

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Graphic Design*

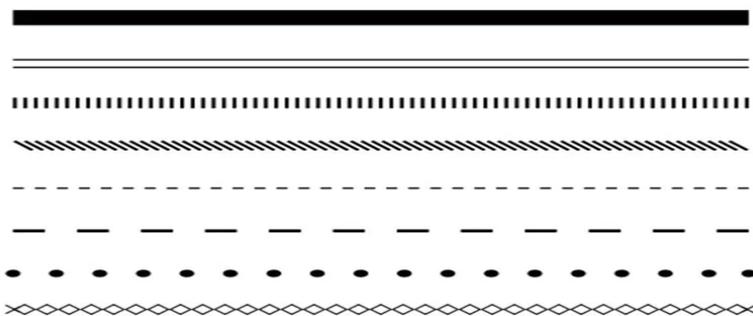
Dalam buku *Graphic Design Solutions 5th Edition* yang ditulis oleh Robin Landa, desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak melalui penyajian dalam bentuk visual. Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan saat membuat desain grafis menurut Robin Landa:

2.1.1 *Formal Element*

Formal element merupakan fondasi dari desain grafis yang perlu dipelajari dan dimengerti untuk mengetahui potensi setiap elemen sehingga dapat dimanfaatkan oleh seorang desainer untuk membuat desain komunikasi (Landa, 2014, hlm. 19). *Formal element* terdiri dari beberapa elemen seperti:

1. *Line*

Menurut Landa, *line* atau garis merupakan titik yang diperpanjang dan diarahkan. Garis dapat dikenali dari panjang, besar dan lebarnya. Garis berperan untuk berkomunikasi dan sebagai struktur suatu desain. Garis memiliki berbagai fungsi berdasarkan bentuknya salah satunya sebagai panduan mata audiens.

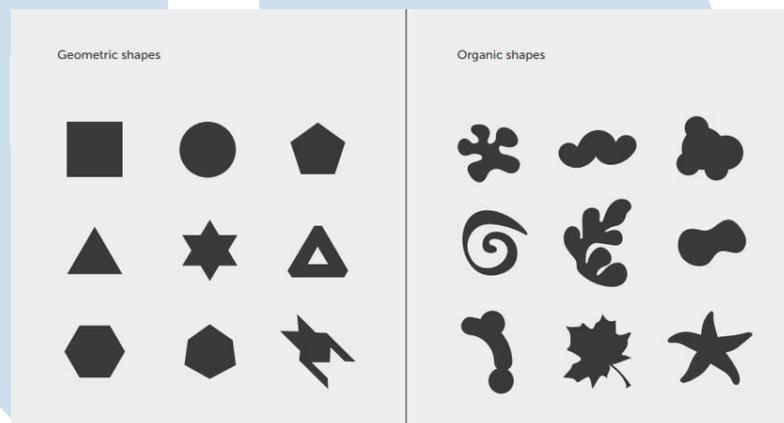


Gambar 2. 1 Garis

Sumber: shorturl.at/hnoU4

2. *Shape*

Shape atau bentuk merupakan garis tertutup. Tidak seperti garis yang berakhir di kedua ujungnya, mereka tidak memiliki bentuk terminal karena ujung-ujung garis bersatu membentuk ruang dua dimensi. Menurut Landa, bentuk adalah area dua dimensi yang terdiri dari garis, warna, dan tekstur.



Gambar 2. 2 Bentuk

Sumber: shorturl.at/tuvIQ

3. *Color*

Warna merupakan bagian dari pantulan cahaya. Menurut Landa (2014), warna adalah pantulan cahaya atau pantulan warna, dimana ketika cahaya mengenai suatu benda, sebagian cahaya tersebut diserap dan sebagian lainnya dipantulkan, sehingga menghasilkan warna yang berbeda. Elemen warna menurut Landa, unsur warna dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

4. *Hue*

Hue adalah nama-nama warna seperti biru, merah, hijau atau jingga. Warna dapat dibagi menjadi dua kelompok suhu warna, yaitu warna dingin dan warna hangat. Warna hangat mengacu pada warna seperti merah, oranye, dan kuning. Sedangkan warna dingin mengacu pada warna seperti ungu, biru, dan hijau.

5. *Value*

Value adalah indeks tingkat gelap-terang warna, seperti merah tua, biru terang, atau hijau terang. *Value* dipengaruhi oleh tingkat banyaknya warna putih dan hitam. Putih dan hitam adalah warna yang tidak termasuk dalam *hue* namun berperan penting dalam membuat warna menjadi lebih terang atau lebih gelap.

6. *Saturation*

Saturation adalah tingkat kecerahan suatu warna. Tidak ada kombinasi warna hitam, putih dan abu-abu yang mencapai kecerahan tertinggi.

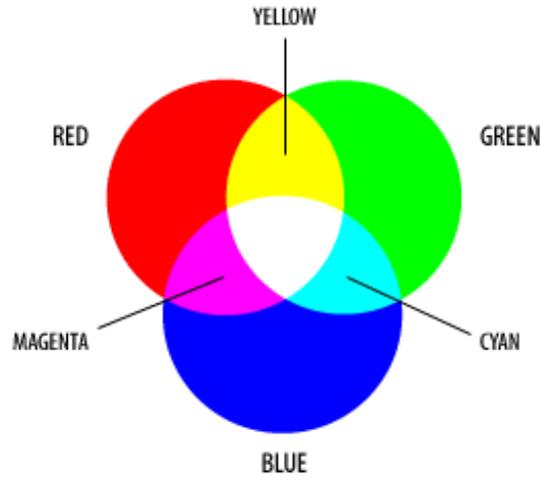


Gambar 2. 3 *Saturation*

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/wp-content/uploads/2018/12/hue-saturation-value.png>

7. *Primary Color*

Dalam *digital design*, *primary color* atau warna primer dibagi menjadi tiga warna, yaitu merah, hijau, dan biru (RGB). RGB disebut warna primer karena tidak ada kombinasi karena tidak ada kombinasi warna yang dapat menghasilkan warna tersebut melainkan menjadi sumber dari terciptanya warna putih dan variasi warna lainnya dengan jika seluruh atau sebagian warna digabungkan.



Gambar 2. 4 Primary Color

Sumber: <https://cdn.britannica.com/89/234589-050-0E6E9D4B/color-wheel-additive.jpg>

2.1.2 Typograph

Landa (2014) menyatakan bahwa *typeface* merupakan sekelompok desain karakter huruf, angka, dan berbagai tanda baca yang konsisten dan dapat dikenal memiliki kesamaan secara visual. Menurut Landa dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi sebagai berikut:

1. Oldstyle

Gaya penulisan romawi pertama kali diperkenalkan pada abad ke-15. *Font* ini memiliki ciri serif yang melengkung atau *bracket*. Contoh *font* ini adalah Times New Roman.

Times New Roman

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Gambar 2. 5 Oldstyle Font

Sumber: <https://taylorhiebert.com/wp-content/uploads/2021/02/Times-New-Roman-Bold.png>

2. Traditional

Jenis huruf tradisional adalah jenis huruf serif yang dibuat pada abad ke-18 yang menjadi simbol perubahan zaman dari zaman tua ke zaman modern. *Font* tradisional memiliki karakteristik seperti perpaduan antara *font* kuno dan modern. Contoh tampilan ini adalah Baskerville.



Baskerville
i love Typography, a
fine sample text, 123
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789 & " ' ? *

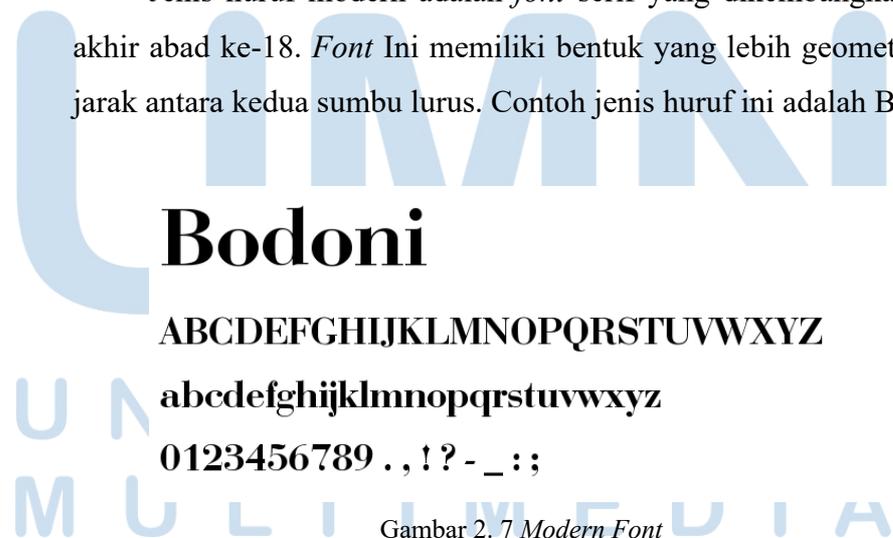
Gambar 2. 6 *Traditional Font*

Sumber:

<https://ilovetypography.com/img/2007/09/baskerville-sample1.gif>

3. Modern

Jenis huruf modern adalah *font* serif yang dikembangkan pada akhir abad ke-18. *Font* ini memiliki bentuk yang lebih geometris dan jarak antara kedua sumbu lurus. Contoh jenis huruf ini adalah Bodoni.



Bodoni

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 . , ! ? - _ : ;

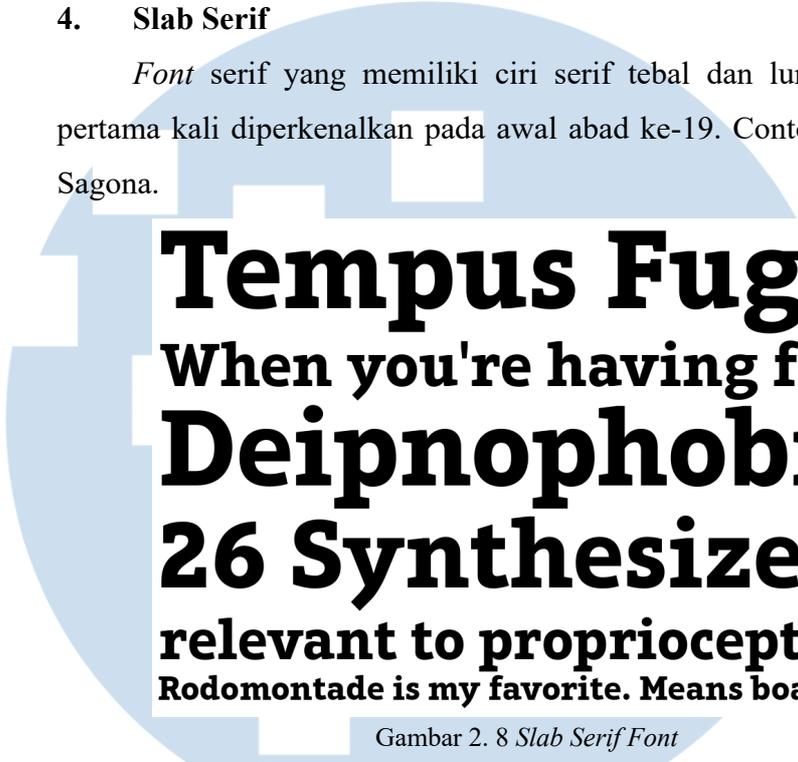
Gambar 2. 7 *Modern Font*

Sumber:

<http://www.identifont.com/samples2/linotype/AptiferSlab.gif>

4. Slab Serif

Font serif yang memiliki ciri serif tebal dan lurus. *Font* ini pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contohnya adalah Sagona.



Tempus Fugit
When you're having fun!
Deipnophobia
26 Synthesizers
relevant to proprioception
Rodomontade is my favorite. Means boastful.

Gambar 2. 8 Slab Serif Font

Sumber:

<https://images.fontheaus.com/?font=monotypeimaging%2FAptiferSlabLTPro%2DBold%2Eotf&mode=detail&width=1080>

5. Sans Serif

Sans serif adalah *font* tanpa memiliki serif. Tipografi sans serif pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh *font* ini adalah Helvetica.

Helvetica Neue 25 Ultra Light

Helvetica Neue 35 Thin

Helvetica Neue 45 Light

Helvetica Neue 55 Roman

Helvetica Neue 65 Medium

Helvetica Neue 75 Bold

Helvetica Neue 85 Heavy

Helvetica Neue 95 Black

Gambar 2. 9 Sans Serif

6. Blackletter

Sebuah *font* yang tercipta berdasarkan abad ke-13. *Font* ini memiliki tampilan yang mirip dengan huruf tulisan tangan abad



Bremsstrahlung
Eigenvektor Unfab
Gedankenerperiment
Durchmusterung

Gambar 2. 10 *Black Letter*

pertengahan dan sering disebut sebagai *font gothic*. *Font* ini ditandai dengan garis tebal dengan banyak lekukan. Contoh *font* ini adalah Fraktur Schwabacher.

7. Script

Font ini adalah yang paling mirip dengan tulisan tangan. Jenis huruf ini memiliki ciri miring dan bersambung. Contoh *font* ini adalah Shelley Allegro Script.



Arid ITC
Shelley Allegro Script
Gessele
Cascade Script
Zapf Chancery
CK Script

Gambar 2. 11 *Script Font*

8. *Display*

Font ini cocok digunakan dalam ukuran yang lebih besar dan sebagai *heading* atau judul. *Font* ini akan sulit dibaca bila digunakan sebagai teks karena bersifat dekoratif dan detail. Salah satu contoh *font* dekoratif adalah *Cracked*



HEDGEHOGS
are born blind
Cr ation de
Sierra Chica
AGRICULTURE
(and tourism)
Pashmina-type

Gambar 2. 12 *Display Font*

Sumber:

https://typography.guru/uploads/monthly_2018_11/frame1.gif.fb0a3f30197f04956ce445bf62c7a7d7.gif

2.1.3 *Grid*

Grid adalah panduan struktural untuk mengatur elemen visual. Struktur *grid* dibuat dengan gabungan garis vertikal dan horizontal sebagai panduan untuk mengatur penempatan elemen visual agar terlihat rapi dan terstruktur. Penempatan elemen visual yang rapi dan terstruktur dapat memudahkan audiens untuk menemukan dan membaca informasi yang mereka butuh. *Grid* terdiri dari beberapa bagian yang membentuk strukturnya.

1. *Column*

Kolom adalah kumpulan modul yang disusun secara vertikal dan memiliki lebar serta spasi yang sama.

2. *Rows*

Rows atau garis adalah sekelompok modul yang disusun secara horizontal. Seperti halnya kolom, lebar baris dan spasinya sama.

3. *Margin*

Margin adalah batas karya desain yang terletak di antara tepi kertas dan isinya. *Margin* berfungsi untuk menempatkan fokus perhatian di tengah kertas.

4. *Flowline*

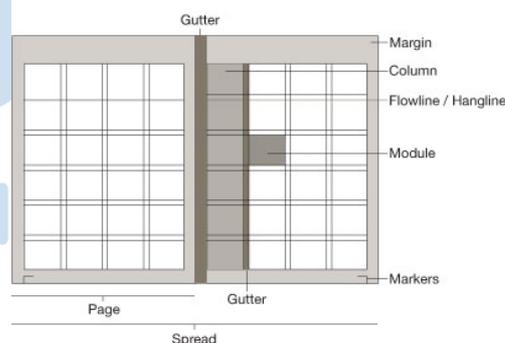
Flowline adalah garis horizontal yang membagi ruang menjadi pita horizontal. Garis aliran terdiri dari garis horizontal yang sama yang membentuk modul dan baris. Garis aliran dapat membantu menciptakan aliran visual.

5. *Module*

Modul adalah unit tunggal yang dihasilkan oleh garis vertikal dan horizontal berpotongan membentuk persegi atau persegi panjang.

6. *Spatial Zone*

Area ruang adalah kumpulan atau kelompok modul yang saling berdekatan dan dapat digunakan secara bersamaan untuk fungsi tertentu.



Gambar 2. 13 *Spatial Zone*

2.2 Media Informasi dan Komunikasi

Tarrow (2017) berpendapat dalam bukunya “Media Today: An Introduction to Mass Communication” bahwa periklanan adalah sebuah wadah atau media yang dibuat untuk memberikan ruang bagi bisnis untuk berbagi informasi melalui pesan disampaikan melalui teknologi. Teknologi ini disebut komunikasi massa sedangkan sarana yang digunakan disebut media massa.

Media informasi memiliki bermacam jenisnya yang dibedakan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Tiap produk yang diinformasikan disesuaikan dengan media informasi yang tepat melalui riset sehingga penyampaian pesan dapat tercapai dengan maksimal.

Komunikasi memiliki dua elemen yaitu informasi atau pesan yang dikirim ke publik dan komunikasi. Konsep komunikasi adalah tentang memahami bagaimana orang berinteraksi untuk memahami informasi yang dimaksud. Informasi atau pesan adalah kata-kata, tanda atau simbol yang dirancang agar penerima pesan dapat memahami maksud dari pengirim. Secara umum, ada empat alasan utama penggunaan media massa. Namun, mungkin ada lebih dari satu alasan ketika menggunakan media massa tergantung pada kebutuhan. Empat alasan tersebut adalah kepuasan, pengawasan, observasi, dan koneksi. Saat media tersebut digunakan, ketika pengguna dapat memberikan umpan balik atau komentar kepada pembuat media dan sebaliknya yang disebut sebagai interaksi.

2.2.1 Tujuan Media Informasi

Informasi menjadi salah satu bagian penting dalam suatu media yang disebarkan ke publik karena kejelasan dari informasi yang diterima oleh publik dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman masyarakat luas. Media informasi dapat bersifat interaktif yang tujuannya untuk mendapatkan umpan balik dan. Media informasi dapat menjadi semacam komoditas bernilai dalam masyarakat informasi (*information society*). Informasi diproduksi, dipertukarkan, dan dikonsumsi sehingga informasi disebut sebagai komoditas yang bernilai sebagai bentuk baru dari kapitalisme yang dalam pembahasannya sering disebut dengan berbagai istilah, seperti *informational* serta pengetahuan atau *knowing* (Nasrullah, 2017).

2.2.2 Fungsi Manfaat Media Informasi

Fungsi dari suatu media informasi dapat selalu berkembang sesuai dengan bidang dan penggunaannya. Selain sebagai wadah untuk menyimpan data atau memaparkan fakta, media informasi yang bersifat interaktif dapat digunakan untuk membantu pengirim dan target dari informasi tersebut untuk menjalankan aktivitas keseharian yang ditujukan untuk melakukan hal positif terhadap sesama karena kemampuan untuk memberikan umpan balik satu sama lain atau yang disebut interaksi.

2.2.3 Perancangan Aplikasi

Aplikasi seluler merupakan penyempurnaan dari sistem *software Personal Computer* yang sudah ada, namun dikemas dalam bentuk yang lebih *compact* (Techopedia, 2020). Di dalam seluler terdapat aplikasi pasar yang biasanya sudah terpasang seperti Apple App Store dan Google Play Store dengan fungsi untuk mengunduh aplikasi tambahan.

2.2.4 Penggunaan Aplikasi Handphone

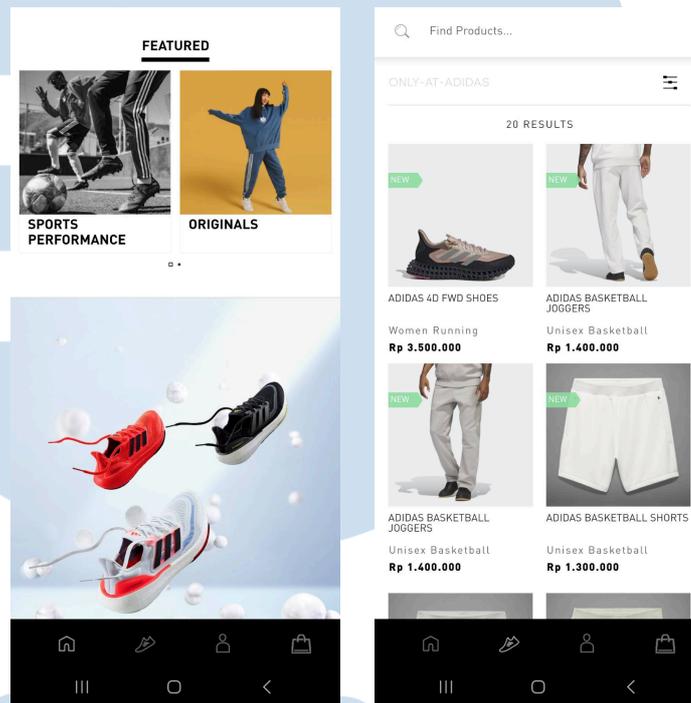
Aplikasi seluler dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis penggunaan yaitu aplikasi game seluler, aplikasi edukasi, aplikasi bisnis atau produktivitas, aplikasi *e-commerce*, aplikasi gaya hidup, aplikasi hiburan, aplikasi *travel*, dan aplikasi utilitas (Pham, 2021). Tiap aplikasi seluler menawarkan kegunaan yang berbeda kepada penggunanya. Oleh karena itu, pengguna cenderung mengunduh berbagai aplikasi seluler untuk memenuhi kebutuhan pribadinya.

2.2.5 Layout Principle

Saat membuat media digital interaktif, menyiapkan tata letak aset di layar merupakan langkah penting. Menurut Griffey (2022), ada beberapa poin penting dalam menyusun format media.

1. *Unity*

Menurut Griffey (2022), *unity* adalah kombinasi warna dan visual yang selaras sehingga setiap elemen desain terlihat berhubungan satu sama lain. *Unity* elemen desain melalui sebuah utas dapat menciptakan keseluruhan, membuat desain lebih koheren, dan meningkatkan identitas visual.



Gambar 2. 16 Unity Aplikasi Adidas

2. *Differentiation*

Diferensiasi adalah proses bagi elemen desain berbeda satu sama lain. Berbeda dengan *unity* yang berfungsi menciptakan kesatuan, diferensiasi memberikan suatu perbedaan desain. Contoh penggunaan diferensiasi dalam aplikasi adalah visual halaman utama yang berbeda dengan visual halaman pengaturan. Diferensiasi juga dapat digunakan dalam tipografi, di mana teks judul atau *headline* lebih besar ketimbang sub judul.

Science

Scientists Confirm the Incredible Existence of Time Reflections

Basically, if you look in a time mirror, you'll see your back instead of your face.

BY DARREN ORF PUBLISHED: MAR 15, 2023



Tetra Images // Getty Images

- For more than 50 years, scientists theorized that an electromagnetic wave

Gambar 2. 17 Differentiation

3. *Emphasis*

Emphasis membuat sesuatu menonjol dari elemen lain. Menggunakan *emphasis* dapat digunakan untuk memudahkan *audiens* untuk menemukan konten atau informasi penting dalam halaman. Contohnya, tombol untuk memulai permainan dalam permainan ditempatkan di tengah atau di atas menu utama yang besar.



Gambar 2. 18 *Emphasis*

4. *Whitespace*

Whitespace merupakan ruang kosong antar elemen pada layar. Meski namanya *whitespace* (ruangan putih), bukan berarti selalu berwarna putih. Selama ada ruang kosong di layar tanpa gambar, hal tersebut bisa disebut *whitespace*. *Whitespace* berperan penting sebagai penunjuk hubungan antar elemen. Contoh *whitespace* yang digunakan adalah spasi antara satu tombol dengan tombol lainnya, atau spasi antar paragraf.

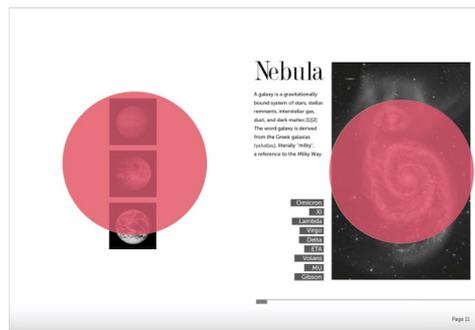


Gambar 2. 19 *Whitespace*

5. *Alignment*

Alignment merupakan susunan elemen desain yang mengacu pada garis. Elemen yang disejajarkan secara vertikal atau horizontal dapat juga dapat disebut *alignment*. *alignment* berfungsi dalam penyusunan tata letak. Hal ini dikarenakan tanpa keselarasan dan penempatan elemen visual yang jelas, media akan terlihat berantakan. Susunan *alignment* yang konsisten mempermudah audiens untuk melihat perbedaan antara satu elemen visual dengan elemen visual lainnya.

Asymmetrical balance: quite the opposite



Gambar 2. 20 *Alignment*

2.2.6 Pengertian UI/UX

Saat merancang media interaktif digital, antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) adalah komponen yang sangat penting. UI adalah bentuk tampilan yang akan dilihat pengguna sedangkan UX adalah interaksi dan pengalaman yang akan dirasakan pengguna selama menggunakan aplikasi. Dalam desain UI dan UX, ada beberapa komponen berbeda berikut:

2.2.6.1 *User Interface*

The Interaction Design Foundation mendefinisikan *user interface* (UI) sebagai proses di mana desainer mendesain visual dalam perangkat lunak atau digital dan menekankan tampilan dengan estetika tinggi, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan tinggi. User interface menghubungkan pengguna dengan teknologi melalui visual yang dapat dilihat dan dirasakan saat menggunakan produk (McKay, 2013).

2.2.7 *User Interface Element*

UI (*User Interface*) merupakan suatu jenis desain pada tampilan *website*, aplikasi atau *e-commerce* yang mengutamakan keindahan *visual* dengan tujuan membuat suatu halaman *web*, aplikasi, atau *e-commerce* menjadi lebih menarik (Rizki 2019). Agar menjadi menarik, UI di desain dengan visual yang dapat menciptakan ikatan emosional dengan desain yang

sudah melalui riset *target market*. UI biasa diimplementasikan setelah pembuatan UX (*User Experience*) yang selanjutnya masuk ke tahap pembuatan desain *layout*, warna, tipografi, dan logo dengan memperhatikan beberapa elemen berikut:

1. Input Control

Input control adalah elemen yang memberi pengguna kemampuan untuk memasukkan data atau perintah. Desainer dapat mengarahkan pengguna dalam memberikan informasi dengan memanfaatkan *input control*. Beberapa contoh kontrol masukan adalah kotak centang, tombol, matikan, bidang informasi, dan kotak pencarian.

2. Navigation Component

Navigation component adalah elemen yang memandu pengguna ketika sedang menelusuri aplikasi atau *web*. *Visual navigation component* dapat membantu untuk mengarahkan pengguna untuk menemukan informasi yang lebih banyak. Beberapa contoh komponen navigasi adalah *tag*, *pagination*, dan *slider*.

3. Information Component

Information component adalah elemen yang memberikan informasi kepada pengguna. Beberapa contoh komponen informasi adalah ikon, notifikasi, dan kotak pesan.

4. Container

Container adalah elemen yang mengelompokkan materi terkait. Contoh wadah adalah akordeon.

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

2.2.8 User Interface Principle

UX (*User Experience*) merupakan jenis desain yang dipakai untuk memberikan kemudahan bagi *user* ketika menggunakan *website* atau aplikasi dengan memudahkan akses *user* untuk mencapai tujuannya ketika menggunakan *website* atau aplikasi (Rizki, 2019). Elemen-elemen desain UX mencakup susunan, struktur, pemindahan dari halaman satu ke halaman lainnya. Menurut Abu Experience dalam artikelnya yang berjudul “10 Mobile UX Design Principle You Should Know” terdapat sepuluh prinsip dalam mendesain sebuah UX yaitu:

1. Content Prioritization

Menurut Abu, Manusia memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Oleh karena itu, konten penting harus dapat langsung dapat ditemukan dalam waktu yang secepatnya.

2. Intuitive Navigation

Meningkatkan keinginan pengguna untuk menggunakan media melalui desain menjadi fokus utama UX. Pengguna harus dapat menavigasi langsung melalui aplikasi yang dibuat tanpa memerlukan penjelasan apa pun.

3. Touchscreen Target Size

Yang perlu diperhatikan oleh desainer ketika *user* berinteraksi dengan layar sentuh yaitu memperhatikan ukuran tombol dan bagaimana menempatkan elemen tersebut cukup besar di layar sentuh yang kecil. Dalam media layar sentuh, pengguna pada umumnya lebih sering menggunakan ibu jari dibanding jari lain. Dalam Panduan Desain dan Interaksi UI Windows, Microsoft menyarankan ukuran target sentuh sebesar 9mm/34pixel dengan ukuran target sentuh minimum 7mm/26pixel. Selain ukuran, jarak di antara setiap elemen tombol juga harus diperhatikan agar pengguna tidak salah menekan tombol ukuran tombol yang terlalu kecil atau terlalu besar

4. User Control

Salah satu prinsip terpenting dari desain UX yang adalah *user control* atau kontrol audiens. Desain harus memungkinkan pengunjung untuk menjelajah dengan kenyamanan mereka sendiri. Menyediakan menu pengaturan dapat membantu pemirsa menonton media dengan lebih mudah sesuai dengan preferensi pribadi mereka.

5. Legible Text Content

Tipografi seluler terutama tentang keterbacaan dan implementasi spasial. Jika ukuran *font* terlalu kecil atau terlalu besar maka tulisan akan sulit dibaca. Menurut (Experience, 2018), penggunaan 30-40 karakter per baris untuk seluler adalah penggunaan tipografi yang disarankan untuk menghindari tulisan yang membosankan bagi *user*.

6. Interface Element Clearly Visible

Elemen *interface* harus terlihat dengan jelas dalam desain UI/UX. Agar elemen *interface* terlihat jelas, yaitu dengan mengontrol atau mengatur elemen yang berada di *background* dan isi konten atau informasi yang ingin ditampilkan.

7. Hand Position Control

Posisi tangan audiens juga sangat penting saat membuat media berbasis perangkat. Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh Wroblewski, 75% pengguna gadget mengandalkan jempolnya dan 49% mengoperasikan perangkatnya hanya dengan satu tangan. Ini penting saat mendesain UX Anda. Tombol kembali dan hapus biasanya diletakkan di atas untuk mencegah pengguna menekannya secara tidak sengaja. Fitur aksesibilitas, di sisi lain, ditempatkan di lokasi yang mudah digunakan untuk membantu pengguna menavigasi media dengan mudah.

8. Minimize Data Input

Kurangi kebutuhan *data input* pengguna dalam desain UX sebanyak mungkin. Jika tidak terlalu penting, cobalah untuk tidak

mengharuskan pengguna mengetik apa pun, karena mengetik dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman.

9. *Seamless Design*

Seamless design merupakan detail UX yang sangat kecil sehingga *user* sering tidak menyadarinya, namun selama alur penggunaan aplikasi, pengguna merasa nyaman ketika sedang mengakses media karena terasa, halus, responsif, dan natural. Kunci terpenting adalah membuat *user* merasa bahwa apapun yang mereka lakukan, tidak ada gangguan.

10. *Test Design*

Kunci keberhasilan desain adalah dengan *test*. Menguji desain yang sudah jadi adalah cara paling ampuh untuk menemukan kekurangan dalam desain UX.

2.2.9 *Icon*

Ikon memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dalam waktu singkat dan dalam ruang terbatas. Ikon dapat menggunakan visual untuk memberikan informasi dalam konteks yang tepat. Menurut Landa (2014), desain ikon membutuhkan desain yang terkonsep dengan jelas menggunakan ukuran, bentuk, perspektif, warna, dan tekstur yang konsisten. Semua ikon dalam desain Anda harus terlihat seperti ikon dari seri yang sama.

2.2.10 *Information Architecture*

Menurut Babich (2020), arsitektur informasi atau *information architecture* adalah disiplin untuk organisasi media digital. Saat seorang desainer membuat media digital, dia mendeskripsikan dan mengatur setiap halaman sedemikian rupa sehingga pengguna dapat dengan mudah menavigasi media. Arsitektur informasi memberikan pengalaman pengguna yang nyaman. Penggunaan arsitektur informasi membantu perancang untuk membuat dan menggambarkan struktur aplikasi interaktif. Psikologi kognitif adalah studi tentang fungsi manusia dan kognisi manusia. Menurut Babich (2020), ada beberapa poin kunci dalam psikologi kognitif untuk menciptakan arsitektur informasi.

1. Prinsip Gestalt

Prinsip Gestalt adalah penggunaan elemen dan persepsi visual tentang hubungan antar elemen, termasuk kesamaan, kontinuitas, kedekatan, simetri, dan penyelesaian, yang terkait erat dengan desainer yang mendesain UX dan mengatur bagaimana informasi disajikan di layar.

2. Mental Mode

Model mental adalah keyakinan yang dimiliki seseorang sebelum berinteraksi dengan media. Penggunaan arsitektur informasi harus membantu calon pengguna membuat asumsi yang sesuai dengan harapan perancang dan membantu pengguna menemukan informasi. Misalnya, jika pengguna mencoba menavigasi ke halaman tertentu, ikon yang mengarahkan pengguna ke halaman tersebut harus terlihat jelas. Hal ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mencapai halaman yang mereka cari ketika mereka menekan ikon tersebut.

3. Cognitive Load

Cognitive load atau beban kognitif adalah beban daya otak pengguna saat menggunakan media. Dalam konteks desain arsitektur informasi, beban kognitif adalah jumlah informasi yang dapat diproses pengguna pada waktu tertentu. Pengguna menjadi lelah ketika media menawarkan terlalu banyak informasi dan kemungkinan sekaligus. Menurut Babich (2020), rentang opsi atau pilihan pengguna pada suatu halaman tidak boleh melebihi 7. Selain itu, pengurangan beban kognitif juga dapat dilakukan dengan menggunakan sudut membulat. Ini karena bentuk dengan sudut membulat secara visual lebih mudah untuk dikerjakan.

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

2.2.11 Pengertian UI/UX

Menurut Griffey (2022), media interaktif digital adalah jenis media interaktif yang interaksinya didukung oleh komputer atau mesin. Contoh media interaktif digital termasuk situs web, aplikasi seluler, dan permainan video. Media interaktif berbeda dengan media lainnya. Karena media interaktif dapat memberikan respons dan berinteraksi dengan audiens. Berbeda dengan media lain yang menyampaikan informasi satu arah, seperti gambar, teks, dan video,

2.3 Pedagang Kaki Lima

Pedagang kaki lima merupakan pedagang atau orang yang melakukan kegiatan atau usaha kecil tanpa didasari atas ijin dan menempati pinggir jalan (trotoar) untuk menggelar dagangan. Menurut Evens dan Korff, “definisi pedagang kaki lima adalah bagian dan sektor informal kota yang mengembangkan aktivitas produksi barang dan jasa di luar kontrol pemerintah dan tidak terdaftar”.

Seperti penjelasan tentang PKL di atas, dalam hal ini jika kita membuka Kamus Umum Bahasa Indonesia yang disusun oleh WJS Poerwadarminta (1976) makna istilah kaki lima itu mempunyai arti: “lantai (tangga) di muka pintu atau di tepi jalan” dan lantai diberi beratap sebagai penghubung rumah dengan rumah”. Pengertian tersebut lebih mirip dengan trotoar yang luasnya lima kaki atau 1,5 meter yang dibuat masa penjajahan (Belanda dan Inggris). Namun pengertian yang dimaksudkan kamus itu juga bisa diartikan emperan toko.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan Pedagang Kaki Lima (Sektor Informal) adalah mereka yang melakukan kegiatan usaha dagang perorangan atau kelompok yang dalam menjalankan usahanya menggunakan tempat-tempat fasilitas umum, seperti trotoar, sisi jalan umum, emperan toko dan lain sebagainya. Pedagang yang menjalankan kegiatan usahanya dalam jangka tertentu dengan menggunakan sarana atau perlengkapan yang mudah dipindahkan, dibongkar pasang dan mempergunakan lahan fasilitas umum sebagai tempat usaha.

Keberadaan Pedagang Kaki Lima (PKL) dalam membuka usaha di trotoar tampak dilematik sebab mengganggu kenyamanan para pengguna jalan. Dalam hal ini pemerintah harus lebih teliti dalam mengambil tindakan dan juga menegakkan

peraturan. Lapangan pekerjaan yang sulit juga mendukung maraknya pedagang kaki lima (PKL) yang merupakan alih profesi akibat PHK dan lain sebagainya.

2.4 Pariwisata

Teori pariwisata menurut Salah Wahab, “Pariwisata adalah salah satu industri gaya baru, yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup, dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan.”(Wahab, 2003: 5).

Pariwisata merupakan faktor yang penting dalam pengembangan ekonomi karena mendorong perkembangan sektor ekonomi nasional, di antaranya menggugah industri baru berkaitan dengan jasa wisata, misal: usaha transportasi, akomodasi (hotel, motel, pondok wisata), memperluas pasar barang-barang lokal pariwisata, memperluas lapangan kerja baru (hotel atau tempat penginapan lainnya, usaha perjalanan, kantor-kantor pemerintah yang mengurus pariwisata dan penerjemah, industri kerajinan tangan dan cenderamata, serta tempat-tempat penjualan lainnya), serta membantu pembangunan daerah-daerah terpencil jika daerah itu memiliki daya tarik pariwisata. (Wahab, 2003: 9).

Pariwisata merupakan penunjang perekonomian yang banyak dituju oleh para wisatawan. Dalam penelitian kali ini adalah pariwisata dapat mengembangkan potensi yang ada pada desa-desa wisata, misal: potensi kerajinan, pertanian, budaya, agro dan pemandangan alam yang terdapat di masing-masing desa wisata. Sehingga dengan ber kunjungnya wisatawan ke desa-desa wisata, hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar.

Selain mengembangkan potensi desa wisata, pariwisata dapat menghidupkan industri jasa wisata, dalam hal ini transportasi yang ada di desa wisata, penginapan, serta kerajinan tangan yang dikembangkan di suatu desa wisata. Pariwisata juga membantu pembangunan daerah desa wisata tersebut agar semakin berkembang dan dapat meningkatkan potensi wisatanya. Bukan hanya itu saja, pariwisata juga dapat menjadikan lahan lapangan kerja baru, misal: kantor pariwisata, penerjemah (*guide*), industri kerajinan, tempat penjualan cenderamata, dan lain sebagainya.