



### **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 Teori Desain Grafis

Desain grafis prinsipnya adalah sebuah kerangka perancangan dengan menggunakan elemen-elemen desain. Penggunaan elemen desain ini dilakukan seoptimal dan seefektif mungkin untuk membuat produk komunikasi visual yang dapat dimengerti serta memiliki makna. Prinsip dan elemen desain ini dapat dianalogikan sebagai bahasa visual desain grafis. Sehingga seorang desainer grafis dapat berbicara dan berkomunikasi secara visual (Poulin, 2011, hlm. 7).

##### 2.1.1 Metode Desain

Menurut Lupton (2011, hlm. 6) dalam merancang sebuah desain dibutuhkan sebuah proses desain dengan metode yang spesifik. Terdapat tiga tahapan utama didalamnya, yaitu riset untuk menentukan masalah, mencari ide dari masalah yang telah difokuskan, dan penciptaan suatu bentuk sebagai solusi.

##### 1) Menentukan Masalah

Hampir seluruh perancangan desain dimulai dari adanya masalah. Dalam tahapan awal ini, desainer harus melakukan riset dan pendekatan terhadap klien yang mendapati masalah. Desainer dituntut untuk menemukan dan menentukan secara kritis, permasalahan yang sebenarnya dihadapi oleh klien. Hal ini dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti *brainstorming* dan *mindmapping* (hlm. 15).

##### 2) Menemukan Ide

Setelah masalah telah ditemukan, diolah, dan didapatkan inti permasalahan yang ada, desainer dapat melanjutkannya ke tahap pencarian ide. Masalah yang ada kemudian mulai dikaitkan dengan beberapa ide solusi oleh desainer. Dalam tahapan ini, desainer dapat mengkomunikasikan idenya kepada dirinya

sendiri ataupun didalam tim. Ide-ide ini juga dapat dikomunikasikan dengan target audiens atau klien untuk mendapatkan perspektif yang lebih beragam dan mendalam (hlm. 61).

### 3) Penciptaan Bentuk

Banyaknya ide dan konsep yang telah terkumpul pada tahapan penentuan ide kemudian mulai dikerucutkan. Pada tahapan penciptaan bentuk ini, desainer harus memilih satu atau beberapa konsep yang dirasa cocok dengan masalah. Setelah memilih ide yang dirasa paling menjanjikan, desainer melanjutkan konsep tersebut ke tahap visualisasi hingga menjadi produk nyata dan dapat digunakan. Produk akhir yang dapat digunakan nantinya akan dicobakan kepada target audiens untuk mendapatkan *feedback* dan akan disempurnakan kembali oleh desainer (hlm. 113).

## 2.1.2 Dasar Desain Grafis

Desain grafis memiliki elemen-elemen fundamental didalam perancangannya. Berikut merupakan elemen-elemen desain grafis yaitu (Lupton & Phillips, 2015, hlm. 34-259):

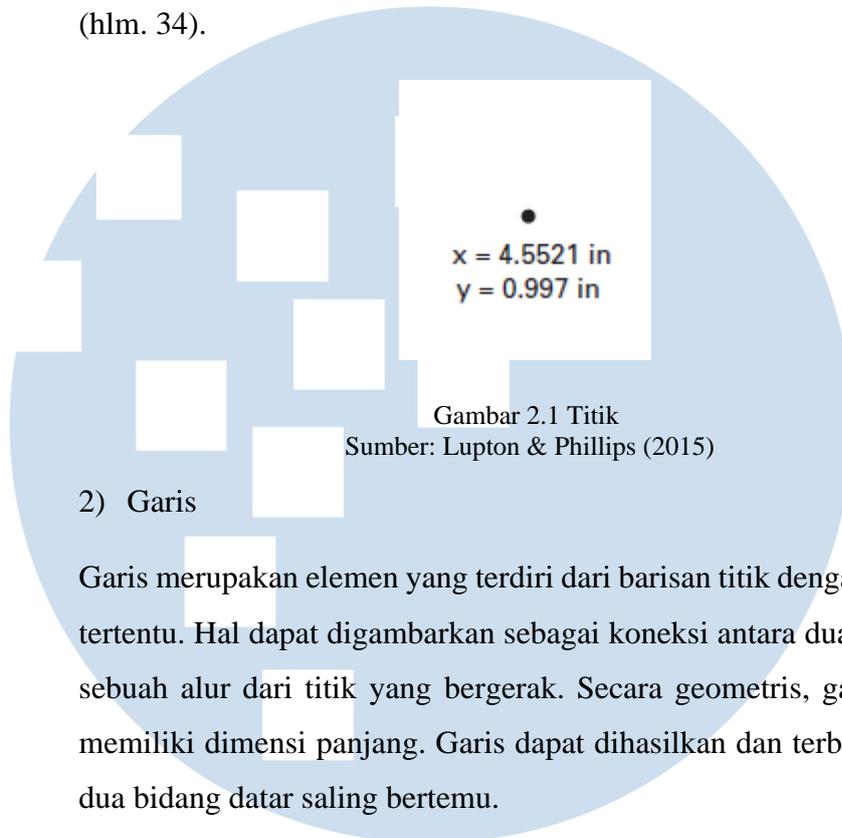
### 2.1.2.1 Elemen Desain Grafis

#### 1) Titik

Sebuah titik merupakan entitas yang menandakan posisi didalam suatu ruang. Dalam perspektif geometri murni, titik dapat disimbolkan dengan pasangan koordinat  $x$  dan  $y$ . Sedangkan jika dilihat secara grafis, titik digambarkan sebagai sebuah bintik. Dengan memanfaatkan ukuran, posisi, dan relasinya dengan elemen sekitar, titik dapat mengekspresikan identitasnya sendiri atau menyatu dengan bentuk lain.

Titik juga menjadi sebuah elemen dasar dari elemen lainnya. Beberapa titik yang berbaris dapat membentuk sebuah garis.

Timbunan titik juga dapat menjadi tekstur, bentuk, atau bidang datar (hlm. 34).

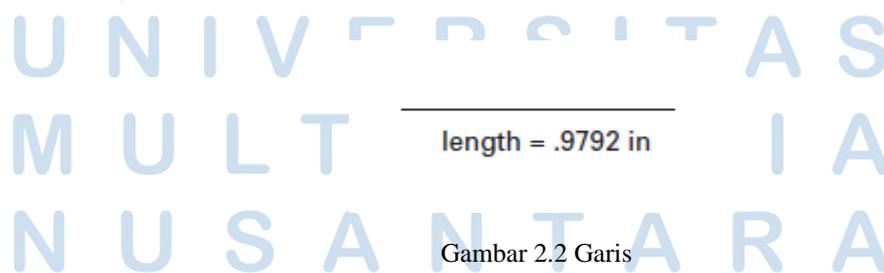


Gambar 2.1 Titik  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## 2) Garis

Garis merupakan elemen yang terdiri dari barisan titik dengan batasan tertentu. Hal dapat digambarkan sebagai koneksi antara dua titik atau sebuah alur dari titik yang bergerak. Secara geometris, garis hanya memiliki dimensi panjang. Garis dapat dihasilkan dan terbentuk saat dua bidang datar saling bertemu.

Secara grafis garis hadir dengan berbagai tingkat ketebalan dan tekstur. Garis dapat dibentuk dengan menggunakan peralatan visual seperti pulpen, pensil, kuas, atau secara digital seperti mouse dan pemrograman digital. Elemen ini dapat berbentuk lurus atau melengkung, berkesinambungan atau patah pada setiap interval tertentu. Saat garis mencapai tingkat ketebalan tertentu, elemen ini dapat menjadi sebuah bidang datar. Selain itu garis juga dapat saling bersilangan untuk membentuk tekstur, volume, dan bidang datar (hlm. 36).



Gambar 2.2 Garis  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### 3) Bidang Datar

Elemen berupa bidang datar merupakan sebuah permukaan rata yang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Sebuah bidang datar adalah garis dengan tingkat ketebalan tinggi yang membuatnya memiliki luas. Garis yang saling bertemu dan menutup juga dapat menciptakan bentuk, sebuah bidang terbatas. Bentuk adalah bidang datar dengan tepi. Dalam program komputer berbasis vektor, setiap bentuk terdiri dari garis dan isi.

Bidang datar dapat sejajar dengan permukaan sebuah gambar, atau condong dan menyusut ke berbagai posisi dalam suatu ruang. Langit-langit rumah, dinding, lantai, dan jendela merupakan jenis bidang datar fisik. Sebuah bidang datar dapat terlihat padat atau berlubang, halus atau bertekstur, dan buram atau transparan (hlm.38).



width = 0.9792 in  
height = 0.9792 in

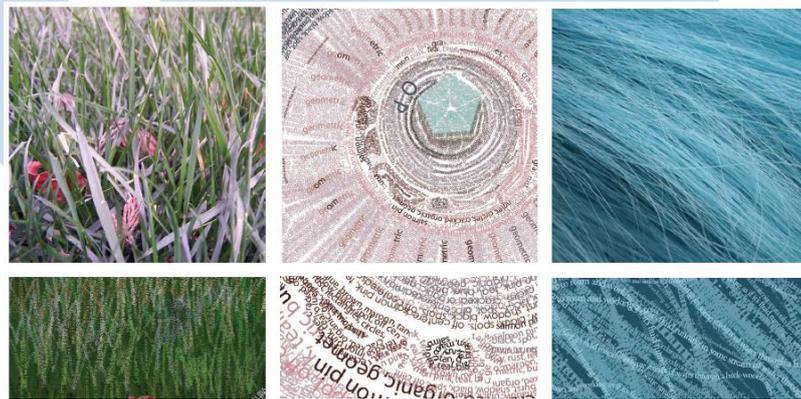
Gambar 2.3 Bidang Datar  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### 4) Tekstur

Dalam desain grafis, tekstur dapat ditemui secara fisik ataupun digital. Tekstur meliputi permukaan fisik pada suatu hasil gambar yang dicetak maupun penggambaran secara optik pada permukaan gambar tersebut. Contoh sederhananya adalah kertas, kertas dapat terasa halus atau kasar. Secara fisik tekstur akan mempengaruhi bagaimana indra perasa merasakan tekstur tersebut secara langsung. Sedangkan secara

visual, tekstur juga berpengaruh, terutama saat permukaan diterangi cahaya. Bagaimana suatu permukaan merefleksikan cahaya tersebut ke daerah sekitarnya akan dapat memperlihatkan tekstur permukaan tersebut.

Sebagian besar tekstur yang digunakan oleh desainer grafis adalah penggambaran tekstur secara visual. Pendekatan ini dapat memanipulasi pengalaman audiens dalam merasakan tekstur tanpa menyentuhnya secara langsung, melainkan hanya dengan menggunakan efek optik (hlm. 69).



Gambar 2.4 Tekstur  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

##### 5) Warna

Warna tercipta saat adanya pantulan cahaya terhadap suatu objek tertentu yang tersampaikan pada mata manusia. Elemen ini dapat menyampaikan suasana, realitas, dan juga informasi atas suatu hal. Desainer menggunakan warna untuk membuat sesuatu lebih terlihat dan menonjol selagi menghilangkan keberadaan hal lain. Warna berfungsi untuk membedakan dan menggabungkan, serta menyoroti dan menyembunyikan.

Persepsi manusia atas warna yang ada sangat terpengaruh oleh cahaya dan area sekitarnya, tidak murni dari warna fisik suatu benda.

Selain itu, manusia juga melihat warna dengan merelasikannya terhadap warna lain disekitarnya, seperti warna terang yang akan lebih terlihat terang jika dikelilingi dengan warna gelap, dibandingkan dengan jika warna terang terdapat pada area dengan warna terang juga (hlm. 81).

a) Teori Warna

(1) Roda warna

Roda Warna merupakan salah satu alat paling berguna bagi desainer. Alat ini menunjukkan warna-warna yang ada dengan relasinya satu sama lain. Spektrum warna yang ada pada roda warna dapat membantu desainer menentukan warna apa yang ingin digabungkan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Seperti menginginkan komposisi warna yang sejalan atau saling kontras (hlm. 82).



Gambar 2.5 Roda Warna  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

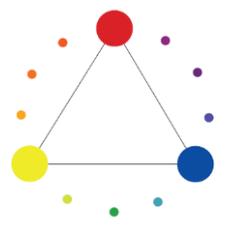
Roda warna terbagi dalam beberapa kategori berdasarkan sifatnya yakni, warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna komplementer, dan warna sejalan.

Berikut keterangan kategori warna tersebut (hlm. 83) :

- Warna Primer

Warna primer adalah warna yang murni, tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain. Warna dalam

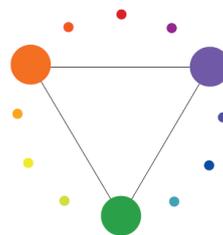
kategori ini adalah warna merah, kuning, dan biru. Seluruh warna dalam roda warna akan tercipta dalam pencampuran tiga warna primer ini.



Gambar 2.6 Warna Primer  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

- Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang tercipta dari pencampuran tiga warna primer. Pencampuran ini terdiri dari pencampuran antar dua warna primer. Hal ini menghasilkan warna jingga, ungu, dan hijau.



Gambar 2.7 Warna Sekunder  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

- Warna Tersier

Kategori warna ini merupakan warna yang tercipta dari pencampuran antara warna primer dan warna sekunder. Pencampuran ini menciptakan beberapa spektrum warna lainnya.

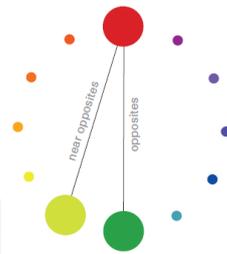
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.8 Warna Tersier  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

- Warna Komplementer

Warna ini merupakan teknik kombinasi warna yang akan menghasilkan penggabungan warna dengan cocok. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan warna yang saling berlawanan dalam komposisi. Seperti warna merah/hijau, biru/jingga, dan kuning/ungu. Kombinasi komplementer juga dapat menggunakan warna yang dekat dengan warna berlawanan untuk menciptakan kombinasi yang lebih halus.

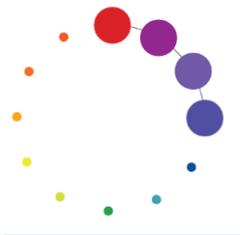


Gambar 2.9 Warna Komplementer  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

- Warna Sejalan

Warna ini merupakan kombinasi warna yang berada saling berdekatan. Mereka memiliki tingkat perbedaan spektrum warna yang rendah.

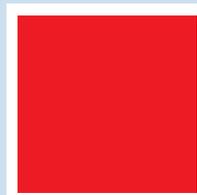
UNMWIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.10 Warna Sejalan  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

(2) Hue

*Hue* merupakan posisi suatu warna dalam sebuah spektrum warna. Suatu hue warna dapat terlihat berbeda bergantung pada tingkat saturasinya.



Gambar 2.11 Hue  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

(3) Value

Value merupakan karakter terang atau gelap suatu warna. Hal ini dapat juga disebut pencahayaan, tingkat kecerahan, penerangan, atau corak warna.

(4) Intensity

Intensity merupakan tingkat kecerahan atau kekusaman suatu warna. Warna dapat dibuat lebih kusam dengan menggabungkan warna hitam atau putih.

(5) Shade

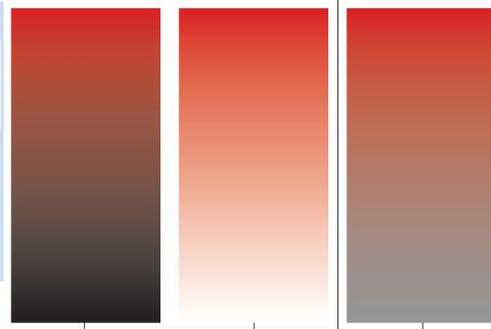
Shade merupakan variasi dari hue yang diproduksi dengan menambahkan warna hitam kedalam suatu warna.

#### (6) Tint

Tint merupakan variasi dari hue yang terbentuk berdasarkan penambahan warna putih kedalam suatu warna.

#### (7) Saturation

Saturation merupakan relativitas kemurnian suatu warna hingga menjadi warna abu-abu (hlm. 84).



Gambar 2.12 Komponen Spektrum Warna  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

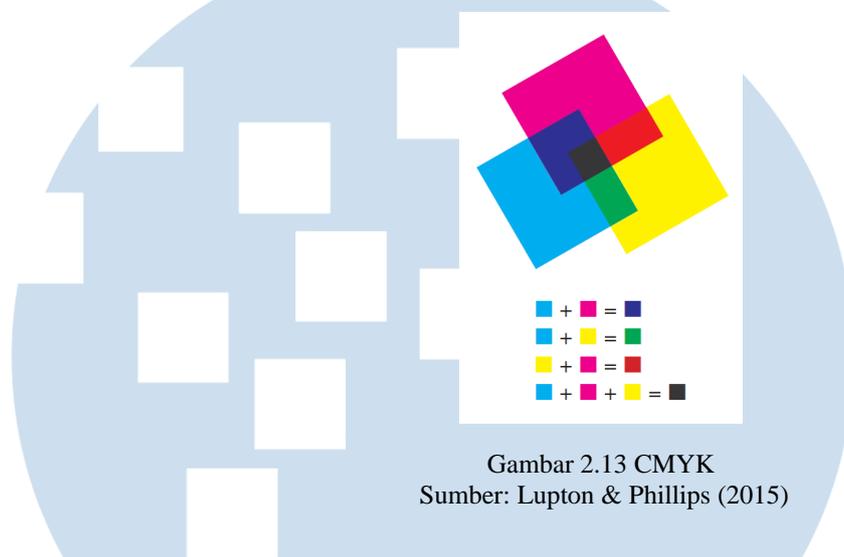
#### b) Model Warna

Warna yang terefleksikan dari sebuah permukaan hingga sampai ke mata manusia memiliki dua model yakni, warna adiktif dan warna substraktif. Warna adiktif merupakan warna primer asli yang terlihat oleh mata dari sumber cahaya, yaitu red, gree, dan blue (RGB). Sedangkan warna substraktif merupakan warna dengan dasar pigmen. Pigmen dapat didefinisikan seperti suatu zat warna yang dapat disentuh dan dirasakan oleh indra peraba, seperti tinta atau cat. Sistem warna substraktif digunakan dalam dunia percetakan dengan warna primer yang disebut CMYK (hlm. 86).

#### (1) CMYK

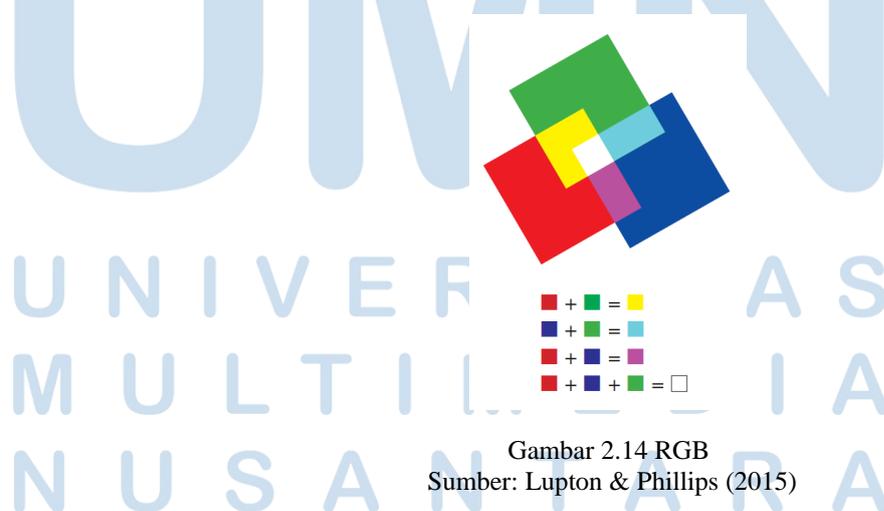
Model warna ini merupakan warna substraktif dengan warna primer terdiri dari empat pigmen warna yaitu cyan,

magenta, yellow, dan black. Model warna ini sering disebut CMYK dan digunakan dalam percetakan.



## (2) RGB

Model warna ini merupakan warna adiktif. Biasa warna ini digunakan dari sumber cahaya, seperti desain didalam layar. Sistem warna ini juga tidak memiliki perspektif warna utama, karena selalu dipengaruhi oleh jenis layar, cahaya, dan keadaan sekitar. Oleh karena itu hasil percetakan dengan warna yang ada pada layar pasti akan memiliki perbedaan.



### 2.1.2.2 Prinsip Desain Grafis

#### 1) Ritme

Ritme merupakan pola yang kuat, reguler, dan berulang-ulang, seperti getaran drum saat dimainkan, rintikan hujan, dan suara langkah kaki. Desainer grafis menggunakan ritme dalam pembuatan gambar statis didalam buku, majalah, motion grafis yang memiliki durasi dan urutan. Walaupun desain pola seringkali dibuat dengan urutan berulang yang tidak pernah terputus, sebagian besar desain grafis juga mencari ritme yang diselingi dengan perubahan dan variasi (hlm. 49).



Gambar 2.15 Ritme  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

#### a) Repetisi

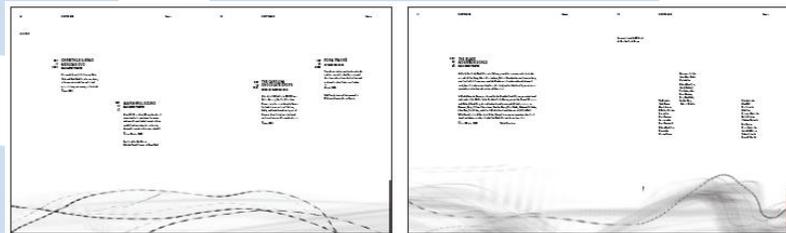
Repetisi dapat menjadi salah satu cara untuk menampilkan ritme. Secara prinsip, repetisi merupakan pendekatan yang menaruh beberapa elemen visual yang sejenis secara berulang-ulang. Elemen visual tersebut juga dapat memiliki variasi, sehingga terjadi ritme atau melodi secara visual (hlm. 53).



Gambar 2.16 Repetisi  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## b) Pace

Desainer juga dapat membuat ritme dengan memvisualkan elemen desain kedalam alur pada suatu bidang. Hal ini akan menciptakan laju dan alur desain. Pendekatan ini berintensi untuk menciptakan focal points dan membantu audiens berprogres dalam membaca informasi visual (hlm. 54).



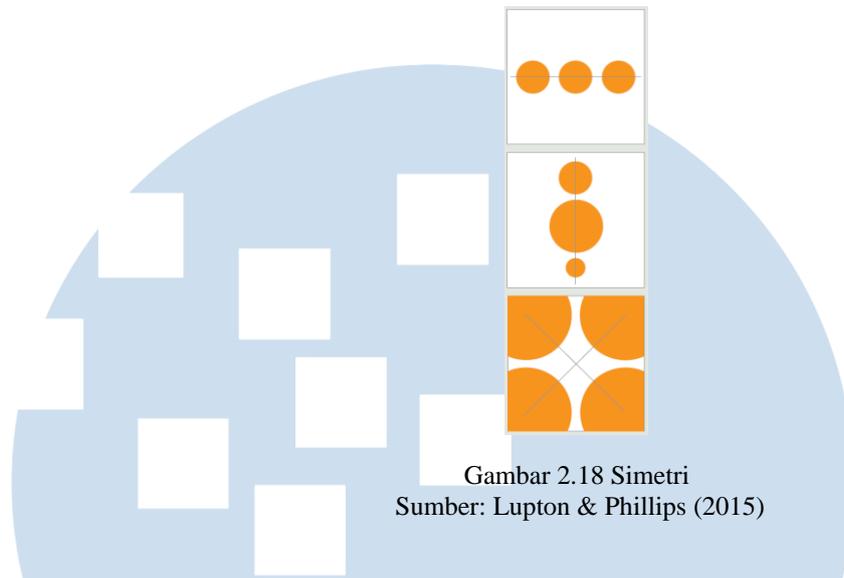
Gambar 2.17 Contoh Layout Pace  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## 2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan kondisi fundamental yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Manusia membutuhkan keseimbangan fisik untuk berdiri tegak dan berjalan. Secara tidak langsung, manusia selalu mencari keseimbangan dalam kehidupan personal ataupun profesional. Hal ini menjadikan keseimbangan sebagai sebuah komoditas penting dalam kehidupan. Oleh karena itu manusia secara intuitif selalu dapat merasakan keseimbangan atau ketidakseimbangan saat menggunakan panca indra (melihat, mendengar, mencium, merasakan, dan memegang) (hlm. 49).

### a) Simetri

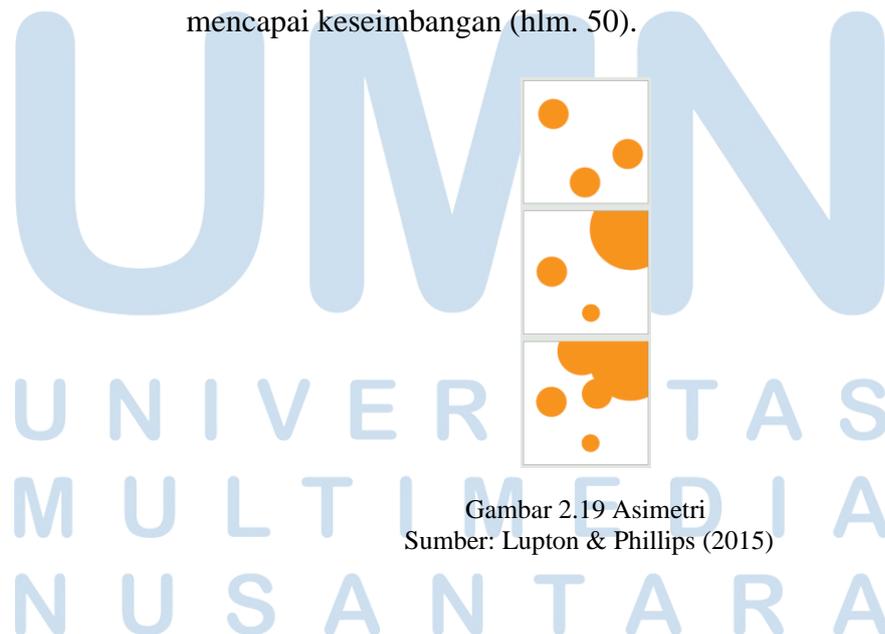
Pengaplikasian keseimbangan dapat menggunakan pendekatan simetri. Simetri adalah cara mencapai keseimbangan dengan menaruh elemen desain yang sama bobotnya setidaknya pada dua sisi. Hal ini dapat dilakukan dari kiri ke kanan, atas ke bawah, atau keduanya (hlm. 50).



Gambar 2.18 Simetri  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

b) Asimetri

Selain itu juga ada pendekatan lain untuk mencapai keseimbangan, yaitu dengan asimetri. Pendekatan ini merupakan kebalikan dari simetri, yaitu dengan mengkomposisikan elemen desain yang saling berkontras pada suatu bidang. Desain yang menggunakan pendekatan asimetri secara umum tergambar dengan lebih aktif. Hal ini dapat membuat mata mengeksplorasi suatu bidang desain selagi mencapai keseimbangan (hlm. 50).



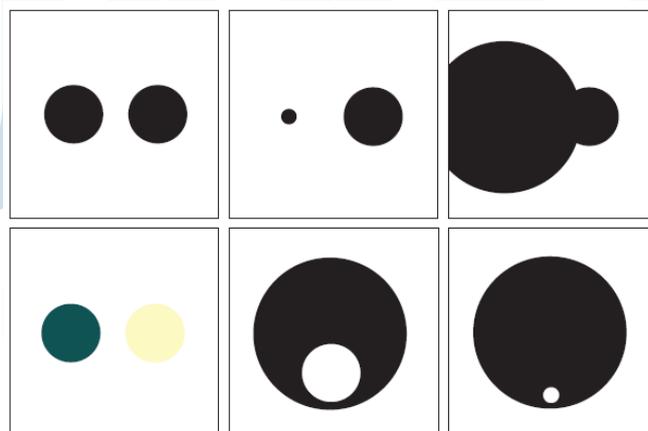
Gambar 2.19 Asimetri  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### 3) Skala

Desainer mengartikan skala dalam dua perspektif, secara objektif dan subjektif. Secara objektif, skala merupakan dimensi tepat dari suatu objek fisik atau korelasi yang sama antara objek representatif dengan objek asli di dunia nyata. Hal ini dapat dilihat dari sebuah peta, dimana didalamnya terdapat skala perhitungan tepat yang berkorelasi secara nyata dengan skala yang ada di dunia nyata.

Secara subjektif skala merupakan kesan seseorang terhadap suatu ukuran objek tertentu. Contohnya buku atau sebuah ruangan. Skala yang dirasakan setiap orang akan berbeda berdasarkan skala tubuh dan pengetahuan mereka masing-masing akan buku atau ruangan lain yang mereka ketahui. Suatu objek dapat dikatakan tidak memiliki skala saat hal tersebut tidak memiliki tanda atau isyarat yang menghubungkannya dengan pengalaman nyata.

Dalam desain grafis, skala dapat tampil lebih besar ataupun lebih kecil berdasarkan ukuran, penempatan, dan warna mereka pada sebuah bidang. Saat semua elemen memiliki ukuran yang sama, desain akan terasa datar. Oleh karena itu juga dibutuhkan variasi dan kontras dengan ukurang yang lebih besar atau kecil (hlm. 61-62).



Gambar 2.20 Skala  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

#### 4) Prinsip Gestalt

Prinsip gestalt menjabarkan mengenai interaksi suatu benda dengan hal disekitarnya. Hal ini memanfaatkan persepsi otak manusia akan penglihatannya pada dunia nyata. Kognitif manusia memiliki kecenderungan untuk mensimplifikasikan suatu hal yang kompleks dan besar menjadi satuan yang sederhana dan mudah dipahami. Proses ini secara aktif menciptakan kebiasaan persepsi berdasarkan pengalaman dan membangun ingatan didalam otak.

Desainer memanfaatkan pola dan karakteristik otak manusia ini untuk membuat formula dalam perancangan suatu desain. Hal ini dilakukan agar desain dapat secara langsung dan cepat dimengerti oleh target audiensnya. Persepsi visual ini biasa disebut dengan relasi figure/ground. Relasi biasa dikenal dengan bidang positif/negatif, berada pada seluruh desain grafis. Dengan bekal pengetahuan mengenai relasi antar benda dan sekeliling ini, desainer grafis dapat bekerja dengan melakukan pengelompokan serta jenis relasi figure/ground untuk menciptakan atau mengacaukan suatu bentuk (hlm. 99).

##### a) Pengelompokan

Dalam prinsip gestalt, pengelompokan merupakan salah satu pendekatan yang digunakan. Pendekatan ini berisi beberapa jenis persepsi visual umum yang familiar oleh otak manusia dalam mempersepsikan benda dengan lingkungan sekitar. Berikut beberapa jenis pendekatannya (hlm. 102) :

##### (1) *Simplicity*

Pendekatan ini menjelaskan bahwa otak manusia cenderung akan mempersepsikan sesuatu dengan lebih sederhana, ketimbang mempersepsikannya dalam hal yang kompleks.



Gambar 2.21 Simplicity  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

(2) *Similarity*

Model pendekatan ini merupakan model yang berfokus pada pengelompokan suatu hal yang sama. Manusia akan dapat membedakan dua hal yang berbeda secara langsung berdasarkan kriteria tertentu seperti ukuran, warna, dan lainnya.



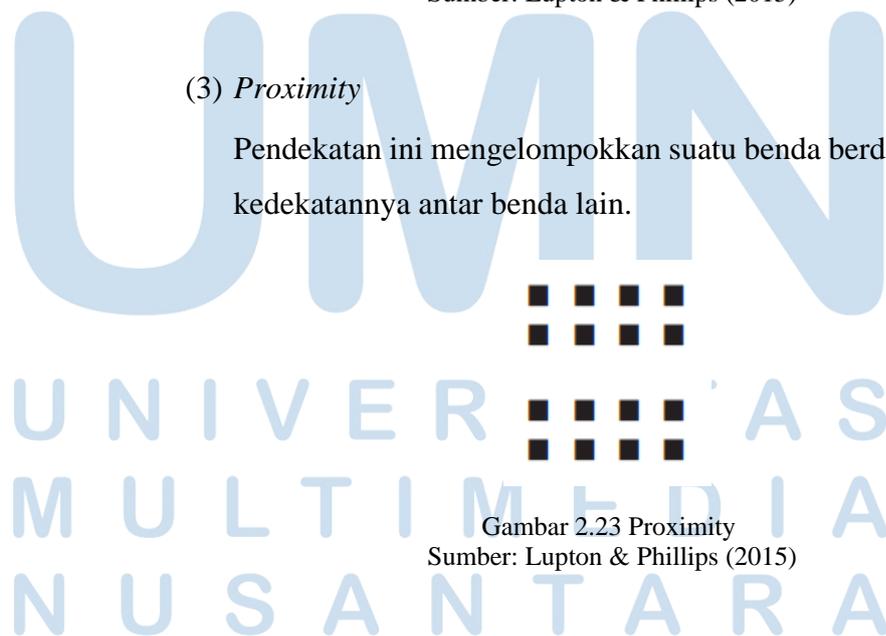
Gambar 2.22 Similarity  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

(3) *Proximity*

Pendekatan ini mengelompokkan suatu benda berdasarkan kedekatannya antar benda lain.



Gambar 2.23 Proximity  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)



(4) *Closure*

Closure menciptakan persepsi bahwa suatu elemen telah selesai/tertutup tanpa menutupnya secara sempurna.



Gambar 2.24 Closure  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

(5) *Continuity*

Kontinuitas merupakan kecenderungan manusia untuk mempersepsikan suatu benda memiliki kesinambungan.



Gambar 2.25 Continuity  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

(6) *Symetry*

Symmetry merupakan pendekatan dengan kecenderungan otak manusia menggabungkan dua objek yang simetris menjadi satu objek.



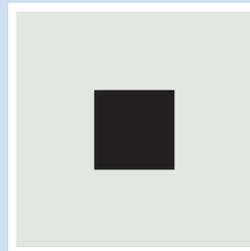
Gambar 2.26 Symetry  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## b) Jenis Figure/Ground

Desainer mengelompokkan jenis karakteristik prinsip *figure/ground* ke dalam empat jenis. Pengelompokan ini memanfaatkan ciri-ciri prinsip gestalt sebagai alat bantu desainer dalam mendesain (hlm. 106).

### (1) *Stable*

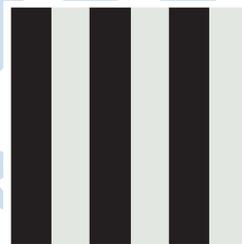
Jenis *stable* tercipta saat hanya ada satu benda utama pada sebuah komposisi. Hal ini membuat benda tersebut akan menjadi titik fokus utama yang paling menonjol.



Gambar 2.27 Stable Type  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### (2) *Reversible*

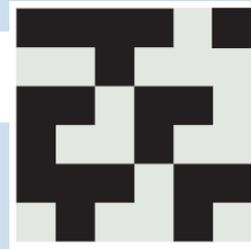
Jenis karakteristik ini muncul saat ada elemen negatif dan positif yang saling berdampingan dan memiliki bobot seimbang. Hal ini secara tidak langsung akan menarik perhatian mata manusia.



Gambar 2.28 Reversible Type  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### (3) *Ambiguous*

*Ambiguous* memanfaatkan ambiguitas *figure/ground*. Jenis ini membuat adanya variasi dan memiliki tingkat ketertarikan kepada pengguna yang lebih tinggi. Audiens akan merasa ditantang untuk menentukan titik fokus, diantara bentuk yang tidak beraturan.



Gambar 2.29 Ambiguous Type  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### (4) *Interwoven Space*

Jenis ini memanfaatkan relasi antar bentuk dan alas dengan pendekatan yang lebih variatif. Jika jenis dimanfaatkan secara maksimal oleh desainer, maka dapat menghasilkan suatu ilusi optik yang akan menarik perhatian audiens. Pendekatan jenis ini cenderung lebih kompleks karena menggabungkan beberapa prinsip dasar dalam membuat suatu bentuk.



Gambar 2.30 Interwoven Space  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## 5) Framing

*Framing* atau biasa disebut bingkai, merupakan elemen desain yang akan hampir selalu ada pada suatu hasil karya. Bingkai ini berfungsi untuk memisahkan sebuah karya dengan sekitarnya, membuat suatu desain menjadi lebih menonjol dan mudah dilihat. *Frame* dapat menciptakan sebuah kondisi untuk audiens memahami suatu karya. Secara realisasinya, *framing* memiliki elemen dan pendekatan yang digunakan seperti *cropping*, margin dan bleeds, dan perbatasan (hlm. 117).

### a) Cropping

*Cropping* merupakan salah satu cara modifikasi *frame* yang sering dijumpai dalam desain. Pendekatan ini memiliki andil bagian yang cukup besar dalam pembuatan suatu desain. Desainer dapat memodifikasi foto atau hasil gambar mentah dan mengoptimisasinya dalam sebuah desain sesuai kebutuhan. Hal ini juga dapat memunculkan berbagai variasi baru dan menarik yang akan sangat membantu dalam proses desain (hlm. 119).

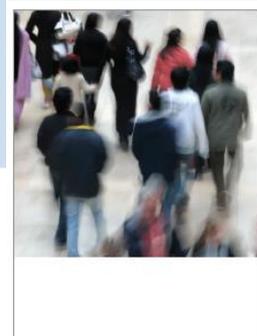
### b) Margins and Bleeds

Margins berfungsi untuk memberikan daerah aman pada suatu desain dengan menambahkan area terbuka/kosong disekitarnya. Hal ini dapat memperkuat empasis dari suatu desain, seperti pendekatan *figure/ground stable*. Sedangkan bleeds merupakan sebutan saat sebuah karya tidak memiliki margins. Sehingga tidak ada area terbuka/aman serta menghilangkan *frame*.



Gambar 2.31 Margins and Bleeds  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

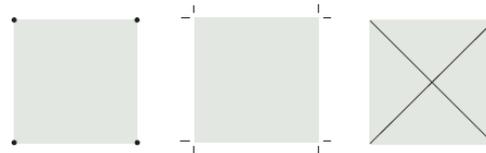
Margin dan Bleeds juga dapat digabungkan dalam proses pembuatan desain, hal ini disebut *Partial Bleed*. Hal ini dapat dilakukan untuk menambahkan variasi dalam suatu desain atau dikarenakan kebutuhan tertentu (hlm. 120).



Gambar 2.32 Partial Bleeds  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

c) Border

*Border* atau perbatasan merupakan garis pemisah pada tepi suatu gambar antara bagian dalam dan luar. Hal ini biasa akan muncul secara natural saat gambar mencapai titik akhir, dan latar belakang dari suatu gambar muncul (hlm. 126).



Gambar 2.33 Border  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

#### 6) Hierarki

Hierarki merupakan urutan dari beberapa hal mengikuti tingkat kepentingan hal tersebut. Dalam struktur penulisan, biasa hierarki digunakan untuk membagi bagian dan sub bagian. Menentukan dan merancang struktur urutan ini merupakan hal yang harus dilakukan oleh setiap desainer grafis. Elemen ini akan sangat menentukan dampak dan ketersampaian pesan pada audiens (hlm. 129).

#### 7) Layering

*Layering* merupakan keadaan dimana terdapat beberapa elemen gambar atau urutan elemen yang saling tumpang tindih. Hal ini terdapat pada berbagai komponen alat desain grafis digital, seperti Photoshop dan Illustrator. Selain itu elemen ini juga terdapat pada komponen pembuatan audio, video, dan animasi. *Layer* juga digunakan dalam dunia percetakan. Dalam desain grafis, khususnya proses produksi desain, suatu gambar akan terbagi dalam beberapa bagian gambar yang nantinya akan saling tumpah tindih dan menghasilkan produk akhir sesuai rancangan saat melalui proses cetak (hlm. 141).



Gambar 2.34 Layering  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## 8) Transparansi

Dalam desain, transparansi biasa digunakan untuk menciptakan gambar dari beberapa lapisan lemen warna dan tekstur. Transparansi itu sendiri merupakan tingkat keburaman suatu objek. Elemen ini memiliki tolak ukur dari 0% hingga 100% tingkat kegelapan (*opacity*). Objek dapat dikatakan transparan jika tidak memiliki tingkat kegelapan (0% *opacity*). Suatu objek padat seperti kayu, akan memiliki tingkat kegelapan 100%, karena tidak dalam melihat tembus pandang dengan objek yang ada disisi lain kayu. Transparansi terbagi dalam tiga jenis, yaitu transparansi fisik, grafis, dan digital (hlm. 155).

### a) Fisik

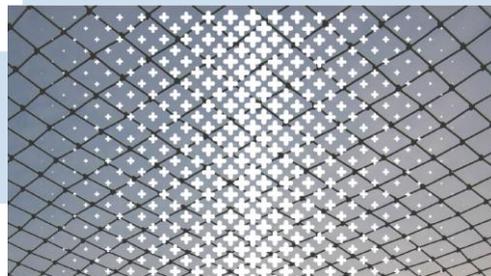
Transparansi fisik merupakan transparansi yang berasal dari elemen alam. Secara realita, tidak ada material apapun yang sepenuhnya transparan. Seperti tekstur pada beberapa objek alami yaitu kayu, air, kaca, asap, dan lainnya. Air, kaca, dan asap juga tidak memiliki tingkat transparansi mutlak dengan kegelapan 0%. Mereka tetap memiliki tingkat keburaman yang dipengaruhi dengan cahaya sekitar. Kemudian benda padat seperti kayu sudah pasti tidak transparan. Namun apabila sebuah kayu berlubang, maka hal tersebut dapat menciptakan transparansi pada kayu. Modifikasi atau tekstur pada suatu objek akan sangat mempengaruhi tingkat transparansi objek tersebut (hlm. 156).



Gambar 2.35 Transparansi Fisik  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

b) Grafis

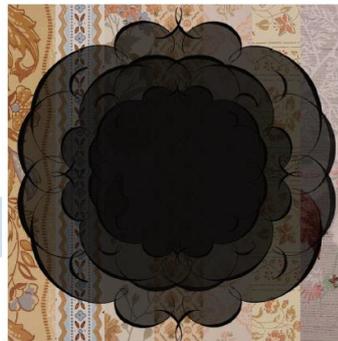
Transparansi grafis merupakan jenis transparansi yang dimanfaatkan oleh desainer grafis. Desainer dapat memanfaatkan efek dan ciri-ciri dari transparansi fisik dan membuatnya menjadi garis, bentuk, tekstur, atau tulisan yang berlapis. Seperti dalam transparansi fisik, dua atau lebih objek secara bersamaan dapat saling tumpang tindih dan menghasilkan suatu permukaan baru dengan hasil yang berbeda dan unik (hlm. 158).



Gambar 2.36 Transparansi Grafis  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

c) Digital

Transparansi digital merupakan jenis transparansi yang terdapat pada *software* manipulasi gambar seperti photoshop. Alat digital ini memungkinkan desainer dengan mudah memanipulasi suatu gambar dan menggabungkannya dengan gambar lain yang berbeda (hlm. 162).



Gambar 2.37 Transparansi Digital

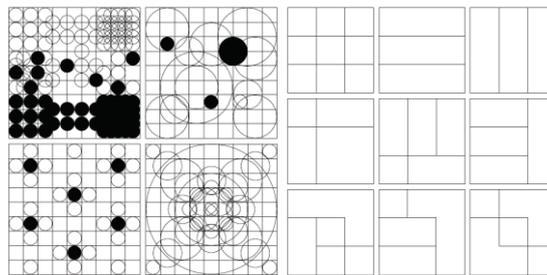
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## 9) Grid

Grid merupakan susunan garis yang terstruktur secara horizontal dan vertikal. Sistem dan struktur garis ini memiliki ukuran dengan perbandingan yang sama antara kolom dan baris. Hal ini menciptakan sebuah pedoman bagi desainer dalam proses perancangan visual. Grid dengan ukuran margin dan kolom yang konsisten akan dapat membantu proses perancangan tata letak elemen desain dengan lebih efisien. Secara garis besar, sistem ini berfungsi untuk menciptakan bentuk, menyusun elemen visual, dan mengorganisasikan informasi (hlm. 187).

### a) Penciptaan Bentuk

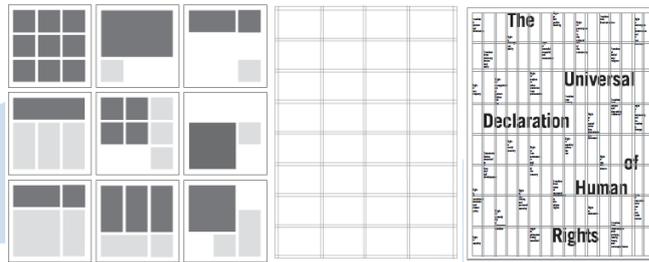
Sistem *grid* dapat digunakan bagi seorang desainer untuk menciptakan berbagai bentuk atau pola baru hanya dengan memanfaatkan bentuk bulat dan penempatannya dalam *grid* (hlm. 188).



Gambar 2.38 Penciptaan Bentuk oleh Grid  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### b) Penyusunan Elemen Visual

Fungsi *grid* selanjutnya adalah untuk menyusun dan menentukan tata letak elemen visual. Hal ini sangat dibutuhkan untuk membantu desainer menciptakan desain dengan tata letak elemen yang nyaman dan dapat tersampaikan dengan baik ke target audiens (hlm. 188).



Gambar 2.39 Penyusunan Elemen Visual  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### c) Pengorganisasian Informasi

Grid juga sangat berguna dalam penentuan tata letak elemen visual dengan konten informasi berupa tulisan. Terutama jika konten tulisan memiliki jumlah yang banyak, penggunaan *grid* akan sangat membantu desainer dalam membuat tata letak tulisan yang dapat memiliki hubungan baik dengan elemen visual disekitarnya (hlm. 196).

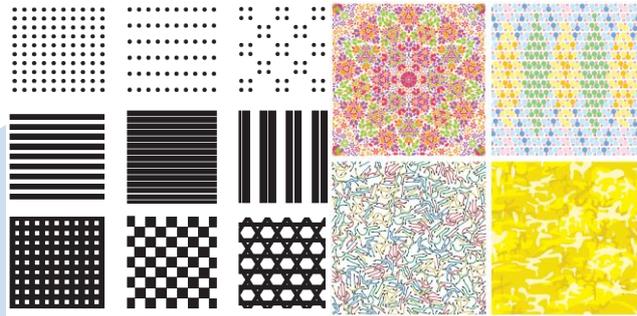


Gambar 2.40 Contoh Pengorganisasian Informasi  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### 10) Pola

Pola merupakan elemen desain yang terbentuk dari adanya proses repetisi dari beberapa elemen visual dasar seperti titik dan garis.

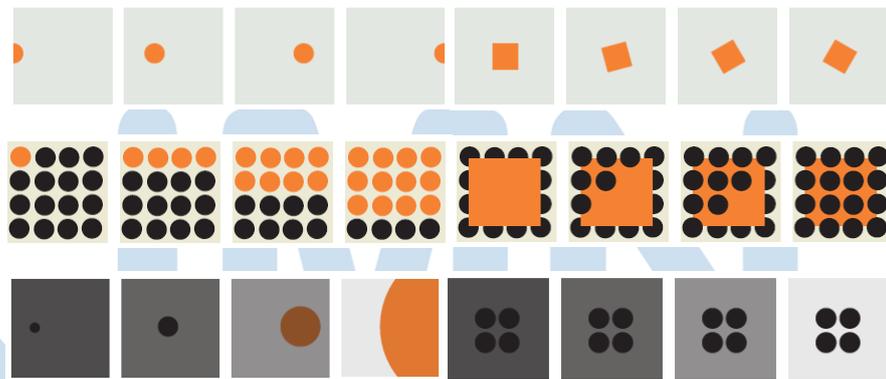
Perancangan dan pembuatan elemen baru dengan menggabungkan beberapa elemen dasar nantinya juga akan dapat menghasilkan pola yang lebih kompleks dan menarik sesuai dengan kebutuhan. Sifat elemen ini adalah adanya sisi dekoratif yang akan menonjol tergantung seberapa kompleks pencampuran dan repetisi yang terjadi (hlm. 201).



Gambar 2.41 Pola  
 Sumber: Lupton & Phillips (2015)

### 11) Waktu dan Gerakan

Waktu dan gerakan merupakan elemen desain grafis yang memanfaatkan ciri-ciri pendekatan desain bergerak seperti animasi dan film kedalam bentuk desain statis. Hal ini dapat dicapai berdasarkan beberapa carai seperti perubahan bentuk, jumlah elemen, pemotongan canvas desain, perubahan arah, pemberian tanda, perubahan warna, perubahan tingkat transparansi, dan perubahan kedalaman suatu objek (hlm. 233 – 241).



Gambar 2.42 Waktu dan Gerakan  
 Sumber: Lupton & Phillips (2015)

## 2.2 Desain Interaktif

Desain interaktif merupakan sebuah sebutan umum bagi beberapa komponen dan proses perancangan desain yang bertujuan untuk mendukung komunikasi serta interaksi dalam kehidupan manusia. Komponen tersebut merupakan beberapa hal yang berkaitan erat dengan interaktivitas. Beberapa komponen ini seperti *user interface design (UI)*, *software design*, *web design*, *user centered design*, *user experience design*, dan hal lainnya dalam dunia desain interaktif (Sharp, Preece, & Rogers, 2019, hlm. 9).

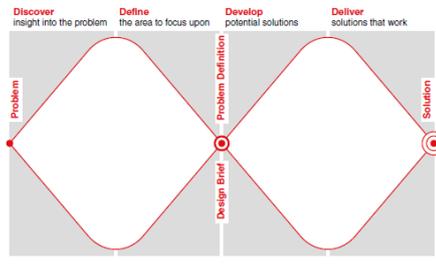
### 2.2.1 Proses Desain Interaktif

Desain Interaktif memiliki rangkaian proses didalamnya untuk menghasilkan sebuah produk desain yang dapat digunakan oleh manusia. Berikut proses perancangan desain interaktif (Sharp, Preece, & Rogers, 2019, hlm. 37-50) :

#### 2.2.1.1 Metode

Proses perancangan desain interaktif melewati empat fase perancangan dengan metode *double-diamond design*, yaitu (hlm. 38):

- 1) *Discover*, fase ini merupakan proses awal desainer mencari dan mengumpulkan data selengkap mungkin mengenai permasalahan yang ingin diselesaikan.
- 2) *Define* merupakan fase bagi desainer untuk mengerucutkan permasalahan dan membuat perencanaan dengan jelas sesuai dengan isu masalah yang ingin diselesaikan.
- 3) *Develop* adalah fase solusi atau konsep perancangan desain sudah mulai dieksekusi, dibuatkan purwa rupa, dan dicobakan kepada target audiens.
- 4) *Deliver* merupakan fase akhir perancangan desain, dimana desain yang telah dibuat sudah di finalisasi, diproduksi, dan mulai dipasarkan.



Gambar 2.43 Skema Proses Double-Diamond Design  
Sumber: Sharp, Preece, & Rogers (2019)

### 2.2.1.2 Dasar Aktivitas

Dalam praktiknya, desain interaktif tetap mengikuti empat fase metodologi utamanya sebagai patokan umum, dan menghasilkan pendekatan yang dimodifikasi dalam proses perancangan sebagai berikut (hlm. 50) :

#### 1) Discovering Requirements

Aktivitas awal dalam proses perancangan desain interaktif adalah mencari tahu permasalahan dan kebutuhan apa saja yang harus disiapkan sebelum memasuki fase selanjutnya.

#### 2) Designing Alternatives

Fase selanjutnya adalah aktivitas inti dalam proses perancangan desain, yaitu mendesain beberapa alternatif model konsep. Model konsep ini merupakan garis besar dari desain yang ingin dibuat nantinya. Hal ini sudah mencakup sistem dan bagaimana target audiens akan berinteraksi dengan desain. Setelah melakukan perancangan konsep, kemudian dilanjutkan dengan fase eksekusi visual, dimana konsep telah diberikan elemen desain seperti warna, suara, gambar, menu, dan icon.

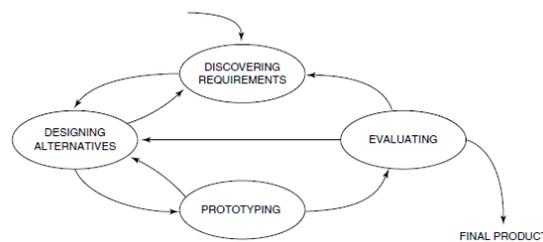
#### 3) Prototyping

Tahapan ini adalah aktivitas dimana desainer membuat purwarupa yang dapat berinteraksi dengan baik untuk digunakan oleh audiens. Hal ini dikarenakan hal terpenting agar audiens dapat memberikan

feedback mengenai desain adalah dengan mencoba berinteraksi secara langsung.

#### 4) Evaluating

Tahapan terakhir ini merupakan tahapan evaluasi saat target audiens telah selesai melakukan percobaan pada purwa rupa. Setelah purwa rupa dicoba oleh audiens, maka mereka akan memberikan beberapa masukan perihal interaktivitas yang mereka rasakan selama proses percobaan. Masukan ini kemudian ditampung dan dievaluasi oleh desainer untuk mengidentifikasi masalah yang masih ada dan harus diperbaiki kedepannya.



Gambar 2.44 Skema Skema Aktivitas Desain Interaktif  
Sumber: Sharp, Preece, & Rogers (2019)

### 2.2.2 Dimensi Desain Interaktif

Dimensi desain interaktif merupakan pendekatan yang sangat berguna untuk memudahkan desainer mengerti apa saja elemen penting yang terlibat aktif didalamnya. Terdapat lima dimensi desain interaktif yaitu (Interaction Design Foundation, 2018, hlm. 53-54) :

#### 1) *Words*

Dimensi ini merupakan dimensi yang berisikan informasi menggunakan kata-kata sederhana, simpel, namun dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna.

## 2) *Visual Representations*

Dimensi ini menekankan pada representasi visual yang ada pada suatu desain interaktif. Representasi visual ini adalah elemen grafis seperti gambar, foto, tipografi, dan icon yang berinteraksi dengan pengguna.

## 3) *Physical Objects or Space*

Dimensi ini menjelaskan mengenai objek fisik atau bidang apa yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan desain interaktif. Beberapa contoh relasi interaktif ini seperti laptop dengan pengguna menggunakan mouse atau trackpad dalam menavigasikannya, atau jari pengguna dalam berinteraksi dengan smartphone.

## 4) *Time*

Dimensi ini berhubungan dengan objek yang berkaitan dengan waktu, seperti animasi, video, dan suara. Pergerakan objek dan elemen suara dalam suatu desain akan sangat berpengaruh untuk memberikan interaksi kepada pengguna.

## 5) *Behavior*

Dimensi ini merupakan dimensi yang berfokus pada kebiasaan pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah produk desain interaktif. Bagaimana pengguna melakukan sesuatu dan mengoperasikan suatu desain.

### **2.2.3 Gamifikasi**

Gamifikasi merupakan sebuah proses pemikiran permainan dan mekanika permainan yang dimanfaatkan untuk menarik perhatian pengguna dengan tujuan menyelesaikan suatu masalah. Konsep ini dapat diaplikasikan pada beberapa perancangan desain, khususnya desain interaktif (Zichermann & Cunningham, 2011).

#### **2.2.3.1 Elemen Gamifikasi**

Permainan dalam format *mobile* diidentifikasi juga sebagai aplikasi. Aplikasi berupa game memiliki elemen tersendiri yang dapat

disebut elemen gamifikasi. Terdapat tujuh elemen utama dalam mekanik gamifikasi aplikasi yaitu (Zichermann & Cunningham, 2011, hlm. 36-69):

1) *Point*

Elemen ini merupakan salah satu indikator utama dalam sebuah game. Elemen ini dirancang untuk mencerminkan berbagai hal seperti tujuan akhir, valuta yang dapat ditukarkan, ataupun indikator yang dapat dihadiahkan kepada pemain setelah menyelesaikan serangkaian tantangan. Secara umum sistem poin terdiri dari lima kategori yaitu poin pengalaman, poin yang dapat ditukarkan, poin skill, poin karma, dan poin reputasi.

2) *Level*

Level merupakan indikator yang dapat menunjukkan progress permainan para audiens/pemain. Desainer akan melakukan riset dan berbagai uji coba untuk merancang level (*level design*) agar pemain dapat mengetahui progress mereka dan mendapatkan pengalaman yang beragam dengan berbagai tingkat kesulitan. Secara umum, semakin tinggi level maka tingkat kesulitan game akan semakin tinggi.

3) *Leaderboards*

Elemen ini merupakan elemen yang mengindikasikan perbandingan progress atau poin dari setiap pemain. Audiens biasa tidak begitu membutuhkan penjelasan detail mengenai *leaderboards*. Elemen ini juga dapat disamakan seperti sistem ranking, dimana terdapat daftar pemain serta skor mereka yang diurutkan.

4) *Badges*

Elemen ini merupakan elemen yang ditujukan untuk menambah rasa ketertarikan pengguna dalam pengalaman memainkan sebuah game. Elemen ini biasa muncul saat pemain menyelesaikan suatu hal yang telah dirancang oleh desainer secara mendadak. Hal ini membentuk

pengalaman mengejutkan bagi pemain dan memotivasi mereka untuk terus mengumpulkan *badge*.

#### 5) *Onboarding*

*Onboarding* merupakan sebuah tahapan pengenalan awal untuk membuat audiens baru mencoba suatu permainan. Tahapan ini harus dikalkulasikan tingkat kesulitan serta elemen-elemen dasar lain didalamnya. Hal ini sangat penting untuk mengenalkan *gameplay* awal permainan, karena impresi awal audiens akan menentukan ketertarikan mereka dalam suatu game.

#### 6) *Challenges & Quests*

Bagian ini merupakan tantangan atau objektif yang ada dalam suatu game. Sebuah game harus memiliki elemen ini agar audiens dapat mengetahui apa yang harus mereka lakukan. Selain itu, audiens juga akan lebih imersif dan tertarik dengan ragam tantangan serta *quest* dalam game.

#### 7) *Social Engagement Loops*

Elemen ini merupakan prosedur perancangan oleh desainer untuk menentukan hal yang dapat membuat audiens dating kembali untuk bermain. Berbagai elemen seperti hadiah atau tantangan yang menarik dapat menghasilkan motivasi bagi audiens untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini tentunya akan dapat membuat sebuah siklus dimana audiens akan tertarik kembali untuk bermain game.

## 2.3 Mobile Apps

### 2.3.1 Prinsip Desain Mobile Apps

Dalam merancang sebuah aplikasi *mobile*, desainer harus mengetahui landasan awal sebelum eksekusi. Terdapat empat prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu (So, 2017) :

### 1) Platform

Prinsip dasar awal yang harus diperhatikan oleh desainer sebelum merancang sebuah aplikasi mobile adalah platform. Hal ini merupakan fondasi awal dimana nantinya aplikasi akan berjalan. Secara umum terdapat dua platform utama yakni Android dan iOS, sebagai operating system (OS) dari suatu perangkat mobile.

### 2) Keuntungan Pengguna

Selanjutnya prinsip dalam merancang aplikasi adalah fokus pada pengguna. Aplikasi akan digunakan oleh manusia, oleh karena itu interaksi dan komponen didalamnya harus sesuai dengan target pengguna. Pola pada setiap aplikasi pun akan berbeda satu dengan lainnya. Walaupun memang terdapat pola dasar yang dapat diikuti, namun setiap segmentasi target akan memiliki karakteristiknya tersendiri.

### 3) Perangkat

Dalam merancang sebuah aplikasi, salah satu prinsip utamanya adalah perangkat. Prinsip ini lebih berfokus pada fitur dan keunggulan dari sebuah perangkat, seperti layar sentuh, tekanan, pelacak lokasi, notifikasi, dan lainnya. Desainer harus dapat mengkategorikan dan mendalami setiap fitur yang ada untuk dapat dimanfaatkan secara maksimal, dengan menghubungkannya dengan elemen desain.

### 4) Skalabilitas

Setiap perangkat mobile memiliki ukurannya masing-masing. Handphone, tablet, dan phablet, memiliki skala yang berbeda satu dengan lainnya. Desainer harus mempertimbangkan dan mencoba untuk membuat sebuah rancangan aplikasi memiliki adaptabilitas yang baik. Hal ini tidak dapat dihindarkan karena seiring berjalannya waktu, variasi perangkat akan sangat mempengaruhi pengalaman dan kenyamanan pengguna.

### 2.3.2 User Interface

UI atau *User Interface* merupakan representasi visual dari suatu produk digital. Contoh nyata paling umumnya adalah aplikasi dan website. Komponen ini berperan sebagai penghubung antara manusia dengan produk desain yang fungsional. Hal ini akan sangat membantu proses desain dan hasil akhir produk melalui berbagai interaktifitas (Malewicz & Malewicz, 2020, hlm. 16).

#### 2.3.2.1 Elemen UI

UI memiliki elemen-elemen dasar didalamnya, komponen ini terdiri dari (Malewicz & Malewicz, 2020, hlm. 48-334) :

##### 1) Layar

Layar merupakan teknologi yang memungkinkan manusia melihat sebuah desain dari beberapa perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop*, dan lainnya. Elemen ini memiliki standar pengukuran yang berbeda, yaitu dengan *pixels per inch* (PPI). Pengukuran ini biasa disebut resolusi dari sebuah layar, dan akan menentukan seberapa besar suatu layar (hlm. 50).



Gambar 2.45 Layar  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Selain itu, layar pada aplikasi mobile memiliki aturannya sendiri, terutama pada tingkat kenyamanan dan keterjangkauan komponen didalamnya. Hal ini disebut *Range and Reach*, aturan ini memfokuskan pada tiga area yang dapat dioperasikan menggunakan

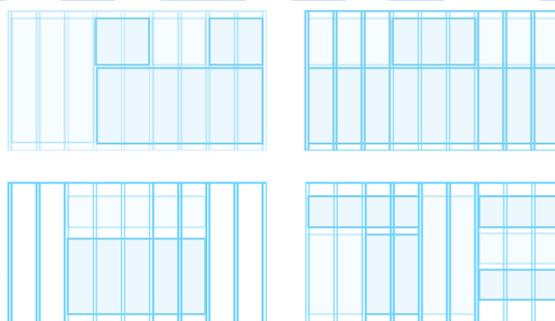
satu tangan. Terdapat area bawah, yakni area aman yang nyaman digunakan dengan satu tangan, kemudian area tengah yang masih dapat dijangkau namun dengan pergerakan lebih, dan area atas layar yang membutuhkan dua tangan untuk menjangkaunya. Oleh karena itu biasa komponen navigasi utama harus diletakkan pada area bawah layar (hlm. 53).



Gambar 2.46 Pembagian Area Layar  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

## 2) Grid

Grid merupakan struktur garis yang memiliki aturan dan berurutan dalam membantu desainer menciptakan *layout* dengan baik. Elemen ini digunakan sebagai struktur utama dalam menciptakan hierarki antara elemen visual lainnya yang ada di suatu bidang desain. Hal ini tentunya akan ikut membantu pengguna memahami informasi didalamnya (hlm. 56).



Gambar 2.47 Column Grid  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

### a) Jenis Sistem Grid

Dalam implementasi UI, terdapat dua jenis grid yang biasa digunakan, yakni *Fluid Grid* dan *Fixed Grid* (hlm. 60).

#### (1) *Fluid Grid*

Sistem grid ini merupakan jenis yang fleksibel sesuai dengan ukuran layar. Ukuran margin dan gutter pada grid akan tetap sama, namun kolomnya akan berbeda sesuai dengan keseluruhan ukuran layar.



Gambar 2.48 Fluid Grid  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### (2) *Fixed Grid*

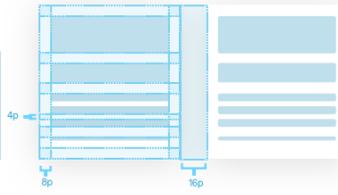
Jenis grid ini memiliki ukuran margin, kolom, dan gutter yang akan selalu sama pada ukuran layar apapun. Sehingga jika ukuran layar lebih besar, akan terdapat area kosong yang tidak tersentuh oleh grid dan elemen visual.



Gambar 2.49 Fixed Grid  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### (3) *Soft Grid*

Sistem grid ini seringkali digunakan oleh desainer, khususnya dalam pembuatan aplikasi mobile karena lebih mudah dan fleksibel ketimbang *fluid* dan *fixed grid*. Jenis ini terfokus pada aturan melakukan penyejajaran antar object dengan tolak ukur ukuran dasar (hlm. 70).



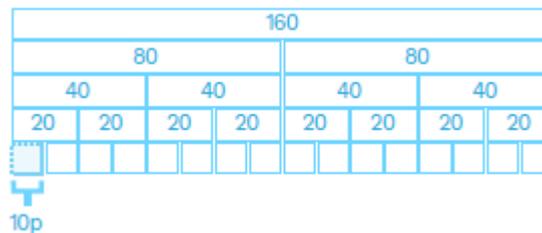
Gambar 2.50 Soft Grid  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### b) Jenis Ukuran Grid

Grid memiliki dua jenis dasar perhitungan yang berbeda, yakni *10 point grid* dan *8 point grid* (hlm. 61-63).

##### (1) 10 point grid

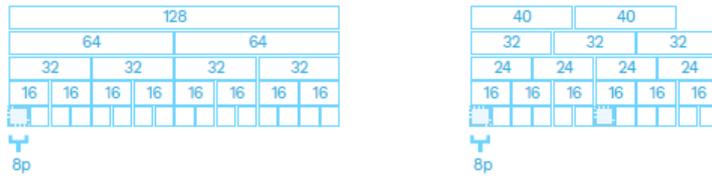
Jenis ini memiliki dasar ukuran grid yang berawal dari 10 poin. Kemudian ukuran gutter dan marginnya akan mengikuti kelipatan 10. Hal ini berawal karena kemudahannya dalam mengimplementasikannya pada layar (hlm. 61).



Gambar 2.51 Ukuran 10 Point Grid  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

##### (2) 8 point grid

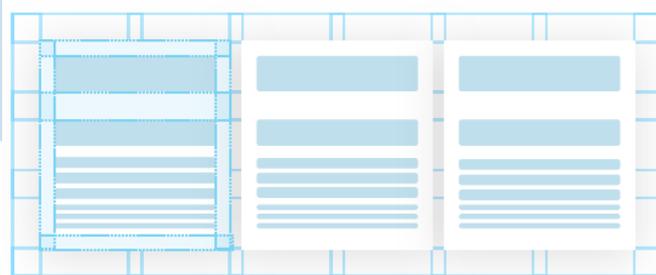
Jenis ukuran ini secara fundamental tetap berawal dari ukuran 8 poin. Namun yang membuatnya berbeda adalah tingkat fleksibilitasnya dalam membuat ukuran lain. Hal ini dikarenakan sistem ini tidak hanya berkuat pada perkalian dari 8 saja, namun juga dapat dihasilkan dari penambahan dengan 8 untuk membuat ukuran baru (hlm. 63).



Gambar 2.52 Ukuran 8 Point Grid  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

### c) Komponen

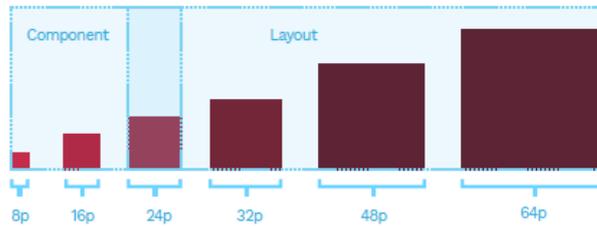
Komponen adalah suatu kelompok yang berisikan beberapa objek dalam suatu kategori tertentu. Hal ini seperti *menu bar*, *product card*, atau peletakkan *button*. Suatu komponen harus tetap mengikuti sistem grid didalamnya serta grid pada *layout* untuk penempatannya pada suatu area (hlm. 68).



Gambar 2.53 Komponen  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

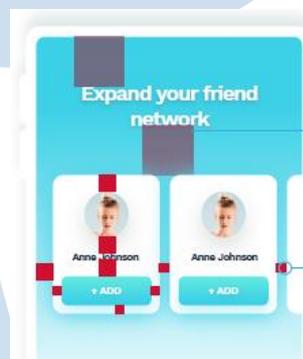
### d) Metode Kotak Merah

Metode ini menggunakan prinsip aturan dari jenis 45 sistem *soft grid*. Pendekatan ini merupakan hal yang umum digunakan oleh desainer dalam mendesain aplikasi mobile. Cara ini dianggap lebih mudah karena bentuk kotak merupakan hal yang padat dan mudah untuk diproses, serta warna merah yang membuatnya menonjol dan menunjukkan bahwa hal ini penting (hlm. 71).



Gambar 2.54 Ukuran Dasar Metode Kotak Merah  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

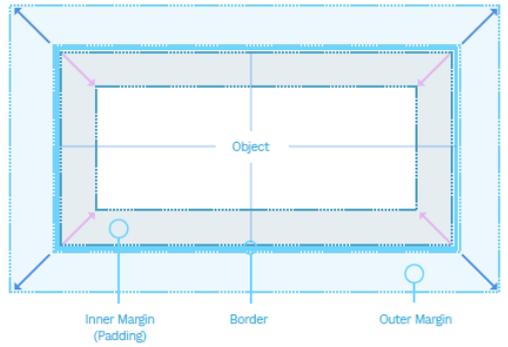
Salah satu contoh sederhana adalah membuat komponen menggunakan metode kotak merah. Dapat terlihat pada gambar 2.54 bahwa dua kotak dengan ukuran dasar terkecil akan dipakai dalam sebuah komponen pada desain untuk menentukan jarak antar elemen visual satu dengan lainnya. Kemudian ukuran kotak yang lebih besar akan menentukan jarak antar elemen visual pada *layout* dengan komponen (hlm. 73).



Gambar 2.55 Pengaplikasian Metode Kotak Merah  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

### 3) Objek

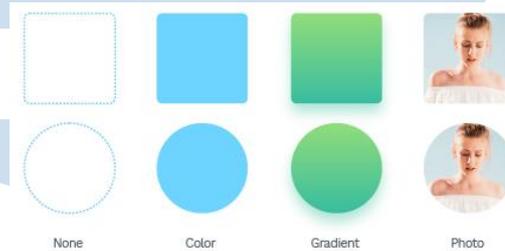
Dalam perancangan desain UI, segala objek dibuat berdasarkan bentuk segi empat. Hal ini biasa disebut dengan model kotak. Seluruh objek dalam desain UI akan mengikuti aturan ini dalam hal posisi, ukuran, dan jarak antar objek. Aturan ini terbagi dalam empat bagian, yaitu *fill*, *border*, *inner margin*, dan *outer margin* (hlm. 79-87).



Gambar 2.56 Anatomi Objek Sedi Empat  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

a) *Fill*

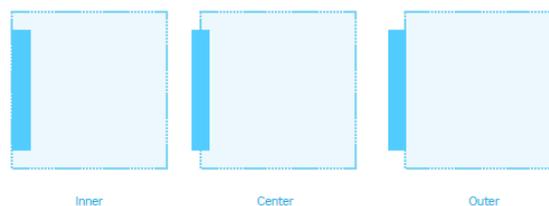
*Fill* merupakan latar belakang dari suatu objek. Latar ini dapat berupa warna, gradasi, ataupun foto.



Gambar 2.57 Jenis Fill  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

b) *Border*

*Border* merupakan garis pemisah yang terdapat pada sebuah objek. Garis ini dapat berada di dalam, diluar, atau didalam dan luar objek.



Gambar 2.58 Jenis Border  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

c) *Inner Margin*

*Inner Margin* merupakan area aman dalam objek. Hal ini biasa dapat menjadi area aman untuk tulisan atau elemen lain didalam objek.

d) *Outer Margin*

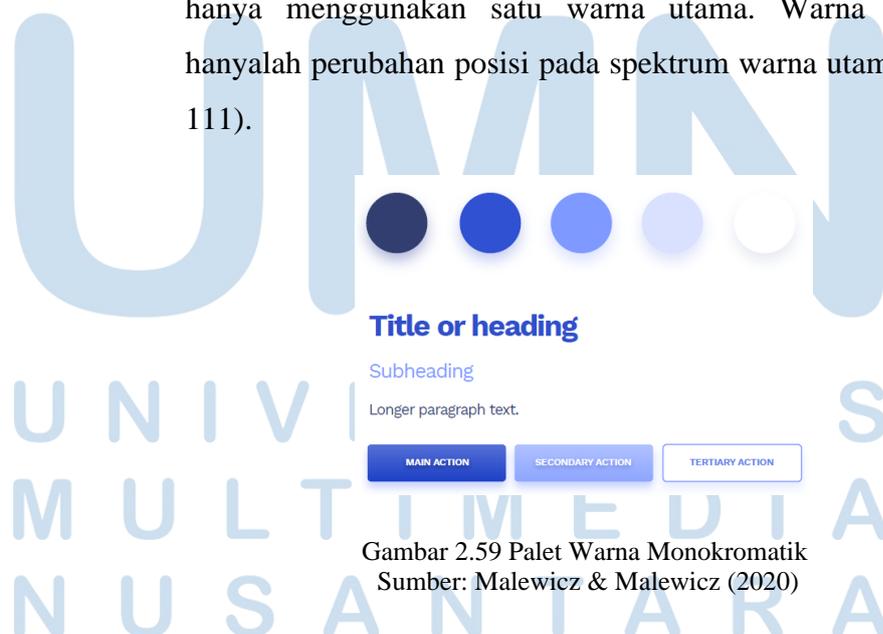
*Outer Margin* merupakan area aman diluar objek. Area aman ini akan menentukan jarak antara suatu objek dengan objek lainnya sehingga UI dapat terlihat nyaman untuk dibaca.

4) Warna

Pemilihan warna akan selalu mengikuti teori warna secara umum serta mengikuti kebutuhannya berdasarkan psikologi warna. Hal ini dikarenakan setiap warna memiliki makna dan psikologi warna yang berbeda. Desain UI warna memiliki beberapa pendekatan pemilihan palet warna secara visual dan bagaimana cara menyeimbangkan penggunaannya yaitu (hlm. 95-120) :

a) Monokromatik

Monokromatik merupakan pendekatan palet warna yang hanya menggunakan satu warna utama. Warna lainnya hanyalah perubahan posisi pada spektrum warna utama (hlm. 111).



Gambar 2.59 Palet Warna Monokromatik  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

b) Analogous

Analogous merupakan palet warna yang menggabungkan warna saling berdekatan pada palet warna (hlm. 112).



Gambar 2.60 Palet Warna Analogous  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

c) Komplementer

Komplementer merupakan palet warna yang menggabungkan dua warna saling berlawanan pada roda warna (hlm. 113).



Gambar 2.61 Palet Warna Komplementer  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

d) Triadic

Triadic merupakan penggabungan warna berdasarkan bentuk segitigas pada roda warna untuk dijadikan palet warna (hlm. 114).



Gambar 2.62 Palet Warna Triadic  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

e) Split Komplementer

Pendekatan ini menggunakan prinsip warna saling berlawanan seperti palet warna komplementer, namun menggunakan warna disekitar lawan dari salah satu warna (hlm. 115).



Gambar 2.63 Palet Warna Split Komplementer  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

f) Persegi Panjang

Pendekatan ini menggunakan empat warna utama pada roda warna yang membentuk persegi panjang (hlm.116).



Gambar 2.64 Palet Warna Persegi Panjang  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

g) Kotak

Pendekatan ini menggunakan empat warna utama pada roda warna yang membentuk persegi (hlm.117).

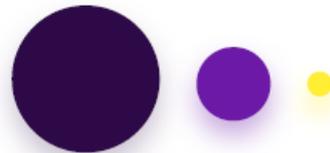


Gambar 2.65 Palet Warna Kotak  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### h) Golden Ratio

Penggunaan warna dalam UI juga menuntut keseimbangan. Sehingga butuh adanya pembagian antara warna primer, sekunder, dan tersier. Pembagian ini dapat menggunakan Golden Ratio 60/30/10. Hal ini akan menciptakan keseimbangan dan hierarki visual.

Warna primer biasa digunakan untuk latar belakang dan elemen yang tidak begitu penting. Kategori ini memakan sekitar 60% dari keseluruhan area desain. Warna sekunder akan digunakan untuk elemen yang lebih penting. Kategori ini menggunakan 30% dari keseluruhan area desain untuk menciptakan hierarki visual. Kemudian warna tersier digunakan untuk aksen dan melakukan penyorotan pada elemen yang sangat penting. Oleh karena itu warna tersier menggunakan 10% dari keseluruhan area (hlm. 120).



Gambar 2.66 Perbandingan Golden Ratio  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### 5) Gradasi

Gradasi merupakan jenis pemberian warna kepada suatu objek menggunakan dua warna atau lebih. Hal ini dapat membantu suatu objek untuk tampak lebih menonjol dengan menciptakan kedalaman. Hampir seluruh warna yang dilihat manusia memiliki gradasi, hal ini menyebabkan familiaritas pengguna akan warna yang memiliki gradasi. Terdapat tiga jenis gradasi yaitu (hlm. 126-133) :

a) Linear

Jenis ini merupakan penggambaran gradasi satu arah secara horizontal, vertical, atau diagonal (hlm. 131).



Gambar 2.67 Gradasi Linear  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

b) Radial

Jenis ini merupakan penggambaran gradasi dengan titik warna awal berada ditengah dan warna lainnya berada pada tepi akhir suatu objek (hlm. 132).



Gambar 2.68 Gradasi Radial  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

c) Angular

Jenis ini merupakan jenis gradasi yang bergerak searah jarum jam. Hal ini memungkinkan adanya variasi transisi antara dua warna, transisik halus atau kasar (hlm. 133).



Gambar 2.69 Gradasi Angular  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

## 6) Tipografi

Tipografi merupakan tulisan yang ada pada sebuah media desain. Dalam desain UI terdapat peraturan dasar yang harus diikuti untuk penyampaian informasi dan nuansa yang maksimal. Elemen ini memiliki dua kategori umum didalamnya, yaitu typeface dan Font. Typeface merupakan koleksi variasi dari suatu jenis penulisan atau tipografi. Sedangkan font merupakan satu variasi spesifik diantara typeface (hlm. 140).

Font memiliki dua prinsip umum yang harus diperhatikan dalam penggunaannya, yaitu kerning dan leading. Kerning merupakan jarak antar huruf dalam suatu kata, dan leading merupakan jarak antar baris vertikal. Prinsip ini harus diikuti agar informasi memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan nyaman bagi pengguna (hlm. 143-144).

Typography Wok <sup>20</sup> [Typography is one of the broader subjects in design,  
<sup>12</sup> and there are many books dedicated to this matter.

Gambar 2.70 Kerning dan Leading  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

Dalam mendesain suatu UI, terdapat beberapa jenis font umum yang dapat digunakan. Penggunaan jenis font ini mempertimbangkan keterbacaan serta mengikuti tren yang ada. Berikut beberapa jenis *typeface* yang baik untuk digunakan (hlm. 153-155) :

### a) Sans-serif

Jenis typeface ini adalah kategori yang tidak menggunakan serif, atau garis kecil pada akhir suatu huruf. Jenis ini biasa digunakan pada media digital karena dapat membantu memfokuskan pembaca pada suatu area informasi. Hal ini juga berkaitan dengan anatomi sans-serif itu sendiri yang lebih sederhana dan minimalis (hlm. 153).



Aa Aa Aa

Gambar 2.71 Contoh Sans-Serif  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

b) Serif

Serif merupakan jenis yang memiliki tambahan garis pada akhir bentuk huruf, hal ini biasa disebut serif. Selain adanya sentuhan dekoratif dan ornamental, jenis font ini lebih mudah untuk dibaca oleh manusia karena adanya serif yang lebih membedakan satu bentuk huruf dengan lainnya (hlm. 154).

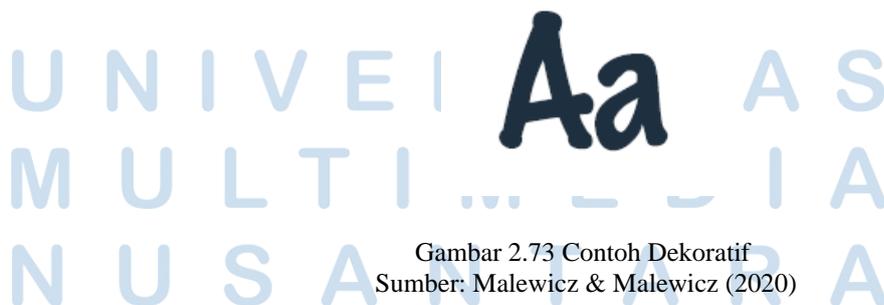


Aa Aa Aa

Gambar 2.72 Contoh Serif  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

c) Dekoratif

Kategori dekoratif merupakan jenis typeface yang memiliki style lebih beragam dan variative dari jenis sans-serif dan serif. Jenis typeface ini seperti script, kaligrafi, tulisan tangan, dan jenis lainnya yang memiliki style khusus dan berbeda. Penggunaan typeface ini juga tidak dominan, biasa hanya digunakan untuk tujuan tertentu.



U N I V E I A S  
M U L T I . . . \_ \_ I A  
N U S A A A A A

Gambar 2.73 Contoh Dekoratif  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

## 7) Icons

Icons merupakan sebuah pictogram atau bentuk sederhana yang merepresentasikan suatu fungsi atau status. Elemen ini biasa diciptakan dari penyederhanaan bentuk yang sering ditemukan sehari-hari. Semakin sederhana dan representatif suatu icon juga akan lebih baik untuk dimengerti oleh pengguna. Namun untuk beberapa bentuk spesifik dan target audiens tertentu, kadang icon dapat didampingi dengan tulisan keterangan penjelas (hlm. 168).



Gambar 2.74 Icons  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

## 8) Buttons

Buttons merupakan elemen interaktif yang akan mengindikasikan suatu aksi tertentu sesuai dengan penjelasan jika ditekan. Suatu button harus dapat menonjol pada suatu desain, karena akan menjadi salah satu elemen navigasi utama bagi pengguna untuk dapat berprogres dalam alur suatu desain. Contohnya seperti button dengan kata “save”, maka dampak dari aksi menekan button itu adalah akan terjadi penyimpanan data pada suatu desain yang digunakan oleh pengguna (hlm. 179).

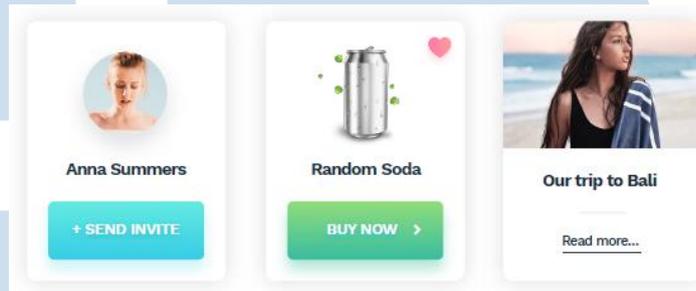


Gambar 2.75 Buttons  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

## 9) Cards

Elemen ini merupakan salah satu elemen terpopuler dalam desain UI. Card secara umum digunakan untuk menunjukkan konten pada suatu layout tampilan. Konten yang dapat dimasukkan sangat beragam,

seperti informasi, foto produk, foto manusia, atau aksi jika digabungkan dengan buttons. Cards biasa merupakan tampilan sederhana awal yang akan mengarahkan pengguna pada halaman selanjutnya yang memiliki informasi terkait dengan lebih lengkap (hlm. 204).



Gambar 2.76 Cards  
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

#### 10) Tabel

Elemen ini sama seperti tabel pada umumnya, yaitu elemen untuk menunjukkan data atau statistik dengan representasi yang nyaman dan mudah dimengerti oleh pengguna. Tabel adalah susunan kolom dan baris, seperti grid, yang memungkinkan pengguna untuk melihat, membaca, dan memahami informasi dengan mudah dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu prinsip utama dalam membuat tabel adalah konten informasi, sehingga keterbacaan lebih diprioritaskan ketimbang dekorasi visual (hlm. 214).

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 2.77 Visual Tabel  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

## 11) Forms

Forms merupakan elemen umum yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan produk digital. Biasa digunakan untuk membuat pembelian, membuat profil, atau mendaftarkan suatu akun pada website. Beberapa elemen umum yang ada pada form seperti kotak isian tulisan, pilihan dropdown, button, checkboxes, dan radio button (hlm. 230-232).



Gambar 2.78 Forms  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

## 12) Modals & Pop Ups

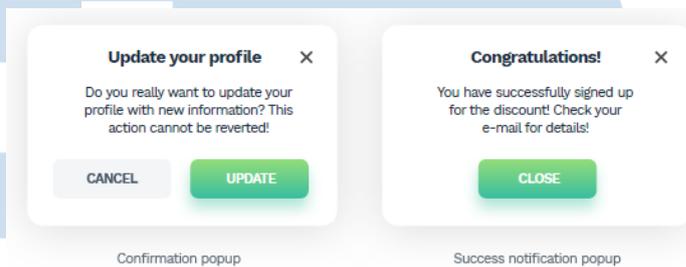
Elemen ini merupakan modul yang akan muncul apabila pengguna melakukan suatu aksi tertentu. Biasa elemen ini akan menginformasikan suatu informasi lanjutan atau detail yang lebih lengkap sesuai kebutuhan pengguna. Modul ini biasa dapat berupa popup, overlay, dan action sheet (hlm. 262).



Gambar 2.79 Jenis Modals & Pop Ups  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

a) *Pop Up*

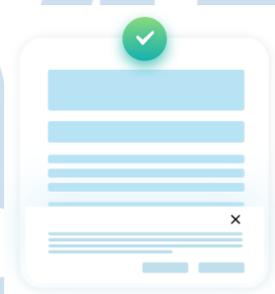
Komponen ini merupakan salah satu komponen yang paling populer. Pop-up biasa digunakan untuk menunjukkan status atau konfirmasi akan suatu aksi yang dilakukan oleh pengguna. Seperti pertanyaan untuk konfirmasi ingin menutup suatu aplikasi, akan muncul pilihan ya atau tidak (hlm. 263).



Gambar 2.80 Pop Ups  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

b) *Overlay*

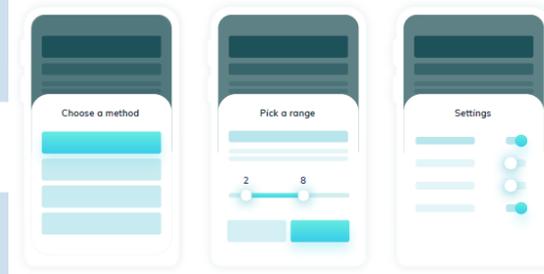
Komponen ini berbentuk seperti panel yang muncul dan menempel dari tepi-tepi layar. Biasanya komponen ini digunakan untuk memberitahukan informasi yang tidak begitu penting atau persetujuan akan sesuatu, seperti munculnya persetujuan cookie information pada website (hlm. 270).



Gambar 2.81 Overlay  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

### c) *Action Sheet*

Komponen ini merupakan elemen yang biasa muncul pada aplikasi mobile. Elemen ini biasa berisikan pilihan mengenai opsi, filter, sorting, dan lainnya yang dapat diinteraksikan oleh pengguna untuk mendapatkan timbal balik sesuai yang diharapkan (hlm. 273).



Gambar 2.82 Action Sheet  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

### 13) Navigation

Elemen ini merupakan hal yang sangat penting dan harus ada pada setiap UI. Hal ini karena fungsi utamanya adalah untuk menavigasikan pengguna pada suatu aplikasi atau produk desain UI. *Navigation* harus didesain dengan detail dan hati-hati. Elemen ini memiliki tiga tipe utama dalam implementasinya yaitu *visible*, *hidden*, dan *contextual* (hlm. 281).

#### a) *Visible*

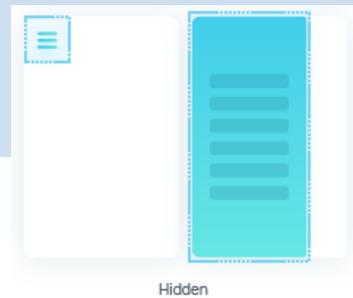
Tipe ini merupakan navigasi yang berada langsung terlihat pada bagian bawah layer. Berupa beberapa pilihan halaman tampilan dengan bagian yang akan disorot sebagai penanda bahwa pengguna berada pada halaman tersebut.



Gambar 2.83 Visible Navigation  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

b) *Hidden*

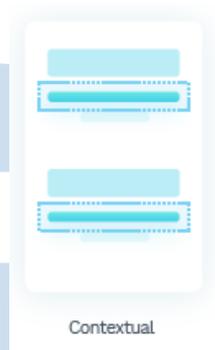
Tipe ini berfokus pada jenis navigasi yang tidak langsung terlihat pada layar. Biasanya jenis ini terdapat pada “hamburger button”, dimana terdapat beberapa komponen navigasi yang akan muncul bila pemicunya ditekan.



Gambar 2.84 Hidden Navigation  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

c) *Contextual*

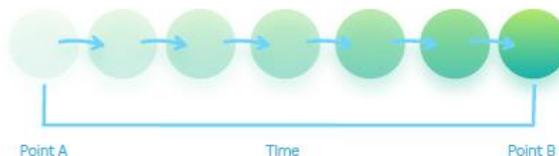
Tipe ini merupakan navigasi yang ada sesuai dengan konteks informasi secara langsung. Seperti adanya pilihan kategori pada suatu produk yang dapat ditekan saat berada pada halaman produk terkait.



Gambar 2.85 Contextual Navigation  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### 14) Animasi

Animasi merupakan elemen yang berkaitan erat dengan gerakan serta perubahan keadaan suatu objek. Perubahan keadaan ini dapat berupa ukuran, posisi, bentuk, atau perputaran. Selain perubahan dasar, juga ada pergerakan pada elemen 3D, namun membutuhkan persiapan yang lebih kompleks. Dalam desain UI, animasi dapat berfungsi sebagai sentuhan tambahan pada navigasi, informasi, atau dekorasi tambahan (hlm. 300).



Gambar 2.86 Animasi  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### 15) Foto

Foto merupakan sebuah gambaran realistik yang ditangkap oleh kamera. Elemen ini merupakan elemen pendukung dalam sebuah desain. Umumnya dalam UI, foto dapat digunakan untuk latar belakang, foto profil, galeri foto, atau *social media feed posts* (hlm. 312).



Gambar 2.87 Animasi  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### 16) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambaran yang tidak realistis dan biasa dapat dibuat dalam format vektor ataupun raster. Elemen ini sangat berfungsi untuk menambahkan emosi didalam desain UI. Hal ini tentunya dapat menambah ketertarikan pengguna terhadap desain UI yang dirancang.



Gambar 2.88 Animasi  
Sumber: Malewicz & Malewicz (2020)

#### 17) Bahasa

Bahasa dalam desain UI adalah bagaimana desainer memilih beberapa *micro-copy* untuk diletakkan pada beberapa objek visual. Seperti button, bagaimana seorang desainer dapat menuliskan tulisan yang sesuai dengan desain dan target audiens. Penulisan bahasa pada beberapa objek ini biasa akan lebih baik jika spesifik dan tidak terlalu umum (hlm. 330).

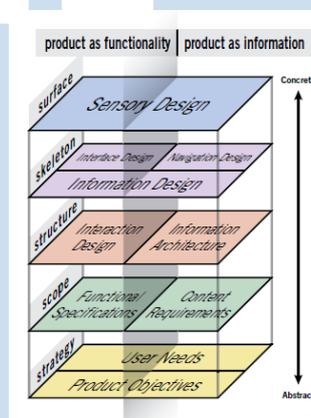
### 2.3.3 User Experience

*User Experience* (UX) atau pengalaman pengguna merupakan perasaan pengguna dalam menggunakan suatu produk. Hal ini sama sekali tidak membahas mengenai visual, namun lebih terfokus pada bagaimana

pengguna menavigasikan serta menggunakan produk desain. Beberapa hal seperti kesulitan atau kendala serta komponen yang disukai oleh pengguna juga merupakan bagian dari UX (Garrett, 2011, hlm. 6)

### 2.3.3.1 Elemen UX

Dalam realisasinya, UX memiliki elemen yang terbagi dalam lima bagian yaitu Strategy Plane, Scope Plane, Structure Plane, Skeleton Plane, dan Surface Plane (Garrett, 2011, hlm. 28-30).



Gambar 2.89 Skema Elemen UX  
Sumber: Garrett (2011)

#### 1) The Strategy Plane

Tahap pertama dalam strategy plane adalah proses dimana desainer mulai melakukan perencanaan terhadap dua topik utama yakni, kebutuhan target audiens dan tujuan produk. Pada tahap ini desainer akan terfokus pada apa saja yang dibutuhkan target audiens untuk mencapai tujuannya dalam menggunakan suatu produk. Hal ini juga harus tetap sejalan dengan tujuan produk itu sendiri serta valuenya kepada audiens.

#### 2) The Scope Plane

Tahap kedua yakni scope plane lebih terfokus pada spesifikasi fungsional serta kebutuhan konten didalam suatu desain. Setelah ada perencanaan yang matang mengenai kebutuhan konsumen dan tujuan

produk, desainer akan mulai memasuki tahap dua dan melakukan pendaftaran spesifikasi fitur fungsional yang dibutuhkan nantinya. Selain itu juga harus dilakukan riset untuk mendapatkan konten informasi setiap elemen yang akan dibuat.

### 3) The Structure Plane

Tahap ketiga ini mulai menerjemahkan hasil pada tahap scope plane, yaitu dengan dibuatnya interaction design dan information architecture. Data mengenai fitur fungsional yang harus ada, mulai dijabarkan dan dipertimbangkan tingkat interaktifitasnya. Begitupula informasi dan konten yang telah didapatkan pada scope plane, disatukan dan dibuatkan struktur dalam information architecture.

### 4) The Skeleton Plane

Skeleton plane terbagi dalam tiga komponen utama, yaitu information design, interface design, dan navigation design. Information design adalah bagaimana merepresentasikan informasi pada suatu desain agar mudah dimengerti oleh audiens. Interface design berfokus pada pengaturan elemen visual pada suatu tampilan secara rapih dan baik, sehingga pengguna dapat berinteraksi secara aktif dan nyaman pada produk desain. Kemudian navigation design merupakan tampilan berupa pilihan yang memungkinkan pengguna menavigasikan konten pada suatu desain, seperti berpindah halaman sesuai dengan information architecture.

### 5) The Surface Plane

Tahapan terakhir ini adalah tampilan akhir yang akan dilihat secara sensorik oleh target audiens. Tampilan hasil akhir dengan visual yang telah ditempatkan sesuai dengan perencanaan pada proses sebelumnya. Proses ini nantinya akan meneliti pengalaman dan perasaan pengguna akan hasil akhir visual dan mendapatkan feedback untuk proses iterasi selanjutnya.

## 2.4 Manajemen Waktu

Manajemen waktu sama seperti melakukan manajemen pada berbagai sumber daya lainnya. Hal ini dilakukan berdasarkan analisis dan perencanaan yang matang untuk mengelola sumber daya. Manajemen waktu dapat lebih dipahami dan diaplikasikan tidak hanya dengan pengetahuan bagaimana cara menggunakan waktu, melainkan harus peka dan paham mengenai permasalahan yang dihadapi. Proses ini akan mendorong seseorang untuk belajar menghadapi permasalahan secara bijaksana serta mengetahui inti permasalahannya. Berdasarkan prinsip manajemen waktu ini, seseorang dapat meningkatkan efektifitasnya dalam mengelola waktu.

Manajemen waktu merupakan proses personal setiap individu. Mereka akan mulai menemukan dan menyesuaikan cara unik masing-masing dalam melakukan manajemen waktu tergantung situasi yang dihadapi. Hal ini membutuhkan komitmen yang sangat besar untuk mengubah kebiasaan lama. Secara garis besar, manajemen waktu dapat didefinisikan sebagai proses pengelolaan sumber daya waktu oleh setiap individu melalui caranya masing-masing untuk meningkatkan efisiensi pekerjaan mereka (Haynes, 2000, hlm. 5).

### 2.4.1 Metode Manajemen Waktu

Dalam implementasinya, manajemen waktu membutuhkan beberapa pendekatan atau metode untuk memudahkan manusia melakukannya. Metode ini akan berpusat pada proses utama yakni, perencanaan untuk melaksanakan manajemen waktu (Haynes, 2000, hlm. 29-43)

#### 1) Perencanaan

Perencanaan merupakan proses perancangan yang masuk dalam kategori kompleks. Dalam perencanaan, terdapat dua prinsip yang membuatnya dapat mengarahkan kegiatan manusia dan mengatur waktunya dengan bijak. Prinsip pertama adalah, manajemen waktu dapat memberitahukan status masa sekarang dan tujuan selanjutnya dari suatu tujuan yang telah ditetapkan melalui rangkaian kegiatan. Kedua, manajemen waktu dapat membantu manusia untuk melakukan

pendataan dengan lebih rinci mengenai beberapa hal yang dibutuhkan untuk mengerjakan beberapa kegiatan tersebut (hlm. 29).

a) Perencanaan Jangka Panjang

Jenis perencanaan ini biasa akan berjangka tiga bulan kedepan. Perencanaan dibuat secara detail menggunakan beberapa Teknik dan alat yang dapat membantu seperti (hlm. 31-35) :

(1) Action-Planning Worksheet

Teknik ini dapat diimplementasikan sesuai dengan setiap karakteristik dan kebiasaan seseorang. Namun secara umum komponen yang harus ada didalamnya adalah kegiatan, waktu pengerjaan, target penyelesaian, dan siapa yang bertugas dalam kegiatan tersebut. Biasa hal ini dapat dengan mudah dilakukan dengan pembuatan tabel (hlm. 32).

ACTION-PLANNING WORKSHEET			
Objective: <i>Publish a Work Planning and Review workbook by May 31.</i>			
Action Step	Est. Time	Target Date	Assigned Responsibility
1. Write draft	15 days	Apr. 15	Self
2. Type draft	10 days	Apr. 25	Secretary
3. Proofread	5 days	Apr. 20	Self & Secretary
4. Draw cover	5 days	Apr. 30	Graphics
5. Type final	10 days	May 10	Key entry
6. Proofread	3 days	May 13	Self & Secretary
7. Make corrections	2 days	May 15	Key entry
8. Draw figures	5 days	May 15	Graphics
9. Reproduce	15 days	May 30	Print shop
10. Deliver books		May 31	Print shop

Gambar 2.90 Action Planning Worksheet  
Sumber: Haynes (2000)

(2) Milestone Chart

Teknik ini memiliki struktur kebutuhan yang sama seperti action-planning worksheet namun dengan pendekatan pembuatan yang berbeda, yakni dengan menggunakan garis progress. Hal ini dapat digunakan untuk melacak progress dan



## (2) Daily Plans

Perencanaan harian dengan teknik ini akan lebih berfokus pada pencapaian atau target kegiatan yang harus dicapai dalam satu hari. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat catatan kecil pada kertas, atau tabel lengkap yang berisikan waktu dengan rentang setiap satu jam.

DAILY PLANNING WORKSHEET		
Date: _____		
Tasks to Complete	Done	Appointments to Keep
		7:00
		8:00
		9:00
		10:00
		11:00
		12:00
Phone Calls to Make	Done	
		1:00
		2:00
		3:00
People to See	Done	4:00
		5:00
		6:00
		7:00

Gambar 2.93 Daily Plan Worksheet  
Sumber: Haynes (2015)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA