpa membuat frustrasi sehingga memberikan rasa pencapaian setelah digunakan. (p. 44)

Oleh karena itu, untuk menyusun suatu *User Interface* yang baik dan benar terdapat beberapa prinsip umum yang telah dirangkum melalui studi yang telah dilakukan oleh Galitz.

1) *Accessibility*

Suatu sistem diharapkan untuk mudah digunakan, tanpa membutuhkan modifikasi lanjutan sehingga bisa digunakan oleh orang sebanyak-banyaknya.

2) *Aesthetically Pleasing*

Memberikan kenyamanan secara penampilan visual baik secara grafis maupun informasi yang diberikan. Visual yang kurang menarik, merusak fungsional akan membuat *user* tidak bisa menyerap informasi dengan baik.

3) *Availability*

Segala aspek dalam sistem baiknya tersedia pada setiap keadaan tanpa memberi batasan pada mode apapun.

4) *Clarity*

Terdapat kejelasan pada elemen visual, fungsi, metafora, dan informasi teks sehingga mudah dimengerti dan tidak memberi abiguitas.

5) *Configurability*

Memberi kemudahan dalam modifikasi sesuai dengan kebutuhan masing masing *user* dengan memberi kendali yang mudah dipahami dan akses.

6) *Consistency*

Terdapat keseragaman dalam suatu desain baik dalam penampilan, penataan dan cara interaksi dengan *user*. Konsistensi akan meminimalisir kebutuhan *user* untuk mempelajari hal baru terutama bila hal tersebut kurang efektif. Salah satu cara untuk mencapai konsistensi desain adalah dengan mengaplikasikan *guidelines*.

7) *Control*

Terdapat kebebasan dalam aktivitas *user* tanpa limitasi mekanisme sistem sehingga *user* lebih merasa termotivasi untuk melakukan suatu hal sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

8) *Directness*

Menawarkan cara melakukan suatu hal atau alternatif yang terus terang dan terlihat sehingga mudah untuk diakses.

9) *Efficiency*

Meminimalisir pergerakan mata dan tangan dengan menerawang kebutuhan *user* mulai dari transisi, navigasi dan informasi.

10) *Familiarity*

Memberikan rasa keakraban dalam konsep hingga bahasa yang nyaman untuk *user* berdasarkan aspek yang ada pada pengalaman nyata. Keakraban akan memudahkan *user* untuk beradaptasi terhadap hal sehari-hari yang telah ada.

11) *Forgiveness*

Memberi ruang kesalahan yang memungkinkan dilakukan *user* sehingga tidak memberi kesan menghukum melainkan mengajak untuk melakukan eksplorasi. Mengantisipasi kemungkinan *error* terjadi sehingga bisa memberi arahan untuk membetulkan suatu kegiatan.

12) *Immersion*

Suatu keadaan fokus yang begitu intens sehingga seakan-akan masuk dalam sistem tersebut. Kenyamanan imersi dapat ditingkatkan dengan mengurangi tampilan dan suara yang mendistraksi, memberikan informasi, konfigurasi, kontrol dan respon yang baik dan jelas.

13) *Obviousness*

Setiap elemen dan objek yang ditampilkan baiknya terlihat jelas dan intuitif sehingga *user* bisa mengidentifikasi bagian sistem yang interaktif dan cara pengoperasiannya tanpa penjelasan tambahan.

14) *Operability*

Kemudahan suatu sistem desain bisa digunakan oleh *user* tanpa dibatasi oleh kemampuan fisik dan teknologi yang membantu.

15) *Predictability*

Menawarkan sistem yang bisa diantisipasi berdasarkan ekspektasi *user*. Segala kegiatan, elemen visual harus jelas dan mudah dikenal sehingga bisa mengurangi kemungkinan *user* melakukan kesalahan yang menghambat produktivitas.

16) *Recovery*

Sistem yang memungkinkan *user* untuk menarik kembali komando/aksi yang telah dilakukan baik karena kesalahan maupun tidak sehingga *user* tidak kehilangan jejak atau atas rangkaian kegiatan/aksi yang telah dilakukan.

17) *Responsiveness*

Memberi respon atas *input* yang telah diberikan oleh *user* berupa elemen visual, audio maupun informasi tulisan supaya *user* akan mendapatkan rasa jaminan bahwa sistem berjalan dengan baik.

18) *Safety*

Memberikan bantuan kepada *user* untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dan kebingungan karena keterbatasan daya ingat manusia

19) *Simplicity*

Menawarkan kesederhanaan sistem yang mudah untuk dimengerti oleh siapapun tanpa ketentuan tertentu. Beberapa hal yang umumnya diterapkan untuk mewujudkan prinsip ini adalah dengan menampilkan hal-hal umum yang jelas, konsisten, rapih dan memperlihatkan kompleksitas apabila dibutuhkan pada ketentuan tertentu sehingga tidak menimbulkan perasaan “kebanjiran” informasi.

20) *Transparency*

Memberi kenyamanan *user* untuk fokus pada hal yang sedang dilakukan tanpa terdistraksi dengan mekanisme tampilan.

21) *Visibility*

Menampilkan status sistem dan penggunaan metode yang jelas dengan hirarki dan sensitivitas konteks. Prinsip hal ini berdasar pada prinsip untuk menonjolkan suatu hal dibandingkan yang lain. Derajat visibilitas dari suatu informasi atau elemen baiknya berjalan sejajar dengan relevansinya.

2.3 *User Experience*

ISO 9241-210 memberi definisi *user experience* sebagai respon dan persepsi *user* berdasarkan penggunaan atau antisipasi atas suatu sistem, jasa atau barang. Aspek ini meliputi perasaan, kepercayaan, preferensi, persepsi, respon jasmani maupun rohani, tingkah laku dan penyelesaian sewaktu, sebelum, atau setelah menggunakan suatu sistem, jasa atau barang tersebut. Respon dan persepsi tersebut merupakan hasil dari representasi identitas, fungsional, performa sistem, tingkah interaktivitas, perilaku, karakteristik, kelebihan dan konteks penggunaan dari suatu *brand*.

Sedangkan Garret (2011, hlm. 6) menyebutkan *user experience* sebagai pengalaman yang dihasilkan ketika suatu produk digunakan oleh orang pada kehidupan nyata. Ketika suatu produk sedang dikembangkan, orang cenderung

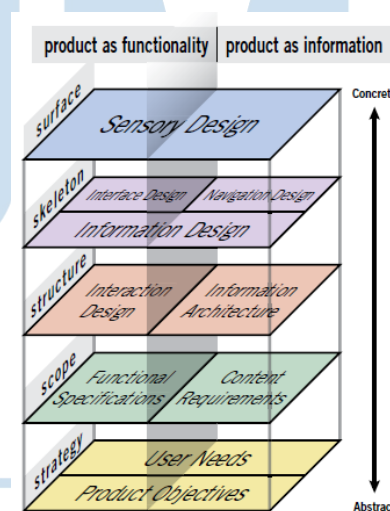
memperhatikan tentang kegunaannya. Akan tetapi *user experience* bukan mengenai mekanisme sistem produk tersebut melainkan hasil respon setelah digunakan. Baik berupa pengalaman penggunaan, tingkat kenyamanan dan kemudahan produk tersebut hingga tingkat interaktivitas produk tersebut.

Estetika dalam desain mengutamakan keindahan bentuk yang menarik, sedangkan desain fungsional mengupayakan kebutuhan yang tepat pada suatu sistem produk. Dalam konteks ini, *user experience* mengupayakan keseimbangan harmoni antara aspek estetika dan fungsional. (hlm. 8).

2.3.1 Elemen

Dalam proses desain *user experience* aspek yang diutamakan adalah mempertimbangkan segala kemungkinan tindakan yang mungkin akan dilakukan oleh *user*, mengerti dan memprediksikan ekspektasi *user* pada setiap proses yang akan mereka lalui. Oleh karena itu, dengan memetakan komponen elemen *user experience* akan meningkatkan pemahaman lebih dalam terhadap suatu produk, jasa atau sistem yang dirancang.

Berikut adalah pembagian elemen tersebut menjadi lima lapisan yang bisa dikupas mulai dari lapisan terdalam (abstraksi ide) hingga lapisan paling atas yang mendekati penampakan konkrit menurut Garret (hlm. 19-20).



Gambar 2.13 Elemen UX
Sumber : Garret (2011)

2.3.1.1 Strategy Plane

Bidang ini berlandaskan pada strategi suatu produk/jasa/sistem dirancang. Hal ini mencakup tidak hanya mengenai sistem yang menjalankan serta hal yang diterima oleh orang setelah menggunakan rancangan. (hlm. 21)

Bagian ini memiliki aspek *product objectives* adalah pendorong internal dan *user needs* sebagai pendorong eksternal dalam perancangan produk/jasa. Dalam membangun *product objectives*, dibutuhkan kejelasan dalam objektif bisnis, identitas *brand* yang bisa memberi impresi sesuai dengan jasa/produk yang ditawarkan, serta indikator sebagai pengukur kesuksesan suatu produk/jasa. Tujuan dari indikator ini adalah untuk mempelajari efektivitas produk/jasa kepada *user* dalam waktu dan kuantitas tertentu. Sedangkan *user needs* membutuhkan pemahaman terhadap *user* melalui segmentasi sehingga tepat sasaran ketika melakukan upaya untuk memahami *user* seperti riset dalam lapangan hingga menciptakan *persona*. (hlm. 36-49).

2.3.1.2 Scope Plane

Bagian ini berisikan struktur yang mencakup berbagai fitur dan fungsi yang terdapat dalam suatu produk atau jasa. Tujuan dari pemetaan struktur fitur dan fungsi adalah untuk lebih memahami perancangan yang dibuat pada setiap tahapan dan menghindari kemungkinan terjadinya penambahan fitur yang tidak dibutuhkan. (hlm. 59-61).

2.3.1.3 Structure Plane

Bagian ini memberi pemetaan tentang bagaimana *user* bisa menavigasi aksi hingga sampai pada titik titik tertentu, bagaimana arah lain yang bisa mereka telusuri hingga bagaimana akhir dari hasil eskplorasi mereka. Tahapan ini adalah tahapan Ketika abstraksi sudah mulai berubah menjadi hal yang konkrit yang menjadi pengacu akan *user experience*. Dalam pengembangan *software*, perihal yang berkaitan dengan menciptakan struktur pengalaman untuk *user* dikenal sebagai *interaction design*. *Interaction design* berfokus pada posibilitas aksi yang dilakukan *user* dan

memperjelas bagaimana sistem akan mengakomodasi dan memberi tanggapan atas tindakan *user* tersebut. Pendekatan yang diterapkan dalam prinsip ini adalah mempelajari dan merancang suatu sistem yang akan bekerja dengan baik kenapa orang bukan terhadap mesin. Sedangkan dalam konteks pengembangannya, pemetaan tentang *user experience* adalah perihal *information architecture*. *Information architecture* berfokus kepada bagaimana kognitif seseorang akan memproses suatu informasi karena berhubungan dengan logika dan seberapa rasional suatu informasi tersebut dapat diterima. (hlm.80-89).

2.3.1.4 Skeleton Plane

Bidang ini adalah bidang yang memiliki tujuan untuk meningkatkan harmonisasi pengaturan berbagai elemen yang ada menuju efektivitas maksimum yang efisien. Pada bidang ini dibagi menjadi beberapa komponen, yaitu *information design*, *interface design* dan *navigation design*. Secara fungsional, *interface design* mengacu pada komponen tampilan yang berhubungan langsung dengan *user* dengan fungsionalitas yang telah dispesifikasikan secara terstruktur dan *interaction design*. Lalu *navigation design* adalah sistem yang memberi kemudahan kepada *user* agar bisa melakukan eksplorasi terhadap suatu sistem. Apabila *information architecture* adalah bagian yang terdapat dalam sistem yang sedang dikembangkan, maka *navigation design* adalah kaca mata bagi *user* agar bisa melihat struktur tersebut hingga bisa berinteraksi. Sedangkan *information design* berkaitan dengan kegiatan berkomunikasi dengan *user*. Aspek ini adalah jembatan diantara fungsional yang berorientasi tugas dengan informasi yang berorientasi sistem. Hal ini dikarenakan *interface design* dan *navigation design* yang baik tidak akan bisa berjalan dengan baik tanpa *information design* yang baik untuk menopang kedua elemen tersebut. (hlm. 107-109).

2.3.1.5 *Surface Plane*

Bagian ini berisikan elemen visual di mana *user* bisa berinteraksi dengan elemen visual tersebut yang berhubungan dengan indra manusia yaitu penciuman dan pengecap, peraba, pendengaran serta penglihatan. Dalam menyampaikan identitas suatu *brand*, sebagai contoh apabila suatu *website* bisa dengan bahasa yang digunakan dalam atau dalam tampilan atau fungsional dalam *web*. Estetika visual bukan lagi hanya mengenai tampilan visual akan tetapi harus menjadi strategi dalam penyampaian identitas tersebut. (hlm. 133-137)

Beberapa aspek yang bisa diperhatikan dalam membangun *surface* yang baik adalah dengan membangun *eyetracking*, kontras, *uniformity*, serta *style guide*. *Eye tracking* adalah memperhatikan arah penglihatan dan bagaimana suatu subjek memperhatikan elemen yang ada dalam suatu situs sesuai dengan pergerakan bola mata. Kontras adalah sebagai kunci menarik perhatian *user* dan lebih mengerti akan hubungan navigasi elemen yang ada satu sama lain. *Uniformity* adalah kesetaraan elemen yang bisa dimanfaatkan dan diatur sedemikianrupa untuk membangun perhatian terhadap beberapa informasi yang disampaikan. Sedangkan *style guide* berfungsi untuk membangun standar dalam merancang suatu sistem yang spesifik dengan tujuan untuk memudahkan dalam membuat keputusan akan pengembangan untuk tahap lainnya. (hlm. 137-151).

2.4 Aplikasi

Menurut Wardana (melalui Faruq, 2015, p. 1017) aplikasi adalah program yang diciptakan untuk menjalankan tugas dari *user* berupa beberapa komando yang *output*-nya dijalankan oleh program komputer. *Software* adalah suatu program yang mengeksekusi kumpulan instruksi yang mengatur dan mengendalikan segala aktivitas. Dalam program, terdapat kumpulan instruksi melalui komando oleh manusia yang nantinya akan diubah menjadi instruksi dalam bahasa mesin.

2.4.1 Jenis

Banga dan Weinhold (2014, p. 81-82) menyatakan bahwa terdapat tiga jenis secara garis besar dalam aplikasi. Selama suatu alat dalam memproses *software* dan mengakses internet maka akan masuk dalam salah satu dari tiga kategori aplikasi ini. Meskipun perbedaan yang ada cukup tipis akan tetapi kemampuan untuk membedakan dan mengetahui jenis aplikasi yang akan dibuat seorang desainer akan memudahkan juga dalam pembuatan tampilan aplikasi tersebut. Berikut adalah jenis aplikasi tersebut.

2.4.1.1 Native Apps

Native Apps adalah aplikasi bawaan yang terdiri atas beberapa *software* yang sepenuhnya disusun dalam bahasa asli suatu *platform* sesuai dengan pemilik teknologi *platform* tersebut. Misalkan untuk *iOS* memiliki *native language* berupa *Objective-C* dan untuk sistem *Android* adalah *Java* atau *C/C++*.



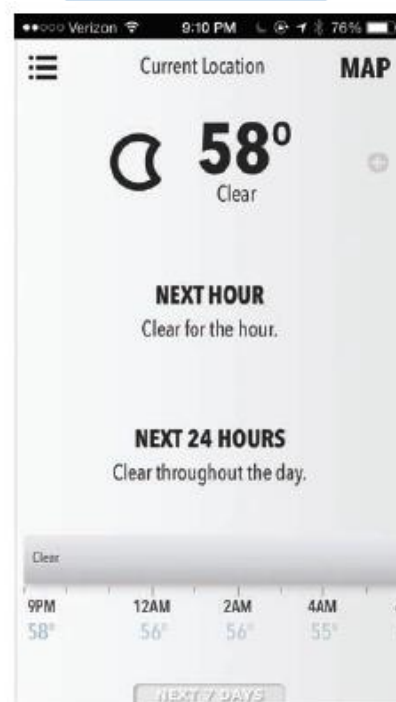
Gambar 2.14 *Native Apps*

Sumber : Banga & Weinhold (2014)

Umumnya aplikasi *native* memiliki stabilitas dan durabilitas lebih tinggi dalam situasi sistem bagaimanapun karena memiliki kemampuan untuk bersinkron dengan berbagai fungsi *hardware* dalam alat tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat suplai energi dan *framework* sehingga bisa melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan *power process* yang tinggi. (hlm. 82).

2.4.1.2 Web Apps

Web Apps merupakan aplikasi yang memiliki banyak aspek bertolak belakang dengan *native apps* dikarenakan kemudahan akses yang ditawarkan yaitu hanya dengan menggunakan portal *web browser*. Tampilan dari aplikasi jenis ini berbasis dari *HTML* atau *CSS* dan dijalankan oleh variasi bahasa *Web Programming* seperti *Javascript*, *Ruby on Rail*, *PHP* dan *Pythons* yang umumnya kode tersebut bisa dijalankan pada ponsel, tablet dan komputer. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dari fleksibilitas yang ditawarkan agar bisa diakses diberbagai macam alat.



Gambar 2.15 Web Apps
Sumber : Banga & Weinhold (2014)

Misalnya seperti desainer harus mendesain tampilan dari sketsa awal, tidak bisa mengadaptasi dari *software* desain yang disediakan dari *Apple*, *Google* dan berbagai *platform* yang sudah ada lainnya. (hlm. 83).

2.4.1.3 *Hybrid Apps*

Hybrid Apps adalah aplikasi yang menggabungkan kedua atribut dari *native apps* dan *web apps*. Tujuan utama dari *hybrid apps* adalah dengan menggunakan kode redundan biasa yang bisa digunakan pada beberapa *platform* sembari menyesuaikan dengan ketentuan pada sistem asli atau *native*.

Definisi mengenai aplikasi ini masih memiliki ambiguitas, akan tapi penjelasan paling dekat adalah sebagai suatu aplikasi dengan logika primer dan fungsionalnya bergantung secara menyeluruh pada infrastruktur kode suatu server dengan bantuan *native* sistem untuk sedikit memadai aplikasi sebagai sumber daya. Umumnya aplikasi ini memiliki performa di antara kedua jenis aplikasi *native* dan *web*. Di mana aplikasi *hybrid* masih selangkah di belakang *native* dan sedikit lebih di depan dari *web app*. (hlm. 84).

2.5 *Mindfulness*

Menurut Bishop et al. (melalui Ebert & Sedmeier, 2012) pengertian *Mindfulness* adalah suatu teknik meditasi yang memiliki latar belakang dari tradisi *Buddhist*. Meditasi *mindfulness* tersebut memiliki tujuan untuk melatih mental dan kemandirian diri terhadap perhatian dan kesadaran penuh sembari menetapkan keterbukaan. Praktik *mindfulness* umumnya dilakukan dengan cara duduk tenang dan memperhatikan kesadaran diri namun bukan secara dibuat-buat dan tujuan dari meditasi juga variatif, tergantung dengan teknik meditasi yang digunakan.

Sedangkan Kabat-Zinn menjelaskan (melalui Melbourne *Academic Mindfulness Interest Group*, 2006) menjelaskan bahwa *mindfulness* adalah hal yang melibatkan perhatian dalam suatu cara dengan kesadaran penuh tanpa penghakiman. *Minfulness* mengacu pada pengembangan kesadaran dan perhatian

secara terus menerus yang membutuhkan keterbukaan dan kelapangan dada. Yang menjadi poin utama adalah dengan meresapi dan menerima hal yang dirasa tanpa berusaha merubah hal tersebut. Praktik ini bertolakbelakang dengan konsep terbiasa merespon suatu hal secara otomatis. *Mindfulness* bukan ditujukan sebagai suatu aktivitas yang berfokus pada suatu tujuan secara langsung meskipun dalam pengaplikasiannya memiliki efek lain.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA