



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 Perancangan Desain

Perancangan juga identik dengan desain. Dalam suatu perancangan dibutuhkan beberapa ide yang dapat digunakan oleh para pengguna-nya dengan jangka waktu yang lama, sehingga harus terkonsep dengan baik dan dapat ditemukan beberapa masalah yang dialami oleh para user. Menurut Landa (2014) desain merupakan suatu cara dalam menyampaikan pesan kepada audiens dalam jumlah banyak melalui teknik dan elemen visual. Pesan dapat tersampaikan apabila tercipta suatu keahamanpada masyarakat mengenai objek visual tertentu dengan menimbulkan suatu persepsi dan pesan .

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain merupakan suatu hal yang dapat berpengaruh kepada target dalam penyampaian suatu pesan / komunikasi. Elemen Desain terdiri dari garis, bentukm warna dan tekstur. (Landa,2014,Hlm19)

2.1.1.1 Garis

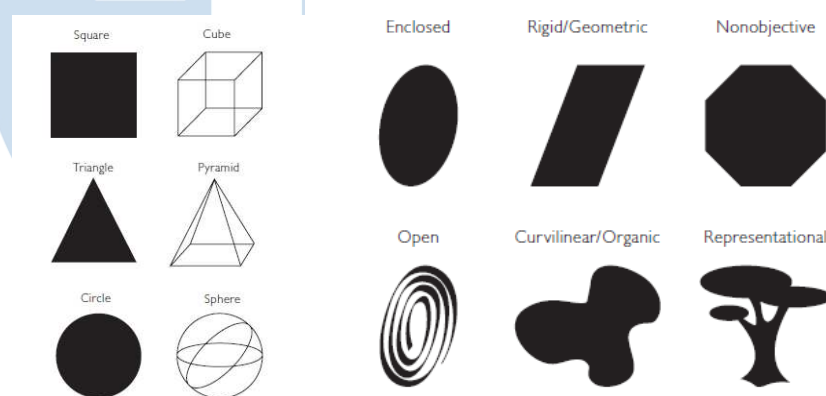
Garis adalah kumpulan titik yang tersusun memanjang sehingga dapat digunakan untuk jalur pergerakan dalam suatu desain, didalam garis terdapat kumpulan titik yang menjadi satu dan ukuran yang bermacam macam. Garis memiliki beberapa jenis yaitu lurus, melengkung, dan garis majemuk. Garis dapat membantu dalam menunjukkan suatu mata menuju kearah desain.



Gambar 2.1 Elemen Visual Garis
(Landa, 2014, hlm. 19)

2.1.1.2 Bentuk

Menurut Landa (2014) Bentuk merupakan suatu kumpulan elemen garis, warna, tekstur yang tinggi lebar nya dapat dihitung dan diukur. Bentuk dasar meliputi, persegi, segitiga dan lingkaran. Dari ketiga bentuk dasar tersebut dapat ber-transformasi menjadi volumetrik.



Gambar 2.2 *Basic shapes and forms*
(Landa, 2014, hlm. 21)

2.1.1.3 Warna

Landa (2014) mengatakan bahwa warna merupakan suatu elemen desain yang penting. Warna adalah aspek dari cahaya, hanya dengan cahaya kita dapat bisa melihat warna. Warna yang kita lihat pada permukaan benda di lingkungan kita dianggap dan dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan. Melalui warna kita dapat mengetahui sebuah makna tersirat yang berbeda. Warna terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

1. Warna Aditif

Warna aditif adalah warna yang bias disebut dengan RGB atau *red*, *green*, dan *blue*. Warna tersebut banyak sekali muncul dalam sehari hari kita terutama dalam suatu benda digital.



Gambar 2.3 *Additive Color System*
(Landa, 2014, hlm. 24)

2. Warna Subraktif

Warna Subraktif adalah warna yang berasal dari kumpulan warna yang tercampur dalam suatu permukaan. Warna subraktif memiliki nama lain yaitu warna CMYK yang terdiri dari *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*.



Gambar 2.4 *Subtractive Color System*
(Landa, 2014, hlm. 24)

2.1.1.4 Psikologi Warna

Braam (2020) menyatakan bahwa kesan, pesan, pengaruh psikologis warna dapat mempengaruhi manusia berdasarkan dari beberapa warna yang berbeda-beda. Melalui warna, perasaan, emosi, dapat tersalurkan pesan-pesan yang bersangkutan sehingga dapat mempengaruhi cara berfikir dan menimbulkan sebuah reaksi. Berikut ini merupakan warna yang memiliki unsur psikologis:

1. Merah

Warna merah memiliki arti yang berhubungan dengan, semangat, kekuatan, seram, keberanian, dan semangat yang membara. Warna merah memiliki unsur menarik perhatian mata seseorang.

2. Hijau

Warna hijau memiliki arti yang tidak jauh dari alam sekitar, dan juga dapat dilihat sebagai warna yang mengandung unsur pertumbuhan, melambangkan ekosistem.

3. Kuning

Kuning memiliki arti sebagai suatu hal yang ceria, intelektual, kebaikan, dan memberikan efek kehangatan dan kekeluargaan.

4. Oranye

Oranye merupakan campuran warna dari kuning dan merah. Warna ini memiliki unsur memberikan hal yang bersifat positif, energi, dan warna yang selalu ada di setiap hal-hal kecil.

5. Biru

Biru memiliki arti sebagai lambang dari hal yang bersifat tenang, kemandirian, simpati dan suatu kepercayaan.

2.1.1.5 Tekstur

Landa (2014) mengatakan bahwa tekstur adalah kualitas, rasa dan sentuhan yang terdapat dalam suatu benda. Tekstur terbagi menjadi dua yaitu tekstur asli dan juga tekstur visual. Tekstur asli merupakan tekstur yang dapat dirasakan dan diraba secara fisik sedangkan tekstur visual biasanya hanya berupa foto



Gambar 2. 5 *Tactile Texture*

Sumber: <http://www.pxleyes.com/photography-contest/20092/7/>



Gambar 2. 6 *Visual Texture*

Sumber: <https://www.blendspace.com/lessons/clbyJT2dpL8pDg/cardboard-portrait>

2.1.2 Prinsip desain

Menurut Landa (2014, hlm. 29) prinsip dasar desain harus terdiri dari suatu hal yang menciptakan kesatuan desain, yaitu Format, Balance, Hirarki Visual, Irama dan kesatuan

2.1.2.1 *Format*

Format adalah pembatas dalam mendesain. Format disesuaikan berdasarkan konteks desain. Format berupa media implementasi desain itu sendiri. Sebuah format memberikan Batasan bagi para desainer untuk mengukur ukuran, pemilihan font yang pas, sehingga pesan dapat tersampaikan secara terstruktur dan rapih untuk para audiens (Landa, 2014, h 29)

2.1.2.2 *Balance*

Balance merupakan keseimbangan yang diciptakan melalui pembagian dari dua elemen visual Yang setara. Dengan adanya keseimbangan dapat menciptakan suatu harmoni dalam sebuah karya, berdasarkan bobot suatu visual, tata letak, dan posisi. Suatu visual dipengaruhi oleh ukuran, bentuk, warna, jumlah dan tekstur.(Landa 2014, hlm 30-31). Keseimbangan dapat dibagi menjadi 3 aspek, yaitu:

1. *Symmetry*

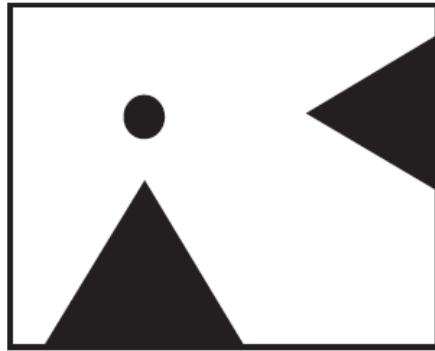
Elemen visual dalam suatu karya dibuat rata kiri dan kanan serta stabil diantara kedua sisi sehingga dapat menciptakan unsur ke stabilan dan kesetaraan pada kedua sisi



Gambar 2.7 Keseimbangan simetris
(Landa, 2014, hlm. 33)

2. *Asymmetry*

Keseimbangan yang seimbang tanpa adanya cerminan dari salah satu sisi dengan sisi lainnya. Dua visual yang sama tetapi ditempatkan dengan cara yang berbeda poisinya, tetapi tetap seimbang

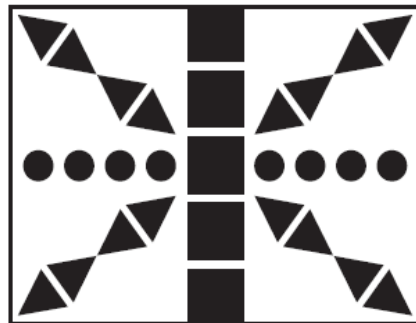


Gambar 2.8 *Asymmetrical*

(Landa, 2014, hlm. 33)

3. *Radial*

Keseimbangan dari terbentuknya garis simetri horizontal dan vertical, yang menyebar dari suatu titik dan membentuk simetri.



Gambar 2.9 *Radial Arrangement*

(Landa, 2014, hlm. 33)

2.1.2.3 *Visual Hierarchy*

Visual Hirarki adalah elemen visual yang tercipta melalui suatu penekanan sehingga dapat mengarahkan informasi kepada audiens lebih jelas dan tersampaikan. Semakin tinggi posisi hirarki visual tersebut berada maka akan lebih jelas pesannya tersampaikan. Landa (2014, hlm 33-34). Emphasis terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1. *Emphasis by Isolation*

Elemen visual yang memiliki penekanan dan terfokus kedalam suatu bentuk (hlm.34)

2. *Emphasis by Placement*

Elemen visual yang dapat mempengaruhi suatu penempatan informasi dalam membaca untuk para audiens (hlm.34)

3. *Emphasis Trough Scale*

Elemen visual suatu objek yang ditentukan oleh suatu ukuran dalam penekanan.suatu desain. (hlm.34).

4. *Emphasis Trough Contrast*

Perbedaan penekanan suatu visual yang dapat terlihat secara kontras dan sangat terlihat dengan jelas antara elemen satu dan elemen lainnya, seperti contoh, cerah dan gelap.

5. *Emphasis Trough Direction and Pointers*

Elemen tanda dapat menciptakan kesan visual yang berjalan mengarahkan ke penekanan dalam suatu desain

2.1.2.4 Rhythm

Landa (2014) menyatakan bahwa ritme dalam desain merupakan sebuah repetisi atau terjadinya hal yang berulang. Untuk menciptakan karya visual yang menarik sangat diperlukan ritme yang bervariasi seperti warna, tekstur, bentuk dasar, penekanan dan keseimbangan

2.1.2.5 Unity

Landa (2014) menyatakan unity merupakan suatu gabungan elemen visual yang menjadi suatu kesatuan dan tercipta berdasarkan pola pikir manusia dengan gabungan suatu elemen menjadi suatu elemen yang satu dan selaras dengan cara menggabungkan dengan beberapa bentuk, warna dll.(hlm.36)

2.1.2.6 Law of Perceptual Organization

Menurut Landa (2014), law of perceptual organization terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

1. *Similarity*

Elemen yang memiliki suatu kesamaan karakteristik, dapat dikatakan sama, kemiripan dalam hal bentuk, warna, tekstur dan arah.

2. *Proximity*

Elemen desain yang sangat dekat satu sama lainnya dan dapat menimbulkan suatu persepsi menjadi elemen yang satu kelompok

3. *Continuity*

Elemen desain yang berkoneksi dan berkelanjutan berdasarkan elemen yang ada sebelumnya sehingga menimbulkan suatu kesan adanya gerakan dalam suatu visual.

4. *Closure*

Elemen desain yang dapat membuat persepsi visual dengan suatu hubungan elemen individu dengan elemen lain yang menjadikannya suatu bentuk yang utuh

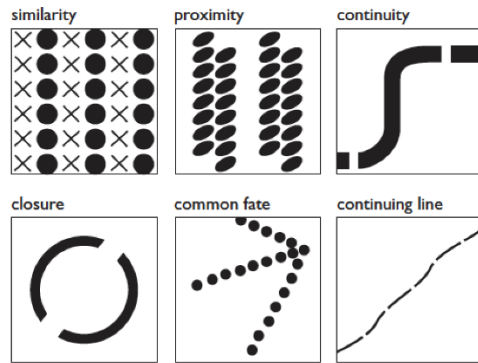
5. *Common Fate*

Elemen visual berkelompok dan kemudian menimbulkan efek visual menuju ke suatu arah yang sama

6. *Continuing Line*

Kumpulan garis yang dianggap berbentuk walaupun terdapat salah satu yang putus audiens akan tetap melihat keseluruhan bentuk pergerakan garis dibandingkan ke garis yang terputus

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.10 *Law of perceptual*

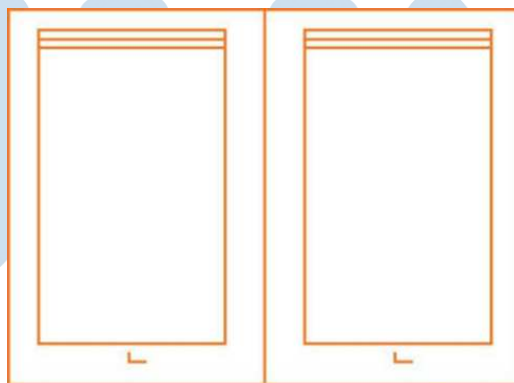
Sumber: Landa (2014)

2.1.3 Grid

Menurut Landa (2014) Grid merupakan suatu instruksi yang dapat memandu desainer untuk memisahkan suatu format menjadi garis kolom yang berbentuk horizontal dan vertical. Grid bertujuan untuk memudahkan audiens dalam mencerna suatu informasi. Grid terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

2.1.3.1 *Single Column Grid*

Grid ini adalah grid yang paling dasar disertai kegunaannya yang diperuntukan sebagai syarat teks yang Panjang, buku, dan laporan laporan. Grid ini terdiri dari suatu margin di bagian kiri dan kanan atas serta bawah.

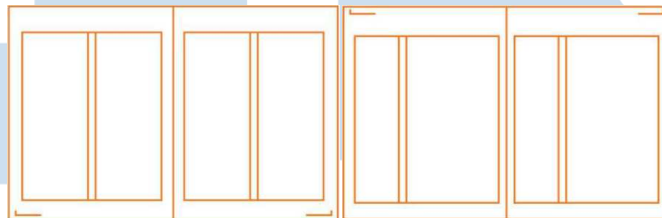


Gambar 2.11 *Single Column Grid*

(Tonderau 2019)

2.1.3.2 *Two Column Grid*

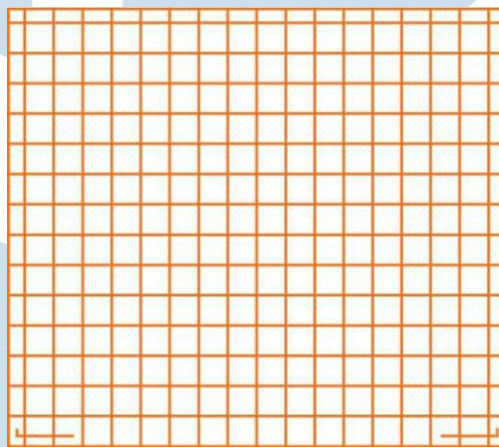
Grid ini berguna untuk batas yang memisahkan dua jenis informasi menjadi satu kolom sehingga dapat membuat konten yang tertera tepat terstruktur dan teratur,



Gambar 2.12 *Two Column and Four Column Grid*
(Tonderau 2019)

2.1.3.3 *Modular Grids*

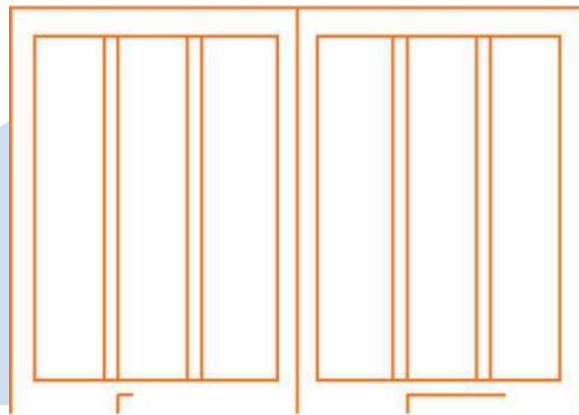
Grid ini adalah gabungan antara dua kolom yaitu kolom horizontal dan kolom vertikal. Grid ini dapat sebagai panduan dalam visual yang rumit tata letaknya, seperti koran, tabel,



Gambar 2.13 *Modular Grid*
(Tondreau 2019)

2.1.3.4 *Multicolumn Grids*

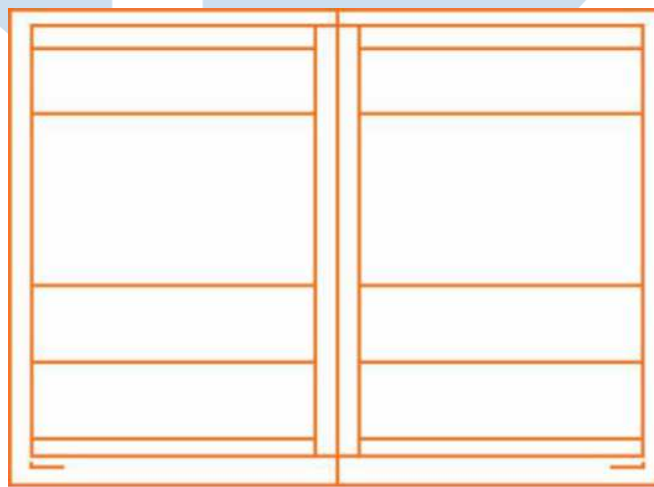
Grid yang paling fleksibel sehingga jumlah kolom dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan. Grid ini biasanya digunakan dalam membuat suatu website



Gambar 2.14 *Multi Column Grid*
(Tondreau 2019)

2.1.3.5 *Hierarchial Grid*

Grid ini berguna untuk memberikan pembagian kepada halaman hingga terstruktur secara rapih dengan bentuk horizontal dan terfokus kepada hierarki..



Gambar 2.15 *Hierarchial Grid*
(Tondreau 2019)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.4 Fotografi

Langford, Fox dan Smith (2010) menyatakan bahwa fotografi merupakan “menggambar dengan cahaya” pada dasarnya adalah kombinasi teknik dan pengamatan visual yang menciptakan ilusi 2D dari dunia 3D. melalui gabungan dari teknik yang dimiliki berdasarkan pemikiran, imajinasi dan desain. Dengan adanya fotografi, peristiwa dan kejadian yang tidak dapat diulang dapat dirasakan dan diabadikan kembali. Fotografi juga dapat menjadi media untuk memberikan sebuah cerita, pesan dengan visual yang nyata. (hlm. 1-3). Menurut Cox (2020) terdapat berbagai jenis fotografi yaitu *people photography*, *animal photography*, *product photography*, *landscape photography*

1. *People Photography*

Tujuan *people photography* adalah untuk menunjukkan karakter subjek – yang menangkap kepribadian dan emosi seseorang dalam sebuah gambar. Jenis fotografi ini terfokus untuk menangkap esensi suatu subjek, atau memenuhi tujuan dan pesan yang terdapat pada fotografi orang tersebut memiliki emosi yang dapat tersampaikan ke audiens. (Cox, 2020)



Gambar 2.16 *people photography*
(Sumber: <https://pxhere.com/en/photo/1053497>)

2. *Animal Photography*

Hewan yang ada pada ekosistem asli merupakan objek utama dalam membuat sebuah foto, sehingga memerlukan adanya kesabaran serta kejelian dalam mengabadikan sebuah foto dengan objek hewan. . (Cox, 2020)



Gambar 2.17 *animal photography*

(Sumber: <https://www.wikihow.com/Be-a-Wildlife-Photographer>)

3. *Product Photography*

Jenis fotografi ini biasanya menggunakan studio foto dengan pencahayaan yang maksimal, yang berguna untuk menampilkan suatu produk secara detail dan terlihat menarik untuk dipandang para audiens, sehingga masyarakat tertarik untuk menggunakan produk tersebut .(Cox, 2020)



Gambar 2.18 *product photography*

(Sumber: <https://www.creativelysquared.com/article/15-product-photographers-to-follow-on-instagram-right-now>)

4. *Landscape Photography*

Jenis Fotografi ini mengabadikan visual berupa objek pemandangan alam , Gedung-gedung, dengan posisi foto yang menyamping. Dengan *landscape photography* membawa audiens kedalam foto dari tempat yang diabadikan dikarenakan ini merupakan *environmental photography* . (Cox, 2020)



Gambar 2.19 *landscape photography*

(Sumber: <https://www.qubisa.com/webinar/landscape-photography-bukan-sekedar-mengabadikan-alam>)

2.1.5 Ilustrasi

Maharsi (2018) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan suatu ide dan konsep yang divisualisasikan dengan eksekusi yang berdasarkan dengan sebuah nilai yang telah ditentukan dan memiliki pesan yang dapat tersampaikan ke khalayak. Pesan yang dimaksud yaitu ilustrasi dapat dijadikan sebagai media komunikasi antar pembaca dengan visualnya. (hlm.17)

2.1.5.1 Teknik Ilustrasi

Menurut Maharsi (2018) sebagai seorang ilustrator terdapat dua Teknik yang berguna untuk membuat sebuah ilustrasi yaitu media tradisional dan media digital:

1. Tradisional

Membuat ilustrasi dengan media yang cenderung lebih rumit alat-alatnya seperti cat , kuas, crayon , pensil dan lainnya yang mendukung dalam pembuatan ilustrasi



Gambar 2.20 Traditional Ilustrasi

(Sumber: <https://www.ktn.com/traditional-art-of-the-philippines-on-display-at-dorris-rider-art-gallery/>)

2. Digital

Ilustrasi digital merupakan ilustrasi dengan menggunakan teknologi terbaru seperti komputer , tab, dengan bantuan alat pendukung seperti *pentab*. Dan diperlukannya bantuan *software* pendukung seperti *adobe photoshop* , *illustrator* dan lain lain



Gambar 2.21 Digital Illustration

(Sumber: <https://keepo.me/techno/pen-tablet-terbaik/>)

2.2 Media Online

Hadi (2015) menyatakan bahwa Media Online merupakan situs , aplikasi yang menyediakan informasi baru setiap harinya mengenai suatu peristiwa dan

kejadian yang menyangkut kehidupan sehari-hari, seperti pendidikan, olahraga, teknologi, politik dan hidup sehat.



Gambar 2.22 Media Online
(Sumber: www.blog.jejualan.com)

2.2.1 Karakteristik Media Online

Media Online memiliki beberapa aspek yang mencerminkan karakternya, sebagai pembeda dengan media lainnya. Agung (2005, hlm20)

2.2.1.1 Kecepatan Informasi

Dalam kepentingan untuk mencari Informasi, Media Online sangat berperan penting dalam efisiensi waktu. Kita dapat dengan cepat mendapatkan informasi dari seluruh penjuru dunia. Selain itu dalam segi penyebaran informasi dapat dengan mudah disebarkan,

2.2.1.2 Pembaruan Informasi

Internet tidak terbatas oleh ruang dan waktu, kapanpun dan dimanapun, dapat membuat media online dengan cepat selalu memperbarui informasi secara instan dengan lengkap.

2.2.1.3 Timbal Balik

Media online membuat interaksi antar sesama yang begitu luas, dengan waktu yang begitu cepat, seperti ruang diskusi dan forum. Setiap pengguna media online dapat membagikan informasi dan menuliskan komentar mengenai topik yang sedang dibicarakan,

2.2.1.4 Personalisasi

Pengguna media online juga dengan leluasa memiliki kontrol diri. Pengguna media online dengan mudah dapat mengkonsumsi informasi mana saja yang dianggap penting dan dapat memilihnya dengan mudah sesuai dengan kebutuhan pengguna

2.2.1.5 Kapabilitas Multimedia

Media Online dengan mudah memberikan para pengguna kebebasan dalam memberikan suatu teks, suara, video, gambar dan visual lainnya sesuai dengan informasi yang ingin diberikan.

2.2.1.6 Pranala (*Hyperlink*)

Dalam media online, informasi yang berkaitan, dapat langsung terhubung oleh informasinya yang memiliki kesamaan satu sama lainnya.

2.2.1.7 Kapasitas Tidak Terbatas

Media online tidak memiliki batas dalam memberikan suatu informasi, dan akan selalu bertambah di setiap waktunya

2.3 Aplikasi

Menurut Salz (2013) Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang diciptakan untuk bekerja di beberap device seperti smartphone, tablet, dan lainnya yang memiliki fungsi yang berguna sebagai saran memudahkan penggunanya. Menurut Hasan dan Asep (2014), aplikasi merupakan suatu program yang dibuat sebagai pemecah masalah yang berdasarkan dari fungsi teknologi yang berpacu pada sebuah computer yang diinginkan atau diharapkan.

2.3.1 Jenis Jenis Aplikasi

Cuello dan Vitonne (2013) menyatakan ,aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa tipe, yaitu:

2.3.1.1 Aplikasi Native

Aplikasi *native* merupakan suatu aplikasi yang di buat berdasarkan dengan system perangkat lunak suatu *platform*, seperti windows, IOS dan Android. Aplikasi *native* memiliki contoh yaitu APP STORE hanya untuk *device* Apple, atau Google Playstore hanya untuk Samsung, dan keduanya memiliki fiturnya masing-masing. Secara singkat aplikasi *Native* merupakan aplikasi bawaan langsung dari setiap *device*. Aplikasi *native* dapat berjalan lancar tanpa perlu menggunakan koneksi internet.



Gambar 2.23 *Native Apps*
Sumber: Cuello dan Vitonne (2013)

2.3.1.2 Aplikasi web

Mobile Web Apps merupakan suatu aplikasi yang dibuat untuk diakses menggunakan, *mobile phone*., tetapi aplikasi hanya dapat diakses menggunakan website internet. Aplikasi ini dirancang melalui program website seperti HTML, CSS, JavaScript. Untuk mengakses aplikasi *web* hanya cukup membuka internet dan akses melalui internet tanpa melalui proses unduh.

2.3.1.3 Aplikasi Hybrid

Aplikasi hybrid merupakan gabungan dari aplikasi native dengan aplikasi web. Pemrograman dari aplikasi hybrid dapat dengan mudah disesuaikan dengan device para pengguna-nya.



Gambar 2.24 *Hybrid Apps*
Sumber: Cuello dan Vitonne (2013)

2.3.2 Kategori Aplikasi

Aplikasi terdiri dari 5 kategori menurut Cuello dan Vittone (2013) yaitu:

2.3.2.1 Hiburan

Aplikasi hiburan merupakan suatu aplikasi yang berguna untuk kebutuhan yang menyenangkan dan menghibur penggunanya. Contoh dari aplikasi ini adalah *Gaming Apps*. Visual yang diperlihatkan untuk aplikasi hiburan harus memiliki banyak warna terang, visual yang menarik untuk dilihat.

2.3.2.2 Edukasi

Aplikasi edukasi berguna untuk memberikan informasi seputar Pendidikan sebagai sarana untuk belajar bagi penggunanya. Aplikasi ini berisi konten edukatif yang terdiri dari informasi, pelajaran yang berkualitas.

2.3.2.3 Sosial

Aplikasi sosial adalah aplikasi yang berguna sebagai sarana untuk berkomunikasi dan interaksi antar pengguna-nya. Dengan aplikasi ini komunikasi dapat lebih mudah dan cepat melalui dorongan internet.

2.3.3 Proses dalam Perancangan Aplikasi

Menurut Thai lam (2016) memiliki beberapa tahapan yang haru dilakukan dalam merancang suatu aplikasi, berupa riset user, User Persona , Sitemap, Wireframe, Prototype, Validation:

2.3.3.1 Riset User

Di Tahap Riset pengguna, diperlukan validasi data sebelum aplikasi dibuat, prosesnya dapat dicari latar belakang , Survei, Wawancara sehingga aplikasi yang dibuat nantinya jelas penggunaannya, dan sesuai dengan urgensi yang dialami masyarakat.

2.3.3.2 User Persona

Setelah menemukan data dari hasil riset pengguna, langkah selanjutnya dalam membuat aplikasi adalah membuat user persona. User persona merupakan gambaran secara ringkas mengenai calon pengguna aplikasi nantinya. Yang tertera dalam User Persona seperti kelebihan Pengguna, kebiasaan pengguna , hambatan apa yang paling sering terjadi pada pengguna.

2.3.3.3 Sitemap

Di tahap pembuatan Sitemap desainer dapat merangkum dan menemukan titik terang dari tujuan yang ingin dicapai oleh pengguna berdasarkan data dari tahap sebelumnya. Tata letak aplikasi dipetakan seperti home, dan lainnya telah ditempatkan sehingga dapat mudah dinavigasikan.

2.3.3.4 Wireframe (lowfidelity)

Di tahap pembuatan wireframe, desainer mulai merancang desain pada aplikasi secara kasar, belum ada warna, dan membuat navigasi pada aplikasi nantinya, sehingga aplikasi dapat diarahkan dengan maksimal dan tidak membingungkan.

2.3.3.5 Prototype

Di tahap prototype desainer dapat membuat uji coba rancangan kepada para penggunanya sehingga mendapatkan feedback dan saran dari kekurangan yang masih ada, pada hasil perancangan.

2.3.3.6 Validation

Validation merupakan tahap akhir dalam membuat suatu aplikasi, yaitu dengan analisis akhir berdasarkan hasil prototype yang telah dilakukan.

2.3.4 User Interface

Menurut Malecwicz & Malecwicz (2020) *User Interface* merupakan suatu proses dimana program dapat menciptakan suatu visual yang berdasarkan dari suatu *device*. UI merupakan komponen yang harus ada dalam pembuatan suatu website dan aplikasi. UI berguna sebagai perantara manusia dengan program dapat menimbulkan suatu interaksi yang dapat membantu penggunanya. (hlm. 16). Menurut Mckay (2013) keefektifan dari UI terdiri dari beberapa komponen:

1) Useful, Relevant, Neccessary

Dalam User Interface diperlukan kepraktisan dalam mengaksesnya, sehingga tidak menimbulkan suatu pengulangan kata dan komponen yang tidak dibutuhkan

2) Purposeful

UI berperan untuk membantu pengguna dalam mencapai tujuan yang dituju dengan memberikan pemahaman yang jelas kepada pengguna-nya

3) Clear and Natural

Penggunaan Bahasa dalam UI harus bersifat jelas dengan menggunakan Bahasa yang umum serta tidak asing didengar untuk para penggunanya

4) Easy to Understand

UI harus dapat membantu pengguna dalam memahami langkah yang akan dilakukan selanjutnya. (hlm .18).

5) Specific

Spesifik merupakan elemen penting dalam UI, sehingga tujuan tersampaikan dengan singkat dan jelas. (hlm .18)

6) Efficient and Consises

Informasi yang disampaikan UI harus efisien tanpa ada banyak tulisan yang mengganggu. Penulisan yang berlebihan cenderung membuat pengguna merasa rishi dalam menjelajahi UI. (hlm .19)

7) Inspires Confidence

Informasi yang diberikan melalui User Interface harus bersifat sesuai fakta yang ada tanpa dilebihkan atau dikurangkan, sehingga tidak menimbulkan persepsi yang salah untuk pennggunanya. (hlm. 19-20)

8) Timely

Informasi harus diberikan dalam waktu yang tepat. Jika informasi yang disampaikan terlalu cepat, maka informasi yang akan diberikan ke pengguna akan menjadi informasi yang tidak relevan dan jika terlalu lambat, pengguna akan melanjutkan hal tersebut tanpa mengetahui informasi yang mereka butuhkan.. (hlm.20)

9) Good Personality and Tone

Informasi harus menggunakan Bahasa, nada dan intonasi yang baik agar pesan dapat tersampaikan ke pengguna. (hlm.20)

10) Rarely Interrupt

UI diharapkan untuk tidak mengganggu pengguna di waktu yang tidak tepat.

2.3.4.1 Elemen UI

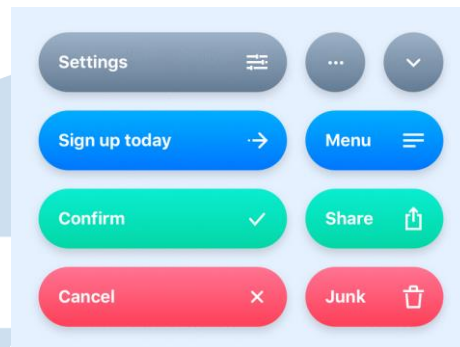
Reileian (2017) Menyatakan bahwa dalam User Interface, pengguna suatu komputer untuk mengoperasikannya akan terdapat suatu control yang spesifik kemanakah tujuan dari control tersebut, dan control tersebut terbagi menjadi 3 kategori yaitu: Input Control, Navigational Components, dan Informational – Communication.

2.3.4.1.1 Input Control

Menurut Gondodiyoto (2007), pengendalian masukan (input controls) dirancang dengan tujuan untuk mendapat keyakinan bahwa informasi yang dioperasikan kedalam (input) adalah valid, lengkap, serta jauh dari kesalahan system. Apabila input control salah, dipastikan output control juga akan salah, sehingga informasi tidak tersampaikan kepada user. Input Control dapat dioperasikan dengan menggunakan beberapa komponen, yaitu:

1) Button

Menurut Wickramarachchi (2014) Button merupakan suatu hal yang apabila ditekan akan mengeluarkan sesuatu. Dalam UI Button berguna apabila kita klik button maka akan muncul ke laman lain atau mengeluarkan sesuatu informasi kepada user. Button biasanya berbentuk sebuah kata atau sebuah objek tertentu. (hlm. 7)

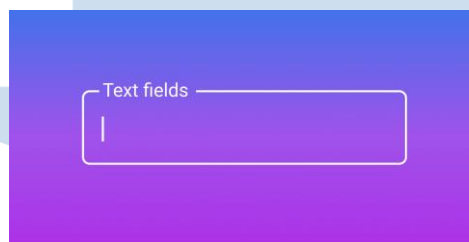


Gambar 2.25 Button

Sumber: sumber <https://id.pinterest.com/pin/123075002305738688/>

2) Text Field

Menurut Wickramarachchi (2014), Text field merupakan sebuah tempat dimana user dapat menulis suatu kata dan setelah itu dapat dioperasikan untuk menu selanjutnya.



Gambar 2.26 Text Field

Sumber: <https://medium.com/google-design/the-evolution-of-material/>

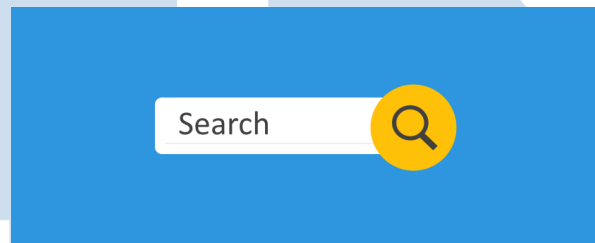
2.3.4.1.2 Navigational Components

Navigational Component merupakan suatu elemen UI yang berguna sebagai alat navigasi sehingga pengguna dapat mengarahkan aplikasi dengan keinginan. Navigational Components terdiri dari *search field*, *pagination*.

1) *Search Field*

Menurut Wickramarachchi (2014) Search Field merupakan sarana pengguna UI dalam mencari hal yang mereka inginkan dan pencarian dapat diketik di sebuah area yang berbentuk kotak yang telah tersedia. Apabila pengguna aplikasi merasa adanya kerumitan dalam mencari

hal yang mereka inginkan, melalui search field dapat terbantu dalam menemukan hal yang pengguna inginkan .Search Field berbentuk tombol Search, (hlm.10)

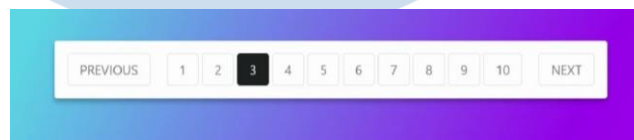


Gambar 2.27 Search Field

Sumber: <https://uxplanet.org/design-a-perfect-search-box-b6baaf9599c/>

2) *Pagination*

Menurut Wickramarachchi (2014) pagination merupakan komponen pemisah halaman dari UI, pengguna dapat berpindah halaman tanpa perlu membuka halaman sebelumnya. (hlm.10)



Gambar 2.28 pagination

Sumber: sumber <https://id.pinterest.com/pin/123075002305738688/>

2.3.4.1.3 **Informational Communication**

Informational Communication merupakan elemen UI yang memberikan informasi / *feedback* secara langsung dari sebuah aplikasi. *Informational Communication* terdiri dari *progress bar*, *notification*

1) *Progress Bar*

Progress bar adalah suatu visual yang dapat memperlihatkan suatu proses dalam meng-unduh, meng-unggah sesuatu .Menurut Wickramarachchi (2014) progress bar dapat membantu para user

untuk melihat penanda apakah proses yang sedang dilaksanakan telah selesai atau gagal (hlm.9)



Gambar 2.29 progress bar

Sumber: sumber <https://id.pinterest.com/pin/123075002305738688/>

2) *Notifiacion*

Menurut Wickramarachchi (2014) notifikasi adalah suatu komponen yang berguna untuk memberikan peringatan terhadap pengguna, seperti adanya pesan, panggilan, dan informasi lainnya.



Gambar 2.30 progress bar

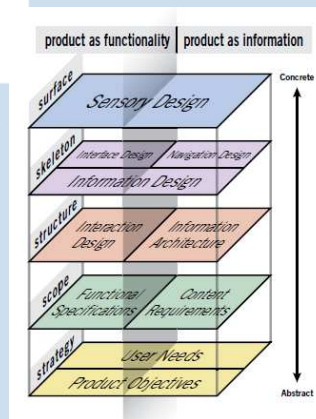
Sumber: sumber <https://id.pinterest.com/pin/123075002305738688/>

2.3.5 **User Experience**

Malewicz dan malewicz (2020) menyatakan bahwa UX atau User Experience merupakan suatu pengalaman yang dapat dirasakan pengguna dengan melalui tingkat keefektifan yang dapat dialami oleh target ketika mencoba platform digital. Seorang desain UX harus paham betul bagaimana mengoperasikan aplikasi yang telah dibuatnya, mulai dari navigasi dan lainnya.

2.3.5.1 Elemen User Experience

Menurut Garret, dalam menciptakan sebuah UX yang berkualitas, memerlukan beberapa tingkatan elemen yang setiap elemennya akan melibatkan, dipertimbangkan serta bergantung terhadap pengguna. UX memiliki 5 tingkatan elemen yang dimulai dari tingkatan terbawah



Gambar 2.31 Skema Elemen UX
Sumber: Garrett (2011)

1) The Strategy Plane

Strategy plane merupakan elemen utama / tingkatan utama dalam UX. Dalam tingkatan ini kita mencari data, riset untuk mencari tahu apa kebutuhan yang diperlukan oleh user sehingga perlu diciptakannya aplikasi ini. Strategi perlu dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan bermanfaat bagi penggunanya.

2) The Scope Plane

Scope plane merupakan elemen kedua / tingkatan kedua dalam UX. Scope plane berisi kumpulan ide, fitur apa saja yang akan disediakan dalam aplikasi, dan isi konten apa saja yang akan ada dalam aplikasi.

3) The Structure Plane

Structure plane merupakan elemen ketiga / tingkatan ketiga dalam UX. Elemen ini berisi definisi dari jalannya sistem respon yang

akan diterima oleh user, dan apa yang akan user lakukan setelah mendapatkan respon tersebut, seperti contoh pada aplikasi, alur yang akan dilalui dan proses penjelajahan user terhadap aplikasi yang dibuat, serta alur dari interaksi yang user lakukan seperti *swipe*, *scroll* dan lainnya.

4) The Skeleton Plane

Skeleton plane terdiri dari 3 aspek, yaitu information design, interface design, dan navigation design. Information design adalah bagaimana membuat informasi dalam desain memiliki pesan yang mudah dipahami oleh para audiens. Interface design adalah aspek yang berguna dalam pembuatan visual desain dari app. Desain harus dibuat menyenangkan mungkin dimata para pengguna. Yang terakhir adalah navigation design yang berisi tampilan visual yang dapat digunakan oleh pengguna sebagai sarana untuk menavigasikan konten yang tertera, sesuai dengan information architecture.

5) The Surface Plane

Surface plane merupakan elemen terakhir dan tingkatan kelima dalam UX. Surface Plane berisi desain tahap akhir (high fidelity) yang telah mendetail dengan terdiri dari desain yang telah rapih, terdapat font, warna, dan lainnya.

2.3.5.2 Law of Usability dalam UX

Menurut Krug (2014) dalam UX diperlukan sebuah *Law of Usability* sehingga UX dapat mudah digunakan, dimengerti secara alami oleh para penggunanya. Ketika pengguna bertanya-tanya mengenai UX yang dibuat, sebagai designer kita harus bias menjawab dan menghilangkan segala bentuk pertanyaan dari pengguna. Penjelasan harus bersifat *to the point*. *Law of Usability* terbagi menjadi beberapa kategori yaitu *Useful*, *Learnable*, *Memorable*, *Effective*, *Efficient*, *Desirable*, *Delightful*

1) Useful

Menurut Steve Kurg (2014) hal yang membuat aplikasi dapat berjalan dengan baik ialah dapat memberikan kegunaan yang banyak untuk pengguna-nya dengan jelas tanpa membuat penggunanya berfikir banyak dan dilengkapi dengan tombol yang mudah dipahami dan praktis.

2) Learnable

Menurut Krug (2014) Pengguna harus dapat dipelajari dan mudah untuk mengenali aplikasi yang telah kita rancang. Segala pilihan dan info yang diberikan dalam aplikasi harus dapat menghilangkan pertanyaan yang ada dalam pikiran pengguna.

3) Memorable

Menurut Krug (2014) dalam membuat aplikasi harus memiliki beberapa komponen yang mudah diingat

4) Effective

Menurut Krug (2014) Aplikasi harus dibuat dengan efektif dengan menyediakan beberapa pilihan yang ingin dicari oleh penggunanya.

5) Efficient

Menurut Kurg (2014) aplikasi yang bagus dapat terlihat dari tingkat ke efisien-si nya, melalui fitur fitur yang inovatif serta dapat dirasakan melalui user test.

6) Desirable

Menurut Krug (2014) Aplikasi dapat menarik perhatian serta diinginkan oleh penggunanya, dengan cara memberikan kenyamanan serta fitur yang dapat menarik perhatian

7) Delightful

Sesuatu yang menyenangkan akan muncul apabila terkumpul dari ide ide yang menarik dalam pembuatan aplikasi tersebut, sehingga dapat menciptakan kesenangan dalam menggunakan aplikasi yang telah dibuat

2.4 Sumbang Buku

Menurut Haslam (2016) buku merupakan kumpulan suatu kertas yang didalamnya terdapat banyak informasi, pelajaran yang disusun strukturnya secara baik dan dicetak dengan pelindung yang terbuat dari kertas tebal, karton sehingga menjadi kesatuan yang utuh. Sumbang atau menyumbang merupakan suatu hal yang identik dengan kegiatan prososial. Menurut Kassin (2012). (hlm 4) kegiatan prososial merupakan suatu kegiatan yang mengutamakan untuk menguntungkan dan menolong orang - orang yang membutuhkan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Sumbang Buku merupakan aktivitas sosial dengan memberikan buku kepada masyarakat yang membutuhkan, sehingga dapat memberikan rasa senang, dan berdampak baik untuk Pendidikan serta memperoleh ilmu / pelajaran yang berguna untuk masyarakat dari buku yang telah diberikan. Lembaga penyumbang buku di Indonesia sudah banyak contohnya adalah:

1) Komunitas 1001 Buku

Komunitas 1001 Buku merupakan jaringan relawan dan pengelola taman baca anak mandiri nirlaba, yang membantu donator dalam menyalurkan buku yang didonasikan ke pelosok Indonesia. Komunitas ini dibentuk didasari oleh rasa empati terhadap akses bahan ajar di pelosok yang tidak berkualitas, Tidak hanya menyalurkan buku saja, komunitas ini dengan seluruh anggotanya berangkat langsung ke pelosok, sehingga bisa melihat secara langsung disana kondisi anak-anak dipelosok, serta memberikan pengajaran langsung.

2) Sedekah Buku Indonesia

Lembaga Sedekah Buku Indonesia merupakan organisasi nirlaba yang dibentuk sebagai penyalur buku yang tidak terpakai dan buku donasi ke daerah pelosok. Jangkauan Sedekah Buku Indonesia sudah lebih dari 25.000 buku telah disumbangkan dan memiliki 50 titik distribusi yang tersebar di penjuru Indonesia.

2.5 Pemerataan buku di Pelosok

Berdasarkan UUD (1945) (pasal 31 ayat 1) Bangsa Indonesia sangat menjunjung tinggi nilai kesetaraan Pendidikan dan mengharuskan untuk menjamin adanya suatu kesetaraan Pendidikan . Hal itu mengartikan bahwa setiap masyarakat yang terpaksa untuk tidak bisa mengikuti kegiatan sekolah, seperti masyarakat yang tidak memiliki buku dikarenakan tinggal di pelosok harus terjamin untuk memiliki kesempatan untuk mendapatkan Pendidikan yang sama seperti masyarakat yang bersekolah pada umumnya, sehingga dapat terciptanya suatu kesetaraan Pendidikan. Kesetaraan Pendidikan memiliki tujuan untuk memastikan anak anak yang tidak punya akses Pendidikan , kurang mampu , tinggal di pelosok dapat terselesaikan Pendidikan dasarnya ,sehingga mendapatkan Pendidikan yang maksimal untuk memberikan perubahan untuk kelangsungan hidup masyarakat mencapai tujuan dan masa depan yang lebih baik.Untuk mencapai kesetaraan Pendidikan hal yang paling utama sebagai media menuntut ilmu adalah harus terealisasikan pemerataan akses bahan ajar di pelosok.

2.5.1 Akses

Menurut Gunawan (2012:4) akses adalah gabungan system informasi serta pengetahuan sehingga dapat menghasilkan suatu keterangan yang jelas, berkualitas serta pengetahuan yang bermanfaat bagi orang lain dan menjadi penghubung antar kedua perantara yang bersangkutan

2.5.2 Literasi Buku

Taylor & Mackenney (2008:320) menyatakan bahwa Literasi buku merupakan suatu kegiatan dalam memahami sebuah buku sehingga mendapatkan

sebuah nilai, informasi dan ilmu yang dapat digunakan untuk penyelesaian dalam sebuah masalah.

2.5.2.1 Tujuan Liteasi Buku

Menurut Taylor & Mackenney, (2008) buku disusun untuk mencapai suatu tujuan untuk para pengguna-nya,yaitu:

- 1) Membantu Seseorang dalam belajar
- 2) Mempermudah pengajar dalam memberikan pembelajaran
- 3) Mampu mencukupi kebutuhan pengguna dalam memilih segala ilmu
- 4) Meniingkatkan dalam mencerna informasi dengan baik dan benar

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA