

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Persuasi

Dalam Desain Komunikasi Visual, terdapat tiga pilar yaitu sebagai sarana informasi, identitas, atau persuasi. Menurut Rune (2013), desain persuasi adalah komunikasi yang telah direncanakan. Tujuan dari desain persuasi ini sendiri adalah untuk membujuk pengguna sebagai penerima pesan, untuk meyakinkan diri akan sesuatu, untuk meniru orang lain, atau untuk membeli produk. Bettinghus dan Cody (1987), mengatakan bagian penting dari kehidupan manusia adalah persuasi.

2.2 Media Interaktif

Menurut Garrand (2006), media interaktif adalah istilah lebih luas dari multimedia. Media interaktif digunakan untuk memperlihatkan segala media yang dapat diinteraksi. Singkatnya, media interaktif adalah media atau mode ekspresi yang dikirimkan komputer (teks, grafik, video, dll.) yang memungkinkan pengguna memiliki kendali atas cara dan/atau urutan presentasi media.

2.2.1 Multimedia

Pada tahun 1980 an, konten interaktif atau multimedia, dikemas menggunakan floppy disk yang kemudia berkembang menjadi CD. Menurut Griffey (2020), CD menghadirkan peluang menarik untuk konten interaktif karena kapasitas penyimpanan yang jauh lebih tinggi.



An early IBM PC with two floppy disk drives. PCs could be purchased with a single floppy drive, or with a hard drive in place of a floppy drive.

Gambar 2.1 PC Jaman Dahulu Dengan Format Floppy Disk

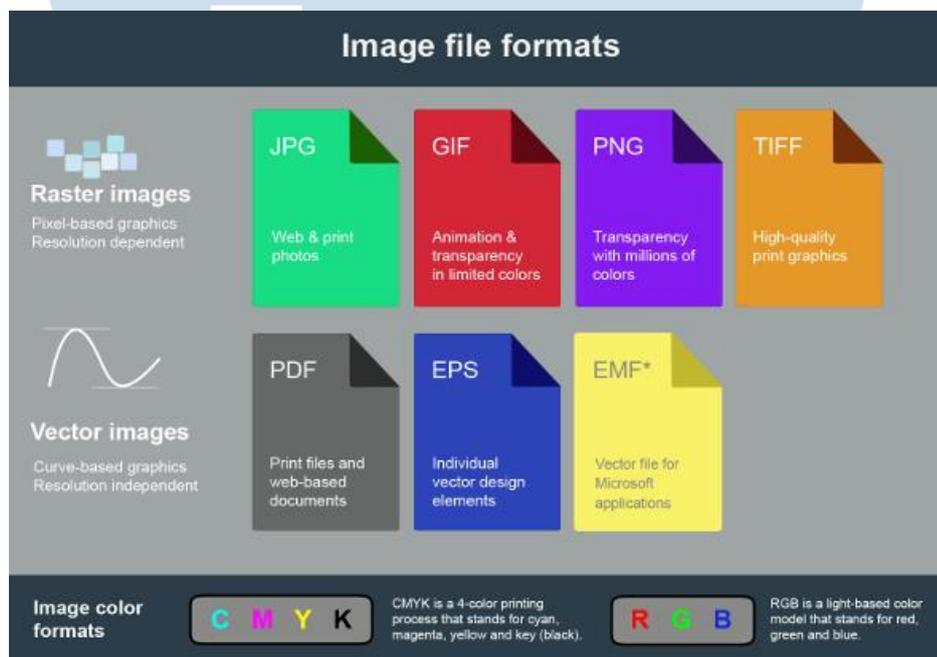
Sumber: <https://engines.egr.uh.edu/sites/engines/files/images/page/2791ibm-pc.PNG>

2.2.2 Multimedia Interaktif

Menurut Garrand (2006), website adalah perkembangan platform dari multimedia. Materi yang diberikan ada berbagai media, dari gambar, teks, video, audi, dan animasi. User mengatur jalannya informasi atau melakukan tugas kompleks.

2.2.2.1 Gambar

Adalah representasi visual dari suatu konsep, objek, ataupun ide yang dibuat dengan menggunakan pensil, cat, tinta, kamera, atau perangkat lunak komputer. Terdapat tiga format gambar yaitu, format JPEG, GIF, dan PNG.



Gambar 2.2 Jenis Format Gambar

Sumber: <https://www.centerklik.com/wp-content/uploads/2020/10/gambar-file-format.png>

2.2.2.2 Teks

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teks adalah naskah atau wacana tertulis. Dalam multimedia teks sendiri merupakan naskah dari kata-kata asli pengarang. Dalam sebuah teks terdapat tipografi. Menurut Landa (2010), tipografi adalah desain

huruf dalam bentuk dua dimensi. Tipe *display* biasa digunakan sebagai tipografi dominan dengan ukuran besar dan tebal. Biasa digunakan menjadi judul dan subjudul. *Body* teks adalah bagian utama dan biasanya dalam bentuk paragraph dan kolom.



Gambar 2.3 Contoh Tipografi Judul dan Subjudul

Sumber: Landa (2010)

2.2.2.3 Audio

Menurut KBBI, audio adalah alat peraga yang dapat didengar. Contohnya musik yang dikeluarkan dari radio. Audio sendiri dapat direkam dengan mikrofon atau dapat di download melalui internet.

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 2.4 Contoh Alat Untuk Menangkap Suara

Sumber: <https://www.dosentekno.com/wp-content/uploads/2017/11/pengertian-audio-visual-streaming-dan-modem-riser.jpg>

2.2.2.4 Animasi

Animasi adalah gambar yang dapat bergerak. Animasi ada dua jenis, animasi frame, dimana dibuat setiap frame satu per satu hingga akhir dan animasi cast, dengan mengontrol objek.



Gambar 2.5 Contoh Animasi Frame

Sumber: https://res.cloudinary.com/arkademi-tech/images/c_scale,w_436,h_316/f_auto,q_auto/v1665653718/Cara-Membuat-Animasi-Bergerak-di-HP-Android-Paling-Mudah-Dicoba/Cara-Membuat-Animasi-Bergerak-di-HP-Android-Paling-Mudah-Dicoba.webp?_i=AA

2.3 Warna

Menurut Landa (2014), warna adalah energi cahaya dan hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna yang terlihat pada suatu permukaan objek kita rasakan dan kita kenasebagai cahaya yang dipantulkan. Warna dibagi menjadi tiga kategori: warna primer (merah, kuning, biru), warna sekunder, dan warna tersier. Pengertian kelompok tersebut adalah:

1) Warna Primer

Saat bekerja dengan cahaya pada media berbasis layar, warnaprimier yang digunakan adalah merah, biru, dan kuning . Warna primer ini disebut sebagai *additive primaries* karena ketika digabungkan dengan jumlah yang sama, warna merah, biru dan kuning menghasilkan cahaya putih.

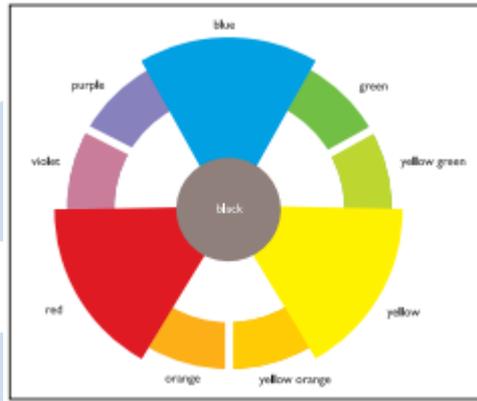


Gambar 2.6 Warna Primer

Sumber: Landa (2014)

2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari penggabungan dua warna primer. Warna oranye, hijau , dan ungu adalah warna sekunder. Warna tersebut dapat dicampur dan membuat variasi warna lebih banyak. Dalam warna *offset printing*, cyan (C), magenta (M), dan kuning (Y), dan ditambah dengan warna hitam (K) atau lebih dikenal dengan CMYK. Warna hitam sering digunakan untuk meningkatkan kontras warna.



Gambar 2.7 Warna Sekunder

Sumber: Landa (2014)

3) Warna Tersier

Menurut KBBI, tersier adalah ketiga, yang artinya warna tersier adalah warna ketiga yang dihasilkan dari pencampuran warna pertama dan warna kedua. Artinya warna primer dan warna sekunder digabungkan, contohnya adalah warna biru sebagai warna primer digabungkan dengan hijau yang merupakan warna sekunder akan menghasilkan warna teal.



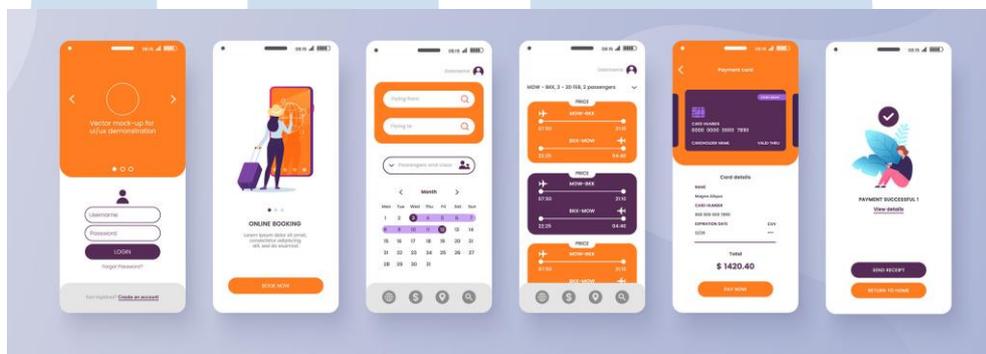
Gambar 2.8 Warna Tersier

Sumber: <https://3.bp.blogspot.com/-pZ6i0nIWDek/W5pyyJjvuKI/AAAAAAAAAFc/1oi4VtXcNR09yoa5LkUbqfor2yKqE5fZgCLcB>

GAs/s640/warna%2Btersier.png

2.4 User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah cara pengguna berinteraksi dengan ponsel cerdas, laptop, atau perangkat lainnya. Hal ini bisa berupa layar, keyboard, atau mouse. Setiap aplikasi atau situs web yang digunakan memiliki UI yang unik, dan desain yang menarik. Beberapa unsur harus dipertimbangkan dengan cermat agar intuitif dan memuaskan. UI terdiri dari banyak elemen. UI merupakan elemen penyusun aplikasi atau situs web yang dirancang secara konsisten agar pengguna mengetahui apa yang diharapkan ketika berinteraksi dengan produk digital.



Gambar 2.9 Contoh User Interface

Sumber: <https://s3.gomedia.us/wp-content/uploads/2022/09/go-media-user-interface-design-mobile.jpg>

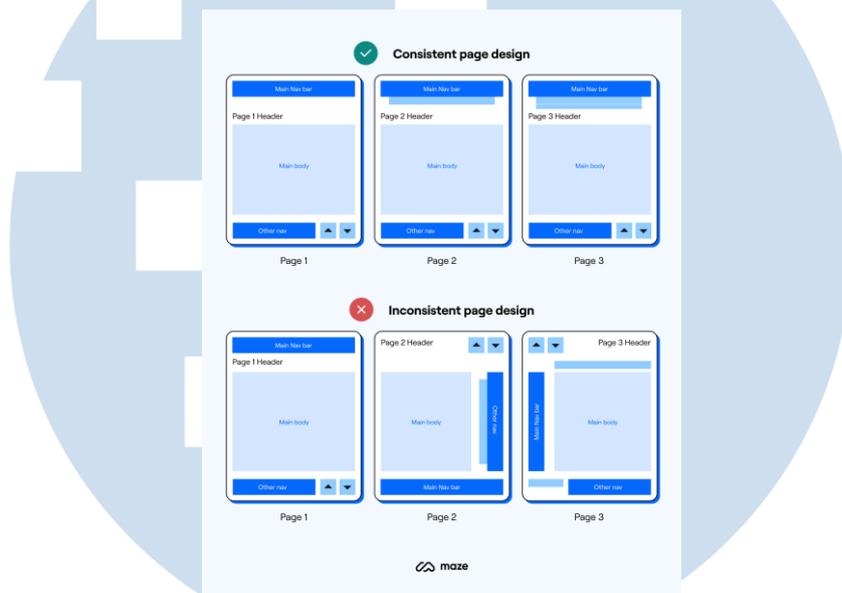
2.5 Golden Rules of User Interface Design

Lastiansah (2012), mengatakan *user interface* memiliki fungsi sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem informasi. Dengan demikian dapat diartikan bahwa mekanisme antara perangkat keras dan perangkat lunak membentuk pengalaman berkomputer. Kunci keberhasilan *UI* adalah interaksi yang dilakukan pengguna, berikut adalah *golden rules of user interface design* yang dikutip oleh Ben Shneiderman, seorang ahli dengan latar belakang kuat di bidang hubungan antara manusia dan mesin:

2.5.1 Pembuatan User Interface yang Konsisten

Mike Gilfillan, *Technical Lead Developer di Edge of the Web* mengatakan, “konsistensi adalah kunci. Warna, font, dan gaya yang

beragam dapat menimbulkan kebingungan, sementara konsistensi menciptakan keakraban.” *UI* yang konsisten menggunakan pola desain yang serupa, terminologi yang identik dalam prompt, menu dan layar yang homogen, dan perintah yang konsisten di seluruh antarmuka.



Gambar 2.10 Halaman Yang Konsisten

Sumber: <https://www.datocms-assets.com/38511/1666095334-ui-design-principles-image-1-consistency-c.png?auto=format&w=1200>

2.5.3 Memudahkan Pengguna Dengan Jalan Pintas

Pengguna yang sering mengunjungi situs web atau menggunakan produk secara teratur, memerlukan jalan pintas untuk berpindah dengan cepat melalui *interface*. Sama seperti sebagian besar pengguna Windows yang menggunakan pintasan CTRL + C untuk menyalin teks dengan cepat dan CTRL + V untuk menempelkannya, perlunya membuat navigasi dan pengoperasian *interface* pengguna menjadi lebih mudah menggunakan jalan pintas.

Copying and pasting in Canva

These actions are unavailable using the right click menu, but you can use:

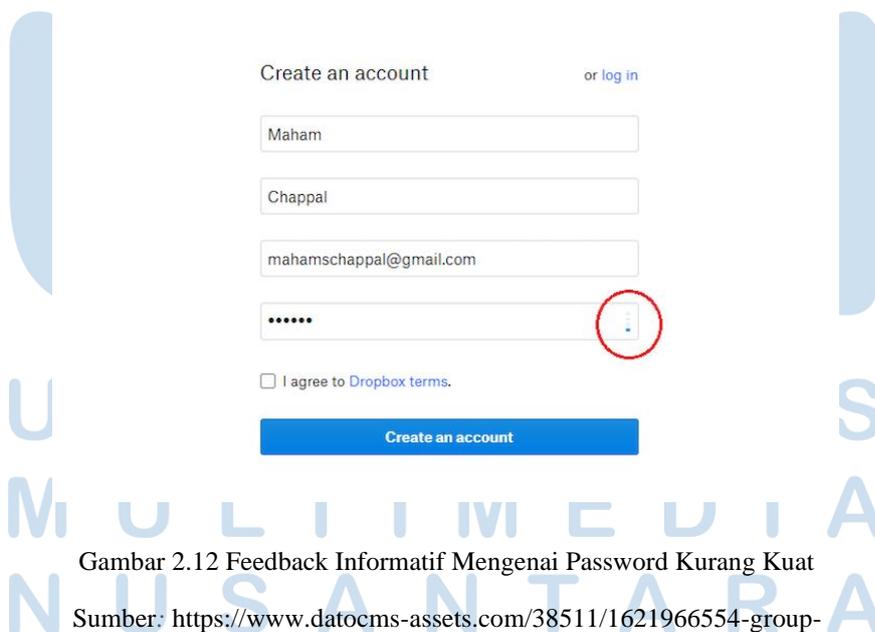


Gambar 2.11 Kemudahan Dengan Shortcuts

Sumber: <https://capiian.co/assets/images/shneiderman-2-shortcuts-27834422.jpg>

2.5.4 Memberikan Feedback yang Informatif

Memberikan feedback melalui salinan *UI* yang dapat dibaca untuk semua pergerakan pengguna. Ben Shneiderman menjelaskan: “untuk tindakan yang sering dan kecil, responsnya bisa sederhana, sedangkan untuk tindakan yang jarang dan besar, responsnya harus lebih besar.” Misalnya ketika pengguna diminta untuk membuat kata sandi, *UI* harus memberikan informasi tentang seberapa kuat kata sandi tersebut dengan memberikan contoh kata sandi yang kuat atau menggunakan simbol yang menunjukkan seberapa kuat kata sandi pengguna saat ini.



Gambar 2.12 Feedback Informatif Mengenai Password Kurang Kuat

Sumber: <https://www.datocms-assets.com/38511/1621966554-group-3.png?auto=format&dpr=0.94&w=2050>

2.5.5 Dialog Untuk Penutupan

Menurut Shneiderman, “urutan tindakan harus diorganisasikan ke dalam kelompok dengan awal, tengah, dan akhir. Feedback yang informatif pada penyelesaian sekelompok tindakan memberi pengguna kepuasan atas pencapaian, rasa lega, sinyal untuk menghilangkan rencana darurat dari pikiran mereka, dan indikator untuk bersiap menghadapi kelompok tindakan berikutnya.”

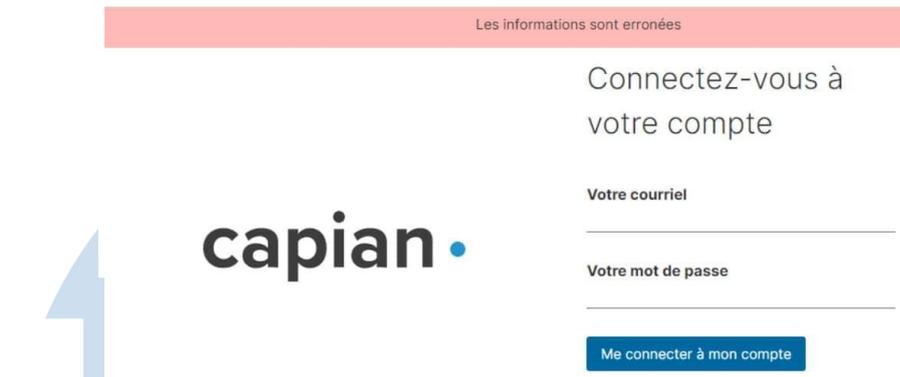


Gambar 2.13 Contoh Bentuk Interaksi Akhir

Sumber: <https://capien.co/assets/images/shneiderman-4-yield-9e69a685.jpg>

2.5.6 Mengurangi Kesalahan Semiminal Mungkin

Jadikan *UI* semudah mungkin digunakan dengan mencegah kesalahan pengguna yang fatal. Jadi, mulai dari membuat item menu menjadi abu-abu yang tidak tersedia hingga mencegah pengguna mengetikkan huruf di kolom yang meminta nomor telepon, cobalah untuk mencegah kesalahan sebisa mungkin. Ini tidak hanya membantu menguji fungsionalitas dan kegunaan produk, tetapi juga membantu untuk memahami kebutuhan audiens target dengan lebih baik.

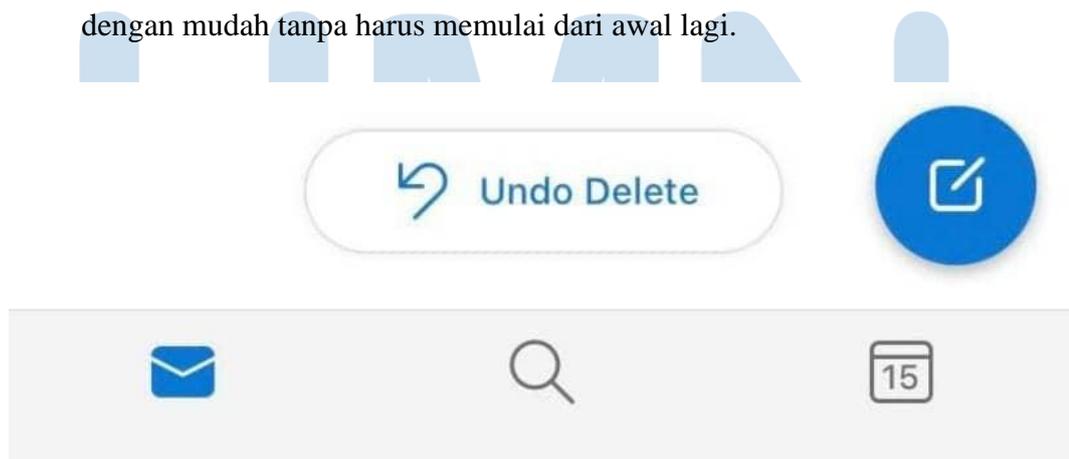


Gambar 2.14 Pemberitahuan Login Informasi Salah

Sumber: <https://capian.co/assets/images/shneiderman-5-erreur-c06ff95f.jpg>

2.5.7 Memudahkan Mengulangi Tindakan Dengan Mudah

Menawarkan pengguna cara yang mudah dan jelas untuk membalikkan langkah mereka ketika mereka mengambil langkah yang salah. Shneiderman menjelaskan: “fitur ini mengurangi kecemasan, karena pengguna tahu bahwa kesalahan dapat diatasi, dan mendorong eksplorasi opsi yang tidak biasa.” Katakanlah seseorang secara tidak sengaja menambahkan informasi yang salah dalam formulir multi-halaman, izinkan mereka untuk kembali ke halaman tersebut dan memperbaiki kesalahannya dengan mudah tanpa harus memulai dari awal lagi.

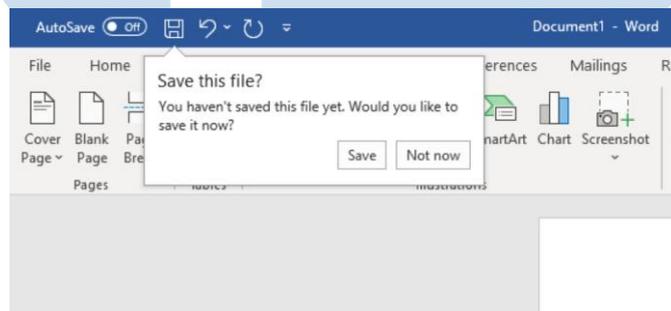


Gambar 2.15 Contoh Aplikasi Mobile Outlook

Sumber: <https://capian.co/assets/images/shneiderman-6-reversal-3c260843.jpg>

2.5.8 Mendukung Internal Locus of Control

“Pengguna yang berpengalaman sangat menginginkan perasaan bahwa mereka bertanggung jawab atas *interface* dan *interface* merespons tindakan mereka. Mereka tidak menginginkan kejutan atau perubahan dalam perilaku yang biasa mereka lakukan, dan mereka merasa terganggu dengan urutan entri data yang membosankan, kesulitan dalam memperoleh informasi yang diperlukan, dan ketidakmampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan,” kata Shneiderman. Contoh bagus dalam menjaga kendali pengguna adalah ketika seseorang hendak keluar dari Microsoft Office dan sistem bertanya apakah mereka yakin ingin keluar tanpa menyimpan pekerjaannya. Hal ini tidak hanya membuat pengguna merasa memegang kendali, namun juga memastikan bahwa jika terjadi keluar secara tidak sengaja, pekerjaan mereka tidak hilang.



Gambar 2.16 Pengingat Pada Word

Sumber: <https://onmsft.com/wp-content/uploads/2020/06/save-prompt-colorful-1.png>

2.5.9 Mengurangi Beban Memori

Aturan utama untuk membuat *interface* pengguna mudah digunakan adalah meminimalkan beban memori. Beban memori dapat mengurangi kapasitas pengguna untuk melakukan tugas-tugas penting, sehingga sangat penting bagi perangkat keras untuk mengambil alih beban memori sebanyak yang mereka bisa. Misalnya, jangan membuat pengguna memasukkan kembali informasi pribadi setiap kali mereka membeli dari situs web atau menambahkan alamat email dan nama mereka setiap kali mereka masuk ke

situs web. Saat mendesain, selalu pilih pengenalan daripada penarikan kembali untuk memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan tanpa kerumitan.



Gambar 2.17 Laman Capien

Sumber: <https://capien.co/assets/images/shneiderman-8-memory-load-995e42b5.jpg>

2.6 *User Experience (UX)*

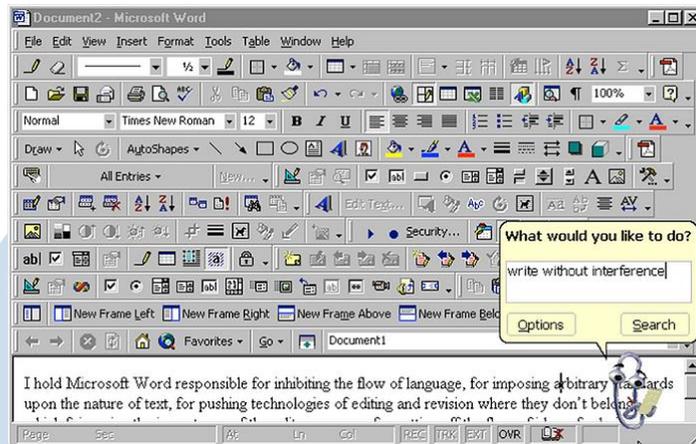
User experience (UX) adalah cara utama manusia mendesain suatu produk. Don Norman mengatakan UX mencakup berbagai macam aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produknya. Desain UX dikatakan sebagai proses untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas interaksi pengguna.

2.7 *User Experience Principles*

Nick Babich dan Abu Experience menulis artikel serupa mengenai hal penting yang terdapat pada UX, yaitu:

2.7.1 **Mengurangi Kekacauan**

Perhatian pengguna adalah sumber daya yang penting dan berharga dan harus diakomodasikan semestinya. Mengacaukan *interface* dapat membebani pengguna karena terlalu banyak informasi seperti symbol, gambar, dan teks yang membuat layar menjadi terlalu rumit.



Gambar 2.18 Simbol Memenuhi Halaman

Sumber:

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:720/format:webp/1*7NJ2JZDHm98aZ6emaenFg.png

2.7.2 Navigasi Jelas

Membantu pengguna dalam bernavigasi adalah prioritas utama pada setiap aplikasi. Navigasi yang baik dapat dilakukan oleh pengguna tanpa pengguna merasa bingung kegunaan navigasi tersebut.



Gambar 2.19 Navigasi Intuitif

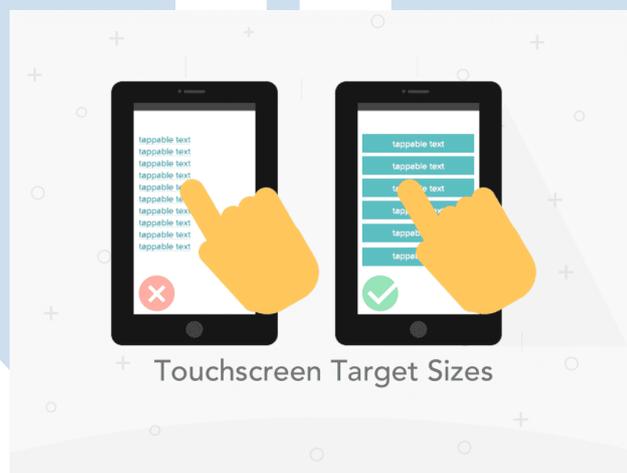
Sumber: [https://cdn-](https://cdn-gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/01-1024x768.png)

[gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/01-1024x768.png](https://cdn-gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/01-1024x768.png)

2.7.3 Ukuran Layar Sentuh Target

Saat mengoperasikan layar, jika tombol terlalu kecil, akan sulit digunakan. Oleh karena itu, desainer harus memikirkan ukuran tombol dan penempatan elemen tersebut untuk memastikan ukurannya cukup besar

bahkan untuk layar sentuh kecil. Dengan media layar sentuh, pengguna biasanya lebih banyak menggunakan ibu jarinya dibandingkan jari lainnya. Microsoft merekomendasikan ukuran target sentuh 9 mm/34 piksel dan ukuran target sentuh minimum 7 mm/26 piksel di Panduan Desain dan Interaksi UI Windows. Selain ukuran, desainer juga harus mempertimbangkan jarak antar setiap elemen tombol untuk mencegah pengguna menekan tombol yang salah.



Gambar 2.20 Ukuran Layar Sentuh

Sumber: <https://cdn-gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/Touch-screen-target-size-1024x768.png>

2.7.4 *User Control*

Beberapa prinsip penting saat merancang UX yang baik yaitu dengan memberi kendali kepada pengguna. Desain yang memungkinkan pengguna untuk bereksplorasi dengan keinginan serta membuat mereka merasa nyaman. Dengan menyediakan menu pengaturan, pengoperasian dapat dibuat lebih nyaman sesuai dengan preferensi pengguna.

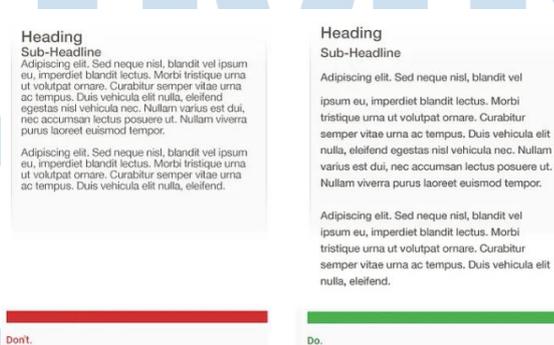


Gambar 2.21 User Control

Sumber: <https://cdn-gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/03-1024x768.png>

2.7.5 Konten Teks Dapat Dibaca

Kunci tipografi seluler adalah keterbacaan. Tidak ada gunanya menyediakan konten jika pengguna tidak bisa membacanya. Secara umum, apa pun yang lebih kecil dari 16 piksel (atau 11 poin) sulit dibaca di layar mana pun. Di sisi lain, jika font terlalu besar, pengguna akan melihat jeda baris dan tanda hubung yang mengganggu sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk dibaca. Terlalu banyak konten dalam ruang yang kecil dapat menyulitkan untuk dibaca dan membebani pengguna. Aturan praktis yang baik adalah menggunakan 30-40 karakter per baris pada perangkat seluler.

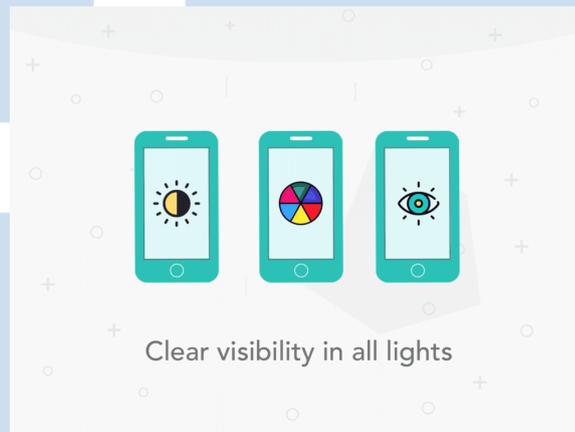


Gambar 2.22 Teks Yang Dapat dan Tidak Dapat Dibaca

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:720/format:webp/1*GA1A-uNbgVFHptbew64Hw.png

2.7.6 Elemen Interface Jelas

Saat mendesain UI/UX, penting untuk membuat elemen UI terlihat. Agar elemen UI terlihat jelas, yang paling penting adalah membuat elemen visual menonjol dari latar belakang. Bagian terpenting dalam memilih teks dan latar belakang adalah mengujinya dengan pengguna.

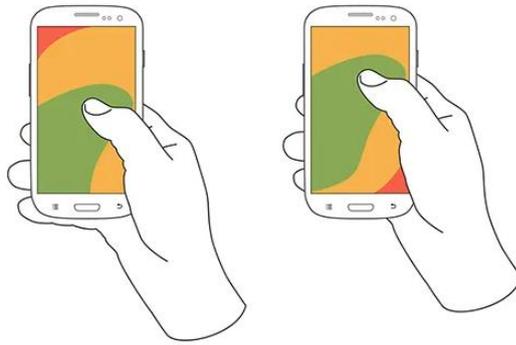


Gambar 2.23 Keterbacaan Elemen

Sumber: <https://cdn-gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/05-1024x768.png>

2.7.7 Hand Position Control

Posisi tangan perlu dipertimbangkan saat menempatkan kontrol pada desain seluler. Sebuah studi tentang cara orang memegang dan menggunakan ponsel menemukan bahwa 49% orang mengandalkan ibu jari. Fungsi-fungsi umum harus ditempatkan di area yang mudah diakses, sementara tindakan seperti tombol hapus harus ditempatkan di area yang kurang dapat diakses untuk menghindari kesalahan. Fitur aksesibilitas harus tersedia bagi pengguna untuk memfasilitasi navigasi.



Gambar 2.24 Posisi Tangan

Sumber:

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:640/format:webp/1*0WzaG6f9H4_OM06b7mqnPQ.png

2.7.8 Mengurangi Input Data

Desain UX diusahakan untuk mengurangi kebutuhan pemasukan data pengguna sebanyak mungkin. Jika tidak terlalu penting, pastikan pengguna tidak perlu menyetik apa pun, karena inputnya bisa membosankan bagi pengguna. Menyediakan fitur "*remember me*" untuk akun pengguna dan menyediakan *auto complete* dapat membantu pengguna mendapatkan pengalaman yang lebih baik dengan media.



Gambar 2.25 Mengurangi Input Data

Sumber: <https://cdn-gldp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/07-1024x768.png>

2.7.9 *Seamless Experience*

Seamless experience adalah tentang detail yang menjadikan pengalaman yang mulus. Seringkali pengguna tidak menyadarinya, namun selama alur aplikasinya terasa “benar”, fleksibel, responsive, dan natural. Dengan memberikan interaksi mikro yang tepat dan tidak memakan banyak waktu, pengguna dapat menciptakan pengalaman yang lancar. Kunci terpentingnya adalah membuat pengguna merasa tidak diganggu dalam melakukan apa pun.

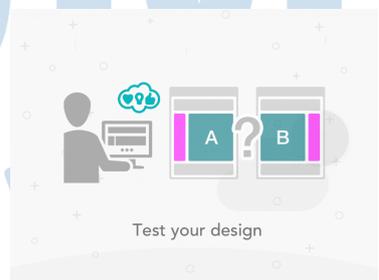


Gambar 2.26 Pengalaman Yang Mulus

Sumber: <https://cdn-gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/09-1024x768.png>

2.7.10 *Test Your Design*

Kunci keberhasilan desain adalah eksperimen dan perbaikan yang berulang-ulang. Mencoba desain yang dibuat sebelumnya adalah cara paling efektif untuk menemukan kesalahan dalam desain UX.



Gambar 2.27 Uji Desain

Sumber: <https://cdn-gldgp.nitrocdn.com/vUIvsOqHeLQajhfRZniFXoELdEeKGerS/assets/images/optimized/rev-7bd246b/wp-content/uploads/2016/12/08-1024x768.png>

2.8 Aplikasi Mobile

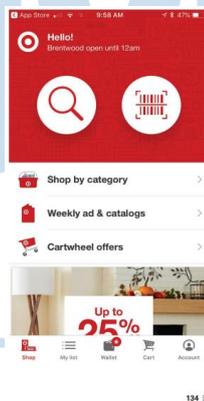
Griffey (2020) menunjukkan bahwa aplikasi mobile adalah bentuk baru dari media digital interaktif yang muncul setelah lahirnya ponsel pintar. Berbeda dengan aplikasi desktop (program seperti *Microsoft Word*) dan aplikasi web (program khusus yang berjalan di browser web). Digunakan pada tablet, ponsel cerdas, dan jam tangan dan biasanya dirancang untuk menjalankan fungsi tertentu.

2.8.1 Layout Principle

Griffey (2020) mengatakan, setelah memilih tipografi dan warna, langkah selanjutnya adalah mempertimbangkan di mana dan bagaimana warna tersebut akan diterapkan dan ditempatkan di layar. Memahami beberapa prinsip dasar tata letak dan hubungannya dengan media interaktif dapat membantu untuk membuat keputusan yang lebih strategis dan terkoordinasi.

2.8.2 Unity

Unity bekerja dengan cara yang sama pada media digital interaktif, menggabungkan elemen grafis membuat terasa padu dan dapat memperkuat brand. Unity juga membantu menavigasi pengguna. Dengan layar yang terlihat konsisten dalam pengalaman interaktif memperlihatkan pada pengguna bahwa mereka ada dalam satu lingkungan yang dimana penting di dalam web, bahwa mudah untuk merasa kacau saat memencet sebuah link dan tidak tahu apakah mereka sudah berganti halaman atau belum.

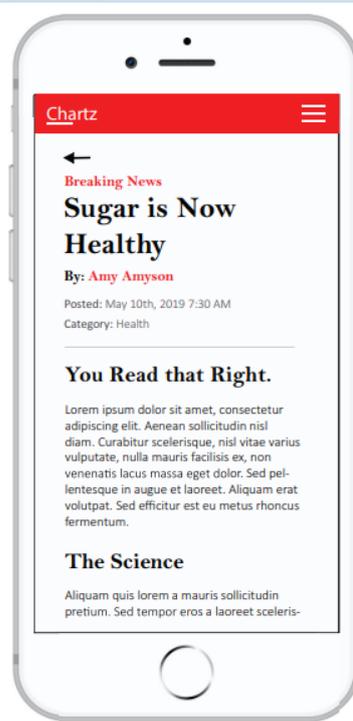


Gambar 2.28 Aplikasi Target Yang Kohesif

Sumber: Griffey (2020)

2.8.3 *Diffrentiation*

Diferensiasi berarti elemen-elemen terlihat berbeda satu dengan yang lain. Diferensiasi merupakan kebalikan dari keseragaman dan dapat terlihat bertentangan, namun dalam media interaktif, diferensiasi yang tepat adalah variasi dalam satu kesatuan yang utuh. Contohnya adalah ketika pengguna tidak melihat perubahan pada satuhalamn, pengguna tidak tahu apakah aplikasi yang digunakan berjalan atau tidak. Halaman layar harus ditata dengan konsisten tetapi penting juga untuk memberikan keunikan agar pengguna tidak merasa kebingungan. Dalam konteks satu layar, difrensiasi membantu mengidentifikasi elemen dengan tujuan yang berbeda.



Gambar 2.29 Kontras Pada Tipografi

Sumber: Griffey (2020)

2.8.4 *Emphasize*

Penekanan adalah untuk membuat sesuatu menonjol. Elemen terpenting di layar harus disorot. Pengguna perlu melihat ke layar dan segera

memahami apa yang paling penting dan apa yang perlu ditekankan, serta secara intuitif mengetahui ke mana harus mencari selanjutnya berdasarkan penempatan komponen lain yang ada. Umumnya, orang tidak menghabiskan banyak waktu untuk memahami pesan yang disampaikan. Pengguna ingin melihat dengan cepat dan mencapai tujuan yang diinginkan.



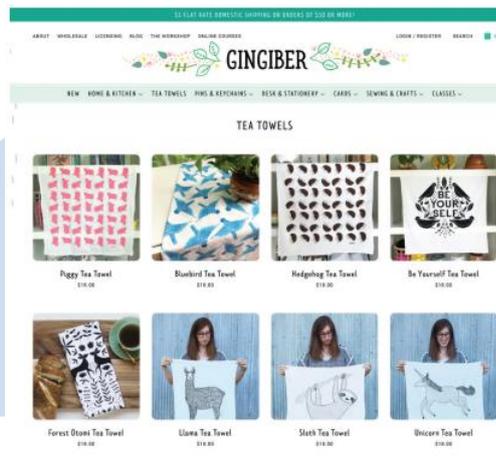
Gambar 2.30 Halaman Awal Gim Candy Crush

Sumber: Griffey (2020)

2.8.5 *Whitespace*

Dalam istilah desain grafis, *whitespace* atau ruang negative adalah halaman yang tidak diisi dengan apapun. Meskipun banyak dari web desainer dan bahkan klien merasa bahwa bagian tersebut perlu diisi, memiliki bagian yang kosong juga sangat penting. Ruang negative ini memberikan nafas pada suatu desain.

U
M
M
N
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

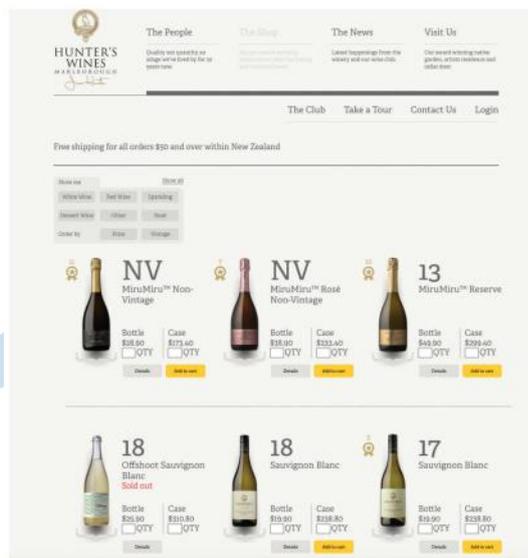


Gambar 2.31 Laman GINGERBER

Sumber: Griffey (2020)

2.8.6 Alignment

Alignment digunakan untuk memposisikan elemen relatif terhadap baris teks atau elemen grafis di layar. Elemen disusun secara horizontal atau vertikal sepanjang garis yang tidak terlihat untuk tampilan yang lebih bersih. alignment yang konsisten juga memudahkan pengguna membedakan antara satu elemen visual dengan elemen visual lainnya.

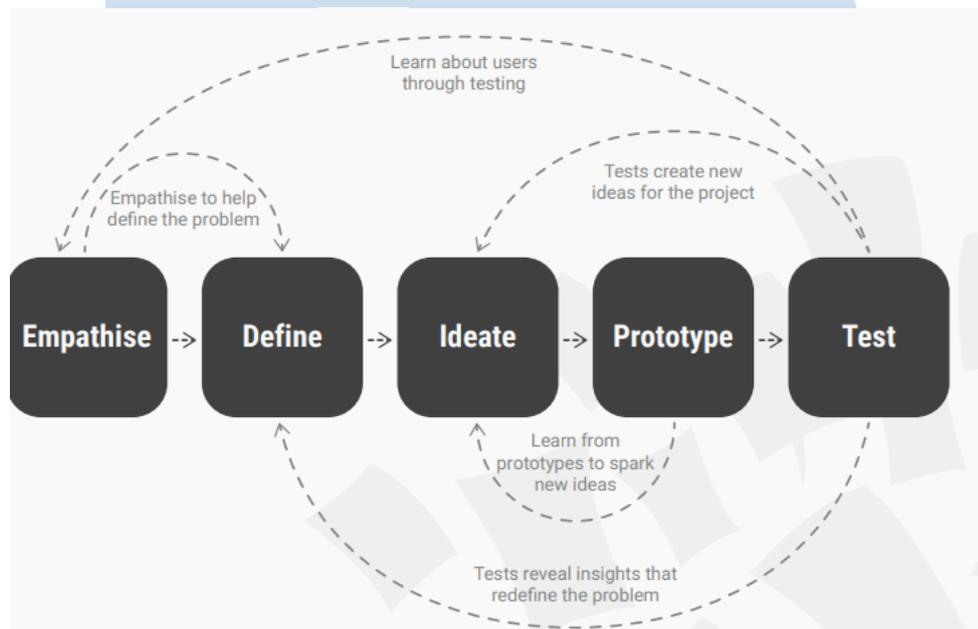


Gambar 2.32 Alignment Laman Hunters

Sumber: Griffey (2020)

2.9 Design Thinking

Tim desain secara terus menerus menggunakan hasil dari review, pertanyaan, dan meningkatkan asumsi, pemahaman, dan hasil. Hasil dari final memberitahukan pemahaman tim akan masalah yang dihadapi, membantu memastikan parameter masalah, membantu tim mengidentifikasi ulang masalah, dan mungkin memberikan informasi baru untuk melihat alternative lain.



Gambar 2.33 Design Thinking

Sumber: Interaction Design Foundation

2.10 Donasi Pakaian

Pengumpulan pakaian bekas yang sudah tidak digunakan dan masih layak pakai. Diberikan kepada lembaga organisasi atau terjun langsung untuk diberikan kepada yang membutuhkan. Dari organisasi dapat dijual kembali yang nantinya bisa digunakan untuk keperluan organisasi atau diberikan kepada panti atau tempat yang membutuhkan.