

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2014, hlm 1), Desain Grafis merupakan bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk membawa pesan atau informasi kepada target audiens. Desain Grafis ini menggambarkan gambaran visual dari sebuah ide yang berpacu pada kreasi, seleksi dan satu kesatuan dari elemen visual.

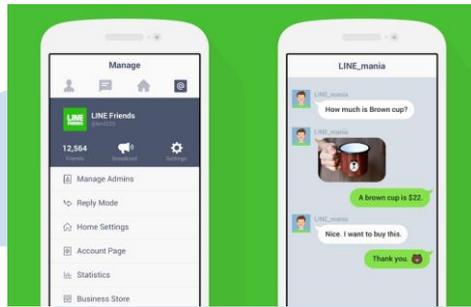
Desain Grafis merupakan solusi yang sifatnya mempersuasi, menyampaikan pesan, memperkenalkan suatu brand, memperluas, merapikan, mengalokasikan, dan mengeksekusi banyak makna sesuai dengan tahapannya.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014, hlm 19), Tujuan akhir dari elemen desain ini adalah untuk mengeksplor, dan meringkas elemen dan dasar dari desain untuk mengetahui masing-masing potensi dari setiap elemen dan dapat dimanfaatkan ke dalam desain komunikasi dan ekspresif .

1. Garis

Garis merupakan kumpulan dari satuan titik yang tergabung. Garis biasanya dikenali dengan bentuknya yang lingkaran. Garis dapat berbentuk menjadi satuan yang lurus, berbelok ataupun miring. Garis juga biasanya dikenali lebih kepada panjangnya dibanding lebarnya. Garis berperan banyak dalam komposisi dan komunikasi, dapat membimbing mata observer untuk mengikuti arah dari garis. Garis mempunyai kualitas yang spesifik, biasanya dapat tipis atau tebal, mulus atau berantakan, halus atau kasar, dst (hlm. 19 & 20).

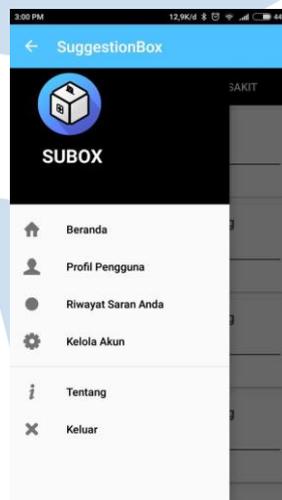


Gambar 2.1 Garis pada Aplikasi

Sumber: Fitur-tersembunyi-Line-2.jpg (850×547) (wp.com)

2. Bentuk

Bentuk adalah salah satu elemen desain yang termasuk bidang datar, yang dimana merupakan 2-Dimensional dan dapat diukur berdasarkan panjang dan lebarnya. Semua bentuk bermula dari 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga dan lingkaran, bentuk-bentuk tersebut setelah di beri volume dan ruang menjadi kubus, limas, dan bola. (hlm. 21)



Gambar 2.2 Bentuk Dasar pada Ikon Aplikasi

Sumber: 3-3.jpg (453×806) (docplayer.info)

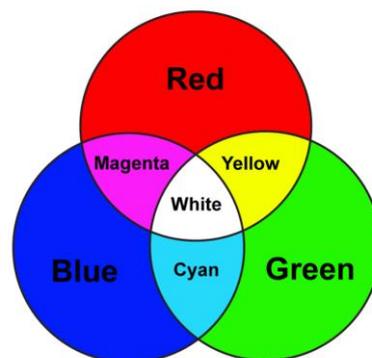
3. Warna

Warna merupakan elemen desain yang kuat dan sangat mendorong. Warna merupakan properti atau deskripsi dari energi

cahaya, tanpa cahaya yang menerangi kita tidak dapat melihat warna. Warna yang kita lihat dengan mata kita pada permukaan benda di sekitar kita biasa disebut dengan pantulan cahaya atau pantulan warna. Saat cahaya menerangi objek, beberapa dari cahaya masuk dan terserap, dan sisanya dipantulkan keluar dan menjadi refleksi dari cahaya dan menghasilkan warna pada penglihatan kita. Warna yang dipantulkan dari permukaan objek biasa disebut dengan *Reflected color*, sedangkan jika warna yang dihasilkan dari media digital seperti *Handphone*, komputer, dsb biasa disebut dengan *additive colors*. (hlm. 23)

Dalam warna terdapat warna dasar yang biasa disebut dengan warna utama. Warna utama ini antara lain adalah merah, hijau dan biru atau yang kita kenal dengan Red, Green, Blue (RGB). RGB juga biasa disebut dengan *additive primaries* karena pada saat ketiga warna ini digabung bersama-sama dengan jumlah yang sama maka akan menghasilkan cahaya putih. (hlm. 23)

Dalam *offset printing*, sub-warna dari warna dasar sebelumnya diantaranya adalah cyan (C), magenta (M), yellow (Y) dan black (K) atau yang biasa kita kenal dengan CYMK.



Gambar 2.3 Sistem Warna

Sumber: RGB.png (800×800) (bp.blogspot.com)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), dasar dari prinsip desain saling bergantung. Keseimbangan terhadap semua aspek merupakan keharusan dalam prinsip desain. Prinsip desain menjadi sebuah konsep yang meliputi format, keseimbangan pada desain, hirarki visual, ritme, kesatuan, *Laws of Perceptual Organization* dan skala. (hlm. 29)

1. Format

Format didefinisikan sebagai ruang pembatas desain, yang berfungsi untuk menginformasikan tipe proyek seperti apa yang sedang dikerjakan contohnya seperti poster, cover, iklan, dsb. (hlm. 29)

2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang melibatkan komposisi dalam suatu desain visual sama rata dalam peletakkannya sehingga karya seimbang dan dapat meningkatkan efisiensi dalam pembacaan (hlm. 30-31).

3. Hirarki Visual

Hirarki Visual merupakan prinsip desain untuk menuntun pembaca untuk melihat bagian penting dalam desain, menyusun informasi yang ingin disampaikan dan menekankan bagian penting tersebut sehingga ada elemen yang lebih dominan dibanding elemen lainnya (hlm. 33).

4. Ritme

Ritme mirip dengan ritme yang ada pada musik dan irama, sebuah prinsip desain yang kuat dan repetitif yang membuat pembaca mengikuti alur pada suatu desain (hlm. 35).

5. Kesatuan

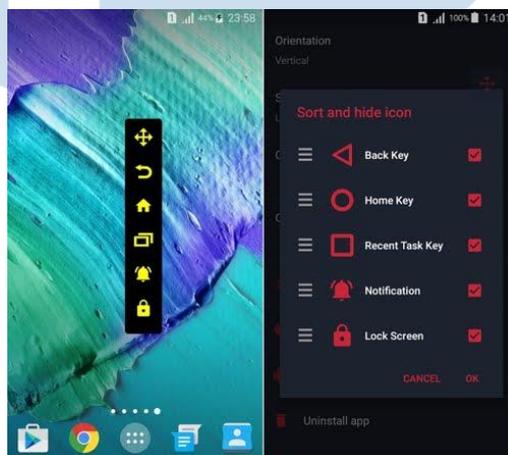
Kesatuan adalah penggabungan elemen-elemen grafik sehingga menjadi kesatuan yang membuat pembaca mudah untuk mengingat kembali desain dan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan secara desain (hlm. 36).

6. *Laws of Perceptual Organization*

Laws of Perceptual Organization mempunyai 6 bagian yaitu : (hlm. 36)

a. *Similarity*

Seperti layaknya elemen grafik, *similarity* ini memiliki karakteristik yang serupa sehingga dapat dikatakan sama dan saling memiliki. Elemen dapat dikatakan sama dalam bentuk, tekstur, warna dan arah.

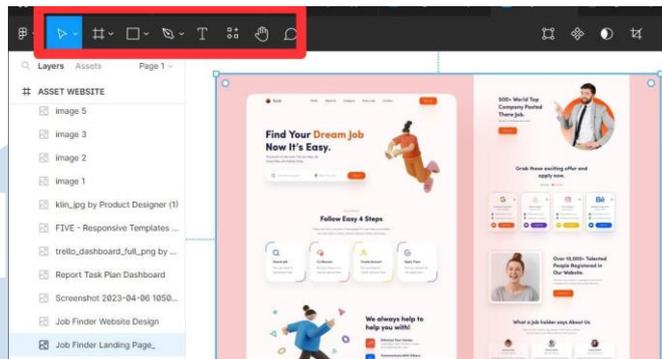


Gambar 2.4 *Similarity* pada Ikon dalam Aplikasi

Sumber: navbar-softkey-m2d.jpg (500×444) (bp.blogspot.com)

b. *Proximity*

Elemen yang berdekatan satu sama lain, dan dapat dikatakan saling memiliki.



Gambar 2.5 *Proximity* pada Aplikasi

Sumber: 9.jpeg (1132×607) (buildwithangga.com)

c. Continuity

Merupakan elemen yang menciptakan gambaran koneksi diantara elemen-elemen lainnya. Elemen yang muncul sebagai lanjutan dari penghubung elemen sebelumnya dan dapat dikatakan terhubung membuat impresi dari gerakan desain.

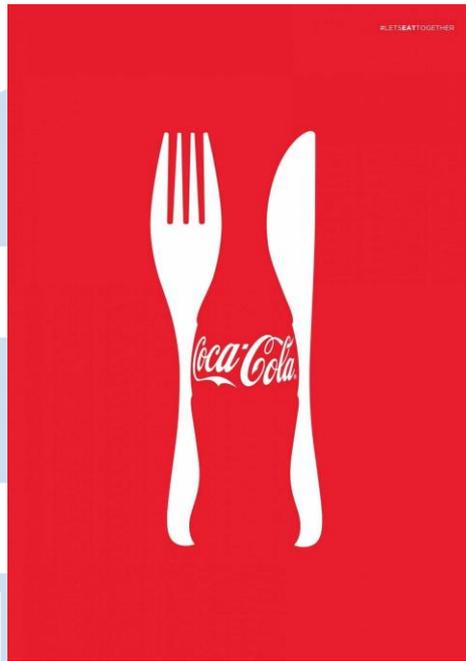


Gambar 2.6 *Continuity* pada Iklan Mr Rooter

Sumber: facebook-ad-example-mr-rooter.png (464×422) (webfx.com)

d. Closure

Elemen yang digunakan untuk menghubungkan elemen-elemen individual untuk menghasilkan bentuk yang sempurna, menjadikannya satu-kesatuan unit, dan menciptakan pola.



Gambar 2.7 *Closure* pada Iklan Coca-cola

Sumber: 1*Oq_X0T5CGum1ka5BaiypFg.jpeg (1230×1740) (medium.com)

e. Common Fate

Elemen yang dapat dikatakan sebagai satu-kesatuan unit jika mereka bergerak dengan pola dan arah yang sama.



Gambar 2.8 *Common Fate* pada Logo Blackberry

Sumber: 3aa4aff054e99b335f3f1f5507d2a911.jpg (178×178) (pining.com)

f. Continuing Line

Garis selalu dilihat sebagai jalan yang paling mudah. Jika terdapat 2 garis terputus, pembaca selalu melihatnya sebagai pergerakan dan bukan sekedar garis yang terputus.



Gambar 2.9 *Continuing Line*

Sumber: b39ea249b94c01a011f5dd00e3be4bbf.jpg (236×199) (pinimg.com)

2.1.3 Tipografi

Menurut Landa (2014), Tipografi merupakan susunan huruf dalam dua dimensi. Dalam Tipografi ada terbagi dalam jenis *Typeface* atau biasa kita sebut dengan jenis huruf. *Typeface* adalah desain yang memiliki suatu karakteristik yang dituangkan dalam properti visual (satu set huruf) dengan konsisten. *Typeface* biasa melibatkan huruf, angka, simbol, tanda, dan tanda baca (hlm. 44).

1. Klasifikasi huruf

Menurut Landa (2014) ada 8 tipe klasifikasi huruf antara lain (hlm. 47) :

a. *Old style* atau *Humanist*

Jenis huruf yang berasal dari Romania, diperkenalkan dari abad ke-15. Karakteristiknya adalah serif yang lancip, contoh dari *typeface* ini adalah Garamond, Caslon, Times New Roman, Hoefler Text.

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 Old style Garamond

Sumber: Garamond-Font-Free.jpg (3400×1764) (designincontrast.com)

b. Transitional

Typeface bertipe *serif*, diperkenalkan pada abad ke-18 dan merupakan masa transisi dari gaya lama ke gaya baru atau *modern*. Karakteristik tipe huruf ini adalah penggabungan antara 2 klasifikasi gaya lama dan baru, contoh dari *typeface* ini adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

Baskerville Regular

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj
KkLlMmNnOoPpQqRrSs
TtUuVvWwXxYyZz

Gambar 2.11 Transitional Baskerville

Sumber: BaskervilleURW-Reg (1556×606) (fontbros.com)

c. Modern

Typeface bertipe *serif*, dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, bentuknya lebih kearah bentuk geometris dan jenis hurufnya yang kontras. Contoh dari *typeface* ini adalah Didot, Bodoni dan Walbaum.

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 2.12 *Modern Bodoni*

Sumber: 1605701899_274574.jpg (1440×720) (fontsfree.pro)

d. **Slab Serif**

Jenis huruf yang memiliki karakter yang berat dan *bulky*, diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh dari *typeface* ini adalah American Typewriter, Memphis, Bookman, dan Clarendon.

American
Typewriter

abcdefghijklmnopq
rstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNO P Q
RSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 2.13 *American Typewriter Slab Serif*

Sumber: R.3ceccd7b2b7eb7f4a9e599ec157908af (261×241) (bing.com)

e. **Sans Serif**

Karakteristik dari jenis huruf ini adalah tidak memiliki *serif*, sebagian dari bentuk hurufnya ini memiliki garis yang tebal dan tipis, contohnya adalah Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Grotesque.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Franklin Gothic Medium
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJj
KkLlMmNnOoPpQqRrSs
TtUuVvWwXxYyZz1234
567890!@#\$%^&*()-
=[],',./_+{}:"<>?\`|~

Gambar 2.14 *Franklin Gothic Sans Serif*

Sumber: Franklin+Gothic+Medium.jpg (1600×1200) (bp.blogspot.com)

f. ***Blackletter***

Karakteristik dari jenis huruf *Blackletter* ini adalah huruf yang tebal dan ramping dengan adanya sedikit lengkungan. Contoh dari *typeface* ini adalah Rotunda, dan Fraktur.



Gambar 2.15 *Fraktur Blackletter*

Sumber: 417644824012fc005a77d5f95af5d48c.jpg (2480×3508) (pinimg.com)

g. ***Script***

Typeface yang menggambarkan tulisan tangan, jenis huruf ini seringkali memiliki bentuk yang miring dan menggunakan huruf bersambung. Contoh dari *typeface* ini adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

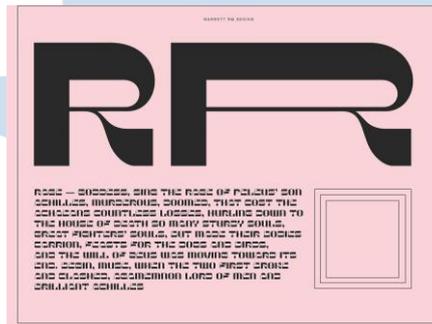


Gambar 2.16 *Nolian Typeface Masculine Script*

Sumber: Nolian-Script-Typeface.jpg (1200×800) (dafontfree.io)

h. *Display*

Typeface ini didesain untuk judul atau pada bagian pokok berita, sering didekorasi dengan tangan dan ditujukan untuk lebih disorot dibanding jenis huruf lainnya.



Gambar 2.17 Contoh Penggambaran *Typeface Display*

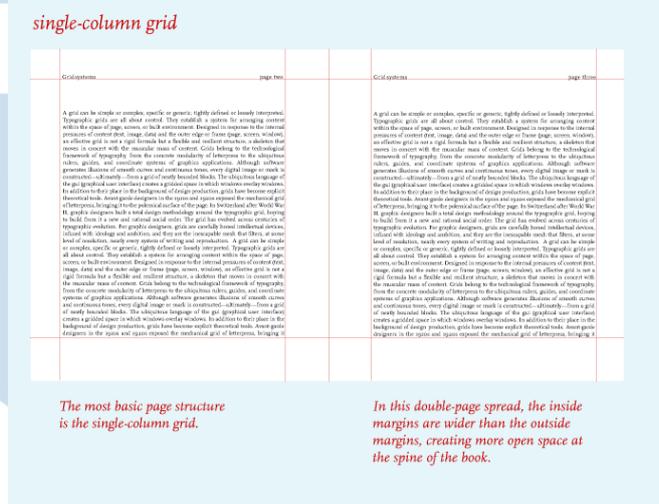
Sumber: Personify-Display-Typeface-14.jpg (1400×1044) (fontforlife.com)

2.1.4 *Grid*

Menurut Landa (2014) *Grid* merupakan panduan, struktur komposisi yang terbuat dari garis vertikal dan horizontal yang memisahkan format menjadi kolom dan pembatas. *Grid* mempunyai peran untuk mengorganisir tulisan dan gambar, membantu kita dalam menciptakan halaman baik dalam hasil cetak maupun digital. *Grid* memiliki jenis antara lain : (hlm. 174)

1. Single-Column Grid

Grid ini merupakan *grid* yang paling mendasar yang juga biasa disebut *manuscript grid*. Struktur dari *grid* ini memiliki satu kolom, dan teks dengan jumlah yang banyak yang dikelilingi *margins* pada bagian kiri, kanan, atas dan bawah pada sisi halamannya baik hasil cetak maupun secara digital. *Grid* ini berfungsi sebagai struktur bingkai diantara visual dan tipografi dari konten. (hlm. 175)



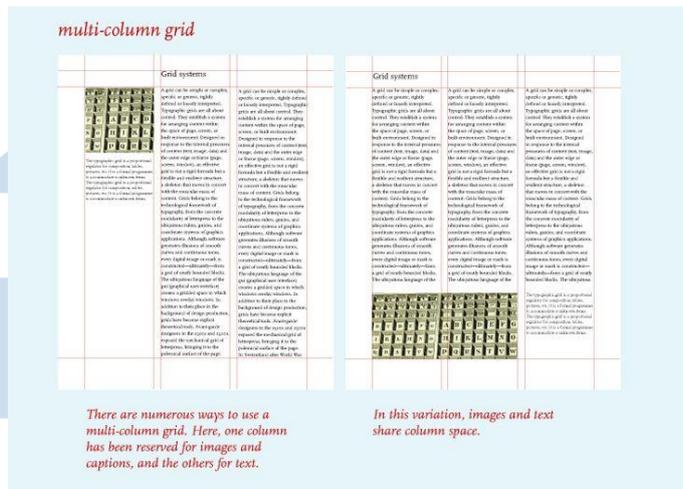
Gambar 2.18 Single-Column Grid

Sumber: 7d43672e249ed2412db43ccc44543404.gif (698x540) (pinimg.com)

2. Multi-Column Grid

Grid ini merupakan struktur yang memiliki kolom yang lebih dari satu tergantung dari pemilihan konten dan fungsinya, mengikuti proporsi dan ukuran sesuai dengan format dan jumlahnya dapat berjumlah genap atau ganjil. (hlm. 179)

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 2.19 Multi-Column Grid

Sumber: dc4dcde712f03c6dc03de1317127c834--magazine-design-design-layout.jpg (736×525) (pinimg.com)

2.1.5 Layout

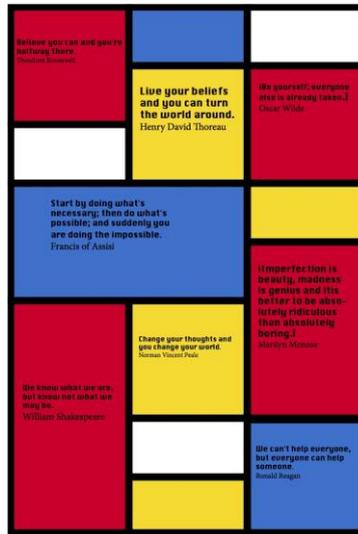
Menurut Rheny (2022), *layout* adalah perancangan tata letak elemen-elemen seperti gambar dan teks agar maksud dari pesan gambar dan teks tersampaikan dengan jelas, mempermudah pemahaman dan informasi yang disajikan. Berikut merupakan jenis-jenis *layout* :

1. Jenis Layout

Jenis *layout* dikategorikan menjadi 10 jenis (institute G., 2014). Berikut adalah jenis-jenis dari *layout* :

a. Mondrian Layout

Layout Mondrian mengacu pada bentuk persegi dengan format *landscape* dan *portrait* dimana bidang-bidangnya sejajar dengan bidang yang disajikan pada presentasi, membuat karya saling berpadu dan menjadi komposisi yang konseptual.



Gambar 2.20 Mondrian Layout

Sumber: Fadhil Khan Design Journal: Image (wordpress.com)

b. *Multi-panel Layout*

Multi panel layout adalah layout yang berisi beberapa *panel* berisi konten lain dalam berbagai bentuk dan ukuran, biasanya panelnya berbentuk persegi atau persegi panjang yang digunakan untuk desain edukasi dan olahraga.



Gambar 2.21 *Multi-panel Layout*

Sumber: types-of-layouts-by-admec-multimedia-institute-29-638.jpg (638x479) (slidesharecdn.com)

c. *Silhouette Layout*

Silhouette layout merupakan *layout* dengan tipe yang menggabungkan beberapa elemen desain untuk membuat bentuk yang mudah dikenali dan biasa ditonjol atau disorot menggunakan warna yang solid dan dibedakan dengan backgroundnya, biasa *layout ini* menggunakan warna hitam dan putih.

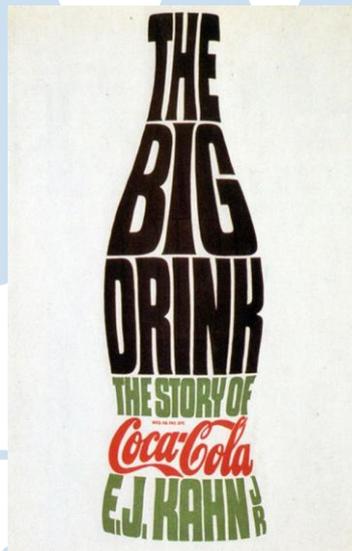


Gambar 2.22 *Silhouette Layout*

Sumber: silhouette-layout.jpg (560×369) (artworkabode.com)

d. *Alphabet-Inspired Layout*

Alphabet-inspired layout merupakan *layout* dengan tata letak media yang ditekankan pada bagian susunan huruf atau angka dan menimbulkan kesan narasi atau cerita pada desain.

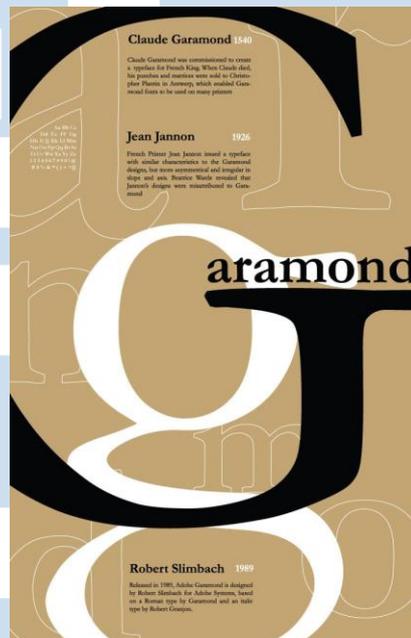


Gambar 2.23 *Alphabet-Inspired Layout*

Sumber: ace3adb8b18b5a36d2adc1eb5fa4dbb1.jpg (600×938) (pinimg.com)

e. *Big-Type Layout*

Big-type layout merupakan *layout* dengan tata letak ukuran font yang besar pada peletakan judul atau sub-judul sehingga menarik dan menjadi fokus dari desain.



Gambar 2.24 *Big-Type Layout*

Sumber: R.b3aa3d1129fe63275c53b1ec98bbe306 (736×1152) (bing.com)

f. *Circus Layout*

Circus layout merupakan *layout* yang tidak terikat dengan ketentuan apapun dan tidak teratur. *Layout* ini digunakan pada saat desainer ingin menunjukkan desain yang ramai dan padat tanpa ada *space*.

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 2.25 Circus Layout

Sumber: 7f7657c813b93e26b6e9d613fc710405.jpg (436x574) (pining.com)

g. Copy Heavy Layout

Copy Heavy Layout merupakan layout dengan peraturan hurufnya dan desainnya didominasi teks. Contoh dari penggunaan layout ini adalah seperti majalah, koran, brosur, dan lain-lain.



Gambar 2.26 Copy Heavy Layout

Sumber: 1.jpg (2108x3366)

h. *Frame Layout*

Frame layout adalah *layout* dengan penggunaan *frame* atau yang biasa kita kenal dengan garis tepi yang diposisikan disekitar desain.



Gambar 2.27 *Frame Layout*

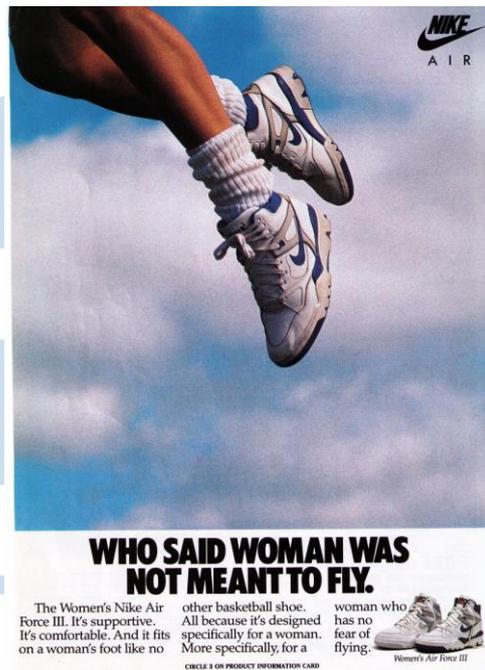
Sumber: 22.png (705×997) (patch.com)

i. *Picture Window Layout*

Picture window layout adalah *layout* dengan porsi besar pada gambarnya, biasanya gambar yang digunakan merupakan gambar secara *closeup*, dan menyisakan porsi kecil dalam desain dengan mengisi *headline* dan *body text*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

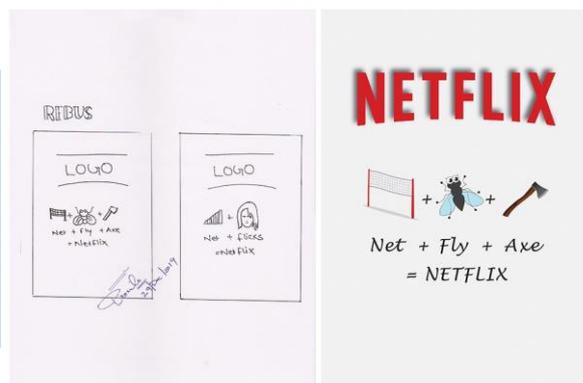


Gambar 2.28 Picture Window Layout

Sumber: a24b7eb667243dc3edd35b2df6624db7.jpg (1170×1600) (pinimg.com)

j. *Rebus Layout*

Rebus layout adalah *layout* dimana perpaduan antara teks dengan gambar sehingga desain membentuk sebuah cerita.



Gambar 2.29 Rebus Layout

Sumber: Rebus-Layout-1.jpg (1000×664) (admecindia.co.in)

2.2 Media Interaktif Digital

Media interaktif digital adalah bentuk media interaktif yang dilengkapi dengan perangkat komputer untuk menambahkan interaktifitasnya. Contoh dari media interaktif digital diantaranya seperti *website*, *video game* atau *mobile app*.

Yang membedakan media interaktif dengan media lainnya adalah media interaktif membutuhkan interaksi dan keaktifan dari target audiensnya, berbeda dengan media lainnya yang seperti teks, gambar atau video biasa yang hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi satu arah kepada target audiens. (Griffey,2022)

2.2.1 Mobile app

Mobile app merupakan bentuk media interaktif digital yang secara khusus dan dibedakan dari aplikasi yang ada dikomputer karena secara desain *mobile app* lebih sederhana dan praktis sesuai dengan fungsi atau perangkat kompatibelnya layaknya aplikasi *desktop* dengan komputer atau laptop sedangkan *mobile app* dengan tablet atau ponsel pada umumnya.

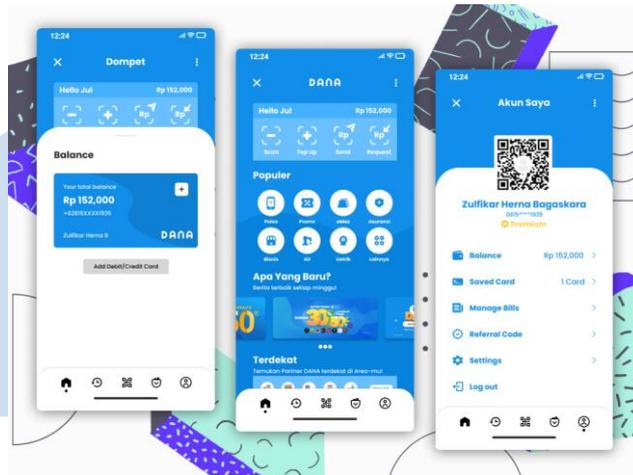
2.2.2 Layout principle

Dalam proses pembuatannya, media interaktif digital memiliki tata letak dan penyusunan aset dalam satu *frame*. Menurut Griffey (2022), dalam penyusunan dan tata letak aset ke dalam media interaktif digital memiliki hal-hal yang perlu di perhatikan antara lain :

1. Unity

Unity atau kesatuan merupakan koordinasi dari seluruh elemen visual dan warna menyatu sebagai satu kesatuan. Dengan menyatukan seluruh elemen desain dapat memperkuat identitas visual dan desain terlihat lebih kohesif. (Griffey, 2022). Contoh penggunaan *Unity* dalam aplikasi misalnya kesamaan warna pada ikon didalam aplikasi sehingga menunjukkan bahwa ikon dengan warna tersebut dapat berinteraksi jika kita tekan.

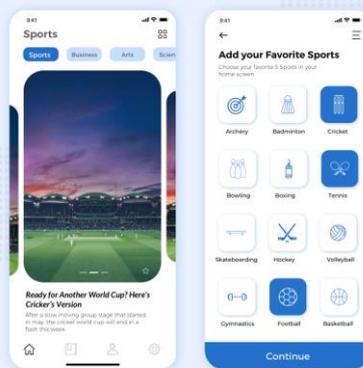
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.30 Ikon memiliki Kesatuan dengan Ikon Lainnya
 Sumber: *frame_16_4x.png (1600×1200) (dribbble.com)*

2. *Differentiation*

Differentiation adalah dengan membuat elemen desain yang berbeda satu dengan yang lainnya. Berlawanan dengan *Unity* yang merupakan kesatuan. Contoh dari *Differentiation* dalam aplikasi misalnya halaman pada halaman pencarian barang akan berbeda dengan halaman untuk *checkout* barang. *Differentiation* juga digunakan dalam tipografi seperti pada judul memiliki ukuran font yang lebih besar daripada *bodytext*-nya.



Gambar 2.31 Contoh Promosi *Ambient*
 Sumber: *preview.png (1200×900) (materialup.com)*

3. *Emphasis*

Emphasis adalah bagian dari suatu keseluruhan yang menonjol sendiri dibanding dengan bagian lainnya. Pemberian elemen ini dibutuhkan agar target dapat dengan mudah mengetahui poin penting dalam keseluruhan dari pada suatu halaman dan membuat aplikasi menjadi lebih mudah dipahami. Contoh dari *Emphasis* adalah seperti pada permainan yang ada di *mobile game* kebanyakan meletakkan “mulai permainan” ditengah-tengah halaman agar target tahu darimana harus memulai permainan.

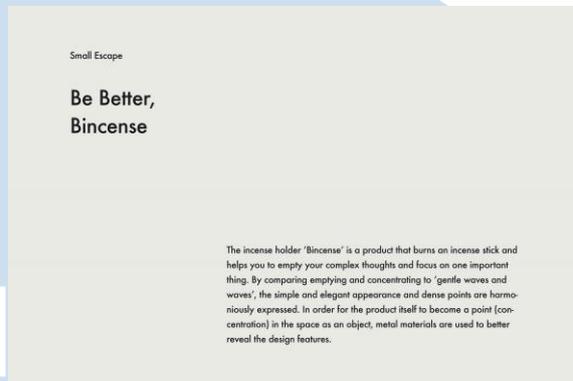


Gambar 2.32 Homescreen dari *Temple Run*
Sumber: hasil screenshot *in-game temple run*

4. *Whitespace*

Whitespace adalah ruang kosong pada suatu halaman diantara elemen-elemen desain yang ada. *Whitespace* bukan berarti ruang kosong yang selalu berwarna putih, tetapi hanyalah ruang yang tidak terisi apa-apa dan tidak ada elemen-elemen desain yang ada pada ruang tersebut. Penggunaan *Whitespace* digunakan untuk menunjukkan hubungan antar elemen. Contoh dari *Whitespace* adalah pada aplikasi ada jarak antar tombol sehingga tidak terjadi salah

penekanan pada tombol dan juga memanfaatkan ruang kosong yang ada sehingga tidak memenuhi dan menyesakkan keseluruhan halaman.



Gambar 2.33 Penggunaan *Whitespace*
 Sumber: 4a219d138850921.6225ccee38a98.jpg (1920×1280) (behance.net)

5. Alignment

Alignment adalah penataan pada elemen yang berpacu pada garis tertentu berbaris lurus secara vertikal ataupun horizontal. Dalam tata letak *Alignment* sangat penting sebagai penata dari elemen visual agar halaman terlihat rapi dan juga konsisten agar setiap elemen dapat dengan mudah dibedakan.



Gambar 2.34 Penggunaan *Alignment*
 Sumber: c22f9f4ac2b4e4b7c9aa28e78e29f373.jpg (707×1000) (pinimg.com)

2.3 UI & UX

Dalam perancangan media interaktif digital, *user interface* (UI) merupakan tampilan dari media yang akan merepresentasikan keseluruhan dari aplikasi, kemudian *user experience* (UX) adalah pengalaman user saat menggunakan aplikasi. Komponen yang ada pada UI & UX antara lain :

2.3.1 *User Interface* (UI)

User Interface adalah bagian visual dari sebuah aplikasi dengan tujuan menampilkan dan menyampaikan informasi agar interaksi antara *user* dengan aplikasi terjadi. *User Interface* adalah tumpuan utama dari media dengan *user* atau pengguna (Kim,2020). Dalam merancang sebuah UI dibutuhkan 3 konsep antara lain *condition*, *context*, dan *content*. Dimana desainnya digunakan, target seperti apa yang akan mencoba UI dan seperti apa hasil akhir dari desain tersebut. Dengan adanya 3 konsep ini maka desainer dapat membuat UI dengan tepat sebagai solusi visual.

2.3.2 *User Experience* (UX)

User Experience adalah proses dari perancangan desain yang kedepannya akan menentukan bagaimana pengalaman dari *user* saat menggunakan media tersebut dalam artikel “*What Is UX Design? How Expert Define it*” menurut Laura Klein (experience,2018). Dalam artikel “*10 Mobile UX Design Principle You Should Know*” menurut Abu Experience terdapat prinsip-prinsip dalam mendesain UX antara lain :

1. *Content Prioritization*

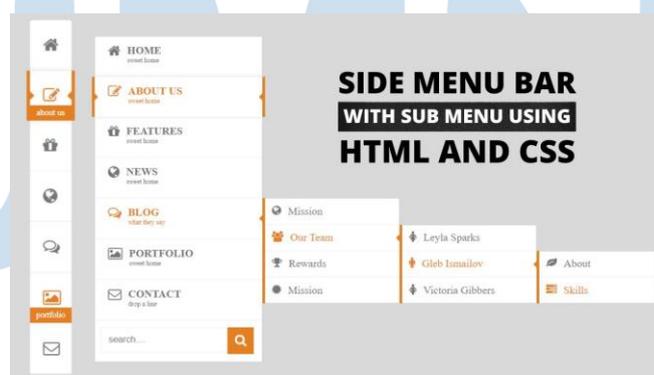
Menurut Experience rentang perhatian manusia itu pendek, maka dari itu konten yang mewakili dari keseluruhan harus dapat dikenali langsung saat *user* melihat konten.



Gambar 2.35 *Content Prioritazion* pada Aplikasi Shazam
 Sumber : shazam-apple.png (435×600) (iphoneincanada.ca)

2. *Intuitive Navigation*

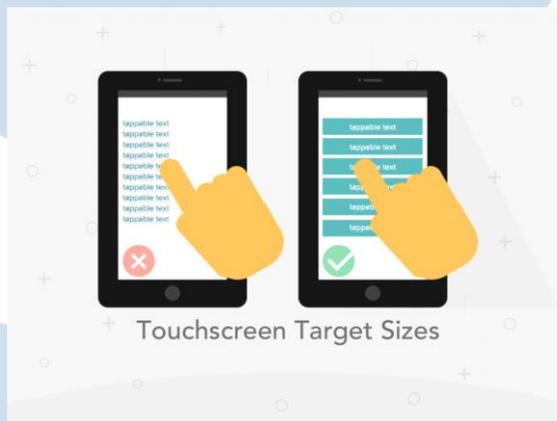
Keinginan *user* dalam menggunakan desain dan konten yang disediakan adalah tujuan dari desain UX. *User* harus dipersuasi secara intuitif dan mampu dalam menggunakan aplikasi tanpa perlunya tutorial.



Gambar 2.36 *Intuitive Navigation*
 Sumber : maxresdefault.jpg (1280×720) (yting.com)

3. *Touch Screen Target Size*

Saat *User* berinteraksi dengan *touch screen* atau layar sentuh, ada tombol tertentu atau ikon yang terlalu kecil dan seringkali tidak terinteraksi atau tidak tertekan dengan tepat pada tombol yang diinginkan hanya karena masalah dari ukuran pada tombol. Desainer harus memperhatikan ukuran dan juga penempatan pada tombol atau ikon yang ada. Dalam penggunaan pada media layar sentuh pengguna umumnya menggunakan jari jempol dibandingkan jari lain. Dalam panduan desain dan interaksi UI Windows, Microsoft menyarankan ukuran ikon tombol sebesar 9mm/34 *pixel* dengan ukuran minimum 7mm/26 *pixel*. Selain ukuran dan penempatan, jarak antar tombol juga harus diperhatikan agar tidak terjadi kesalahan pada saat interaksi dengan tombol atau ikon yang ada.

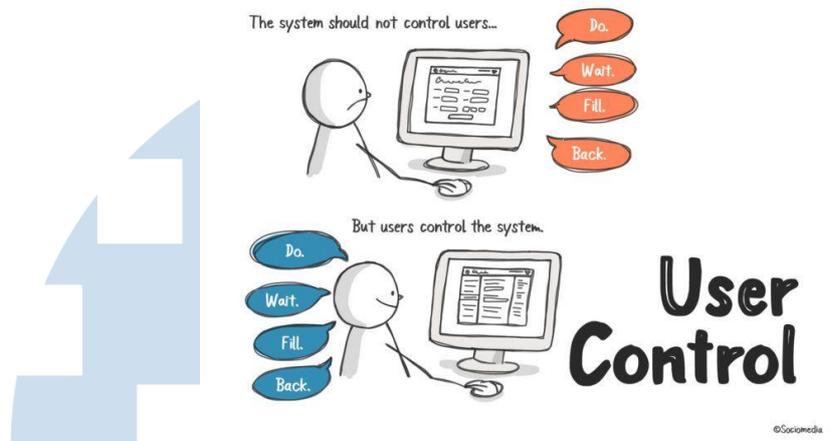


Gambar 2.37 *Touch Screen Target Size*

Sumber : R.ada4f9fdf51065ba1b86c35bbd934589 (1024×768) (bing.com)

4. *User Control*

Prinsip yang ada dalam perancangan UX adalah membiarkan target mengontrol semuanya. Desain pada UX harus dapat membiarkan target bebas mengeksplorasi aplikasi sesuai dengan keinginan target. Pemberian menu pengaturan atau *settings* dapat membantu target untuk dapat lebih mengkostumisasi kenyamanan target.

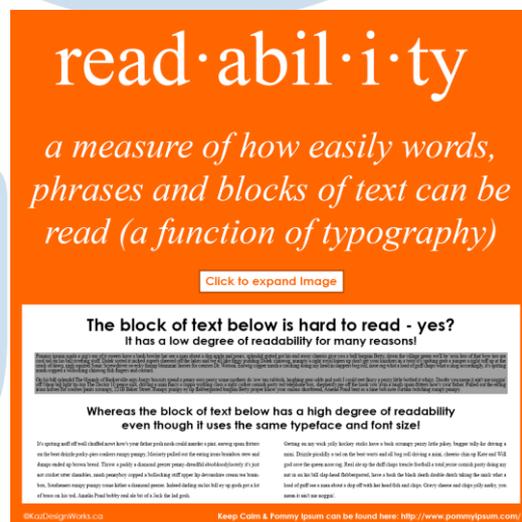


Gambar 2.38 User Control

Sumber : b82a945f3429cab5a5a58df48cf0f050.jpg (768×576) (pinimg.com)

5. Legible Text Context

Dalam tipografi hal yang paling penting untuk di *notice* adalah keterbacaan dan konversasi ruang. Ukuran *font* yang terlalu kecil akan sulit untuk dibaca sedangkan yang terlalu besar akan membuat tulisan melelahkan untuk dibaca.



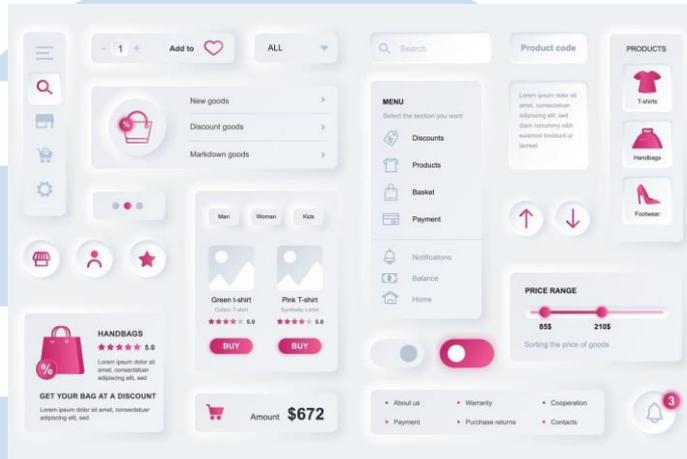
Gambar 2.39 Legible Text Context

Sumber : kazdesignworks.com/wp-content/uploads/2016/01/readability.jpg

6. Interface Element Clearly Visible

Membuat elemen *interface* menjadi terlihat menjadi hal penting dalam perancangan UI/UX. Salah satu cara dalam membuat

elemen *interface* menjadi terlihat adalah membedakan elemen visual dengan *background*.



Gambar 2.40 *Clearly Visible Interface*

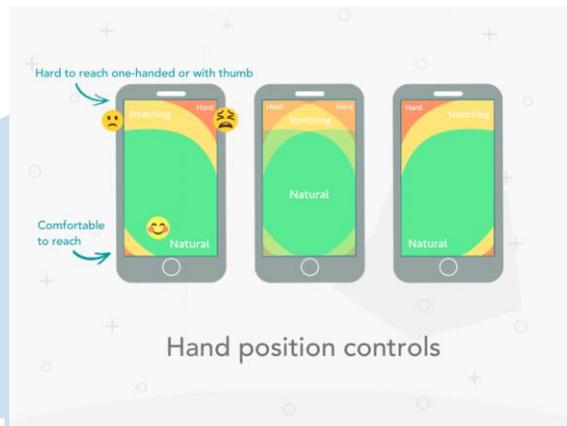
Sumber : user-interface-elements-for-shopping-app-neumorphic-design-ui-elements-template-vector.jpg (1472×980) (vecteezy.com)

7. *Hand position control*

Posisi tangan dari target juga harus diperhatikan dalam membuat media aplikasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wroblewski sebanyak 75% pengguna gawai menggunakan jari jempol dan 49% menggunakan satu tangan saat mengoperasikan gawai. Hal ini perlu di pertimbangkan saat melakukan perancangan UX.

Umumnya adalah tombol atau ikon diletakkan pada bagian ujung kiri atas agar *user* tidak berinteraksi dengan tombol tersebut secara tidak sengaja. Dan juga fitur aksesibilitas diletakkan pada area jangkauan dari jari jempol agar *user* dengan mudah mengontrol apa yang ingin diinteraksikan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

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

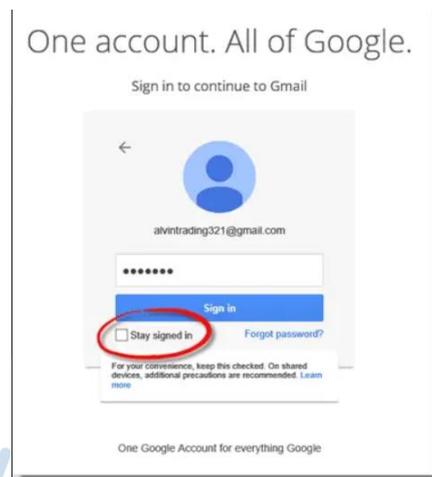


Gambar 2.41 *Hand Position Control*

Sumber : R.ecf277090305fe6ca10a3e3aa8b124e2 (1024×768) (bing.com)

8. *Minimize Data Input*

Mengurangi pemasukan data dari *user* dalam perancangan UX karena jika tidak terlalu penting *user* tidak harus berinteraksi terlalu banyak dalam menggunakan aplikasi tertentu, contohnya adalah fitur “*Remember Me*” dalam aplikasi Mail pada suatu akun saat memasuki akun agar tidak perlu memasuki akun lagi saat membuka ulang aplikasi tersebut.



Gambar 2.42 *Minimize Data Input* pada Gmail

Sumber : gmail-sign-in-stay-signed-in.png (380×422) (freeflour.com)

9. *Create Seamless Experience*

Seamless experience adalah detail-detail yang kecil dalam pengalaman pengguna untuk menjadi lebih mulus. Pemberian *micro interaction* dengan tepat dapat membantu untuk mendapatkan *seamless experience* ini. Membuat atmosfer dari penggunaan pada aplikasi tidak terganggu dan konsisten dalam apapun yang dilakukan oleh target.



Gambar 2.43 *Seamless Experience*

Sumber : OIP.y3z9m4O89n0F74Ew9voAFwHaFj (474×355) (bing.com)

10. *Test Design*

Kunci dari keberhasilan pada desain adalah perbaikan dan tahap percobaan sebelum *official launch* dari desain tersebut. Mencoba desain dan memperbaiki dari *feedback* yang didapat adalah cara dalam menyempurnakan desain UX.



Gambar 2.44 *Test Design*

Sumber 08-1024x768.png (1024×768) (nitrocdn.com)

2.3.3 Icon

Icon memiliki kegunaan untuk penyampaian informasi secara singkat dalam satu penggambaran. Dengan penggunaan elemen visual, ikon dapat memberikan informasi dengan tepat tanpa kesalahan pada konteks yang diberikan dari penggambarannya. Mendesain ikon membutuhkan konsep yang jelas sehingga konteks yang dimaksud tersampaikan dengan tepat dengan menggunakan skala, bentuk, perspektif, warna, dan tekstur yang tepat dan konsisten (Landa,2014). Ikon yang didesain dan dirancang juga harus memiliki konsistensi sehingga semua ikon terlihat seperti satu kesatuan yang sama.

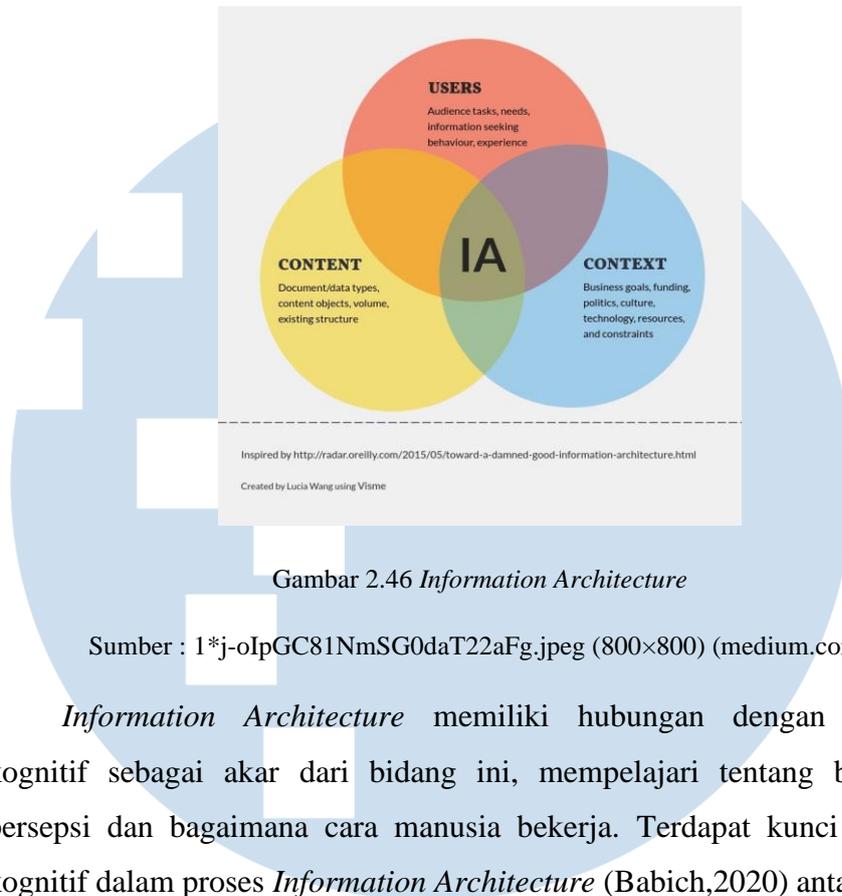


Gambar 2.45 Icon

Sumber : OIP.OOtdIz94zVJS-3w4MTufUAHaFq (474×362) (bing.com)

2.3.4 Information Architecture

Information Architecture atau arsitektur informasi adalah cara untuk mengorganisir sebuah media digital. Desainer harus pandai dalam menata setiap halaman pada aplikasi sehingga aplikasi konsisten dalam penataan dan visualnya. *Information architecture* berperan sebagai kenyamanan pada halaman visual dan membantu desainer dalam membuat struktur media aplikasi.



Gambar 2.46 *Information Architecture*

Sumber : 1*j-oIpGC81NmSG0daT22aFg.jpeg (800×800) (medium.com)

Information Architecture memiliki hubungan dengan psikologi kognitif sebagai akar dari bidang ini, mempelajari tentang bagaimana persepsi dan bagaimana cara manusia bekerja. Terdapat kunci psikologi kognitif dalam proses *Information Architecture* (Babich,2020) antara lain :

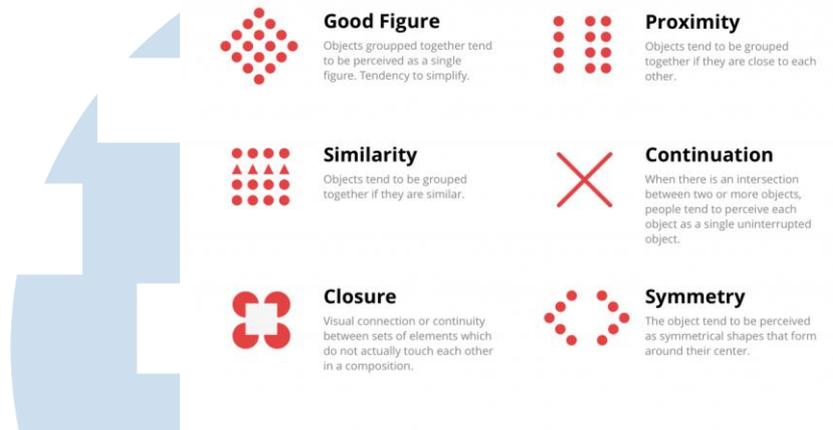
1. *Gestalt*

Merupakan persepsi visual dimana elemen visual dan penggunaannya memiliki kesamaan, sebuha kontinuitas, keselarasan, kedekatan, kesimetrisan. Persepsi ini memiliki hubungan erat saat desainer melakukan perancangan UX dan menata aplikasi pada bagian visual aplikasi.

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

Gestalt Principles

ux hints.com

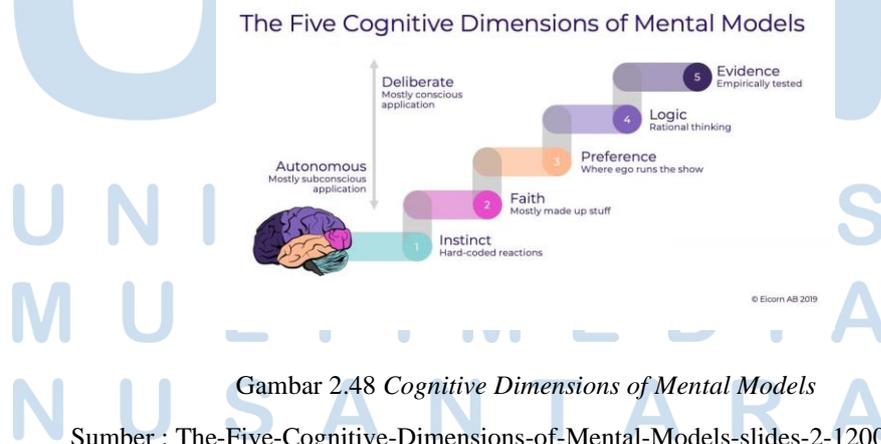


Gambar 2.47 Gestalt Principles

Sumber : gestalt_principles_uxhints.com@2x-1024x859.png (1024×859)

2. *Mental Model*

Merupakan asumsi dari *user* sebelum mencoba atau berinteraksi dengan media baru. Penggunaan *Information Architecture* harus mampu dalam membuat calon *user* untuk bisa dalam menggunakan karya yang diciptakan. Kemudahan yang diberikan dan kejelasan dari ikon merupakan contoh dalam memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi dan mengetahui maksud dan kemana arah setelah berinteraksi dengan ikon tersebut.



Gambar 2.48 Cognitive Dimensions of Mental Models

Sumber : The-Five-Cognitive-Dimensions-of-Mental-Models-slides-2-1200x675.jpg (1200×675) (eicorn.com)

3. *Cognitive load*

Merupakan beban *user* saat menggunakan media yang di uji coba. Dalam konteks *Information Architecture* ini adalah jumlah informasi yang didapat *user* saat menggunakan media. *User* dapat kelelahan saat mendapat terlalu banyak informasi disaat yang bersamaan. Pemilihan dari satu halaman ke halaman lain tidak boleh lebih dari tujuh karena *user* akan kelelahan untuk membuat pilihan dan menelusuri seluruh pilihan yang diberikan (Babich,2020). Secara visual dengan menggunakan bentuk ikon yang sudutnya membulat dapat mengurangi beban pada proses visual yang dilakukan oleh *user*.

2.4 Psikologi Warna

Warna mengacu pada reaksi emosional saat terlihat oleh mata kita (Tina Sutton, 2020). Setiap warna memberi kesan berbeda antara satu dengan lainnya, karena itu emosi yang dirasakan orang juga dipengaruhi dari warna. Dalam desain warna dapat memberi dampak dan memberi keuntungan pada pengaplikasiannya, berikut merupakan beberapa makna dari warna :

1. Merah

Warna merah mempunyai makna kekuatan, agresif, gairah, berbahaya dan juga berani. Warna merah dapat memberi kejutan pada sistem dan menjadi perhatian pada pengaplikasiannya.



Gambar 2.49 Warna Merah

2. Kuning

Warna kuning merupakan warna yang memberi kesan positif dan kebahagiaan. Riset mengatakan bahwa warna kuning sulit untuk tidak

dipandang oleh mata dan kombinasi antara warna hitam dan kuning merupakan kombinasi yang mudah untuk disadari dan diingat. Itulah kenapa warna kuning digunakan untuk lampu rambu lalu lintas yang menandakan hati-hati pada jalan yang akan dilewati.



Gambar 2.50 Warna Kuning

3. Hijau

Warna hijau merupakan warna yang mengartikan kehidupan dan perkembangan layaknya tumbuhan. Warna ini dapat memberikan kesan santai, bersifat menyembuhkan dan *me-refresh* mata.



Gambar 2.51 Warna Hijau

4. Biru

Warna biru melambangkan ketenangan dan *happiness*. Riset mengatakan bahwa dengan melihat warna biru kita dapat menurunkan laju denyut, laju tekanan darah dan juga laju nadi. Warna biru juga menggambarkan loyalitas, sifat melindungi dan fokus.



Gambar 2.52 Warna Biru

5. Oranye

Warna oranye merupakan perpaduan antara warna merah dan kuning yang dicampur, dari sifat gairah dan agresi warna merah kemudian digabungkan dengan sifat positif dan kebahagiaan dari warna kuning, oranye menjadi warna yang memberikan sifat energi dan juga perasaan yang hangat dan nyaman. Warna ini juga dapat mendorong fokus dan imajinasi kita.



Gambar 2.53 Warna Oranye

6. Ungu

Warna ungu melambangkan kekayaan dan royalitas dalam kemewahan. Karena dulunya warna ungu sulit dan cukup mahal untuk dibuat. Dari penggabungan warna merah yang bergairah dan juga warna biru yang menenangkan memberi kesan bahwa warna ungu dewasa, bijak dan semangat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.54 Warna Ungu

7. Coklat

Warna coklat memberikan ketenangan dan rasa seperti rumah. Merupakan warna yang netral dan member kesan bahwasemuanya berjalan lancar.



Gambar 2.55 Warna Coklat

8. Hitam

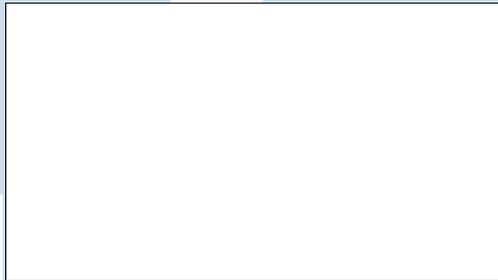
Warna hitam adalah warna yang mempunyai wibawa dan kekuatan, sosok yang misterius dari warna hitam juga menjadi sumber dari kekuatan warna tersebut.



Gambar 2.56 Warna Hitam

9. Putih

Warna putih memiliki arti kesucian dan kebersihan, warna putih biasanya digunakan untuk membuat warna lain lebih terlihat gelap terangnya dari warna lain tersebut.



Gambar 2.57 Warna Putih

10. Abu-abu

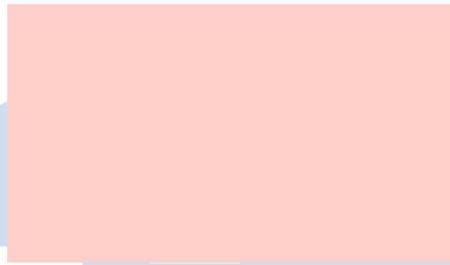
Warna abu-abu menjadi warna yang netral, tidak mencolok dan tidak memberi kesan berlebihan, layaknya batu yang bersifat *solid* dan tak tergoyahkan. Sedangkan warna alternatif dari abu-abu yang lain yaitu abu-abu *metallic* melambangkan futuristik dan menggambarkan mewahnya modernisasi.



Gambar 2.58 Warna Abu-abu

11. Pink

Warna *pink* atau yang biasa disebut merah muda memberi kesan romansa pada warnanya dan mengikuti agresinya lewat warna merah dan kesucian dari warna putih yang membuat warna merah muda pastel bersifat *trendy* dan aktif.



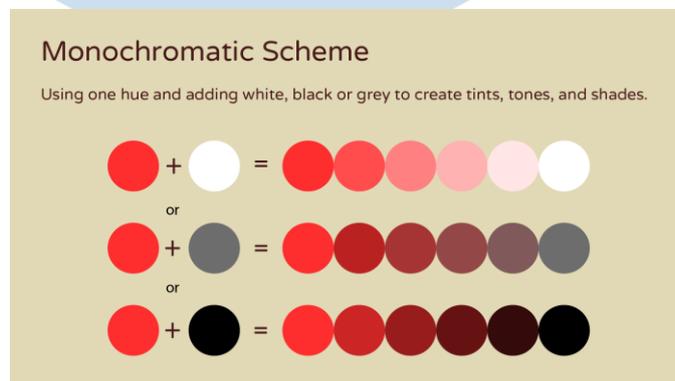
Gambar 2.59 Warna Pink

2.5 Color scheme

Dalam dunia desain, seorang desainer perlu memperhatikan *hue*, *saturation*, dan *value*, selain itu juga harus mengingat tentang *color scheme* yang merupakan keharmonisan diantara *hue*, *saturation* dan *value*. Pada bagian *color scheme* ini ada beberapa jenis diantaranya :

1. Monochromatic

Color scheme ini adalah campuran dari satu bagian *hue* dan menggunakan permainan kontras pada *saturation* dan *valuencya*.

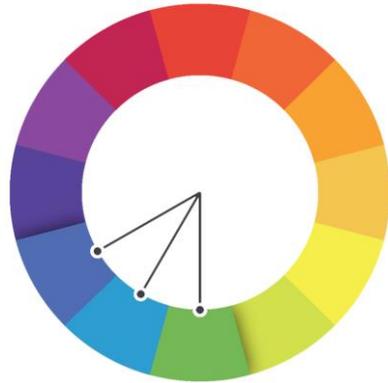


Gambar 2.60 Monochromatic

Sumber : monochromatic_color_scheme (1920×1080) (squarespace-cdn.com)

2. Analogous

Analogous adalah campuran dari tiga warna yang berdampingan pada bagian *color wheel*.

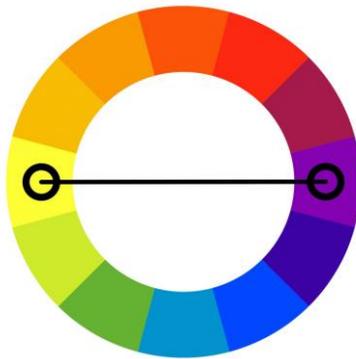


Gambar 2.61 *Analogous*

Sumber : Analogous.jpg (953×942) (htmlcolors.com)

3. *Complementary*

Complementary adalah campuran warna yang berhadapan pada *color wheel*. Berikut pada garis tegak lurus merupakan contoh dari *Complementary*.

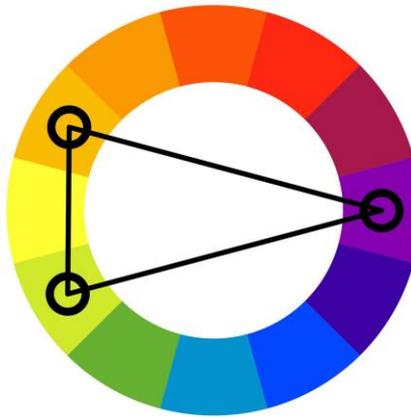


Gambar 2.62 *Complementary*

Sumber : complementary-color-scheme-wheel-1024x861.png (1024×861) (color-meanings.com)

4. *Split Complementary*

Split Complementary merupakan campuran warna antara satu warna dengan 2 warna yang berada diantara warna yang berhadapan dengan satu warna awal tersebut. Berikut ini pada garis putus-putus merupakan contoh dari *Split Complementary*.

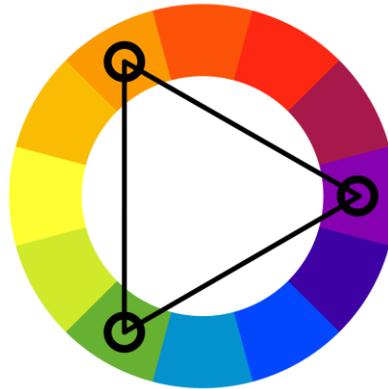


Gambar 2.63 *Split Complementary*

Sumber : split-complementary-color-scheme-wheel.jpg (1600×1313) (color-meanings.com)

5. *Triadic*

Triadic merupakan campuran dari tiga warna yang sama jaraknya didalam *color wheel*. Berikut ini garis yang membentuk segitiga merupakan *Triadic* dalam *color wheels*.

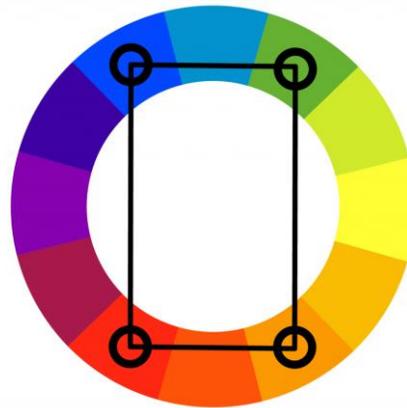


Gambar 2.64 *Triadic*

Sumber : triadic-color-wheel.png (1600×1333) (color-meanings.com)

6. *Tetradic*

Tetradic merupakan campuran dari empat warna diantara dua *complementary*. Berikut ini garis putus-putus yang membentuk segi empat merupakan contoh dari *Tetradic*.



Gambar 2.65 *Tetradic*

Sumber : rectangular-tetradic-color-wheel-1024x856.png (1024×856) (color-meanings.com)

2.6 Aplikasi

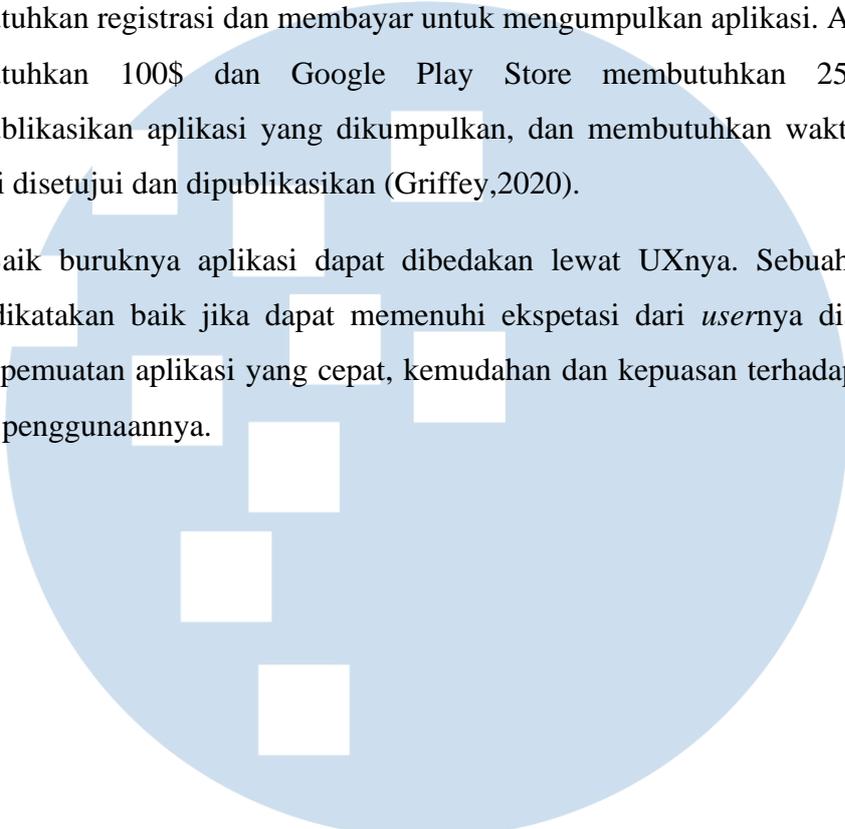
Aplikasi merupakan bentuk media interaktif digital yang paling populer dan sering digunakan diantara media interaktif lainnya. Aplikasi merupakan salah satu dari bentuk paling baru dari media interaktif digital dengan berbagai fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dari pemakaiannya. Karena secara fungsi dan banyak yang penggunaannya untuk hiburan banyak yang kecanduan dalam pemakaiannya (Griffey,2020).

Budaya mengenai aplikasi dimulai dari Apple ditahun 2000an. Apple mengumumkan bahwa mereka akan terus membuat aplikasi yang baru dan terus dikembangkan seperti aplikasi bawaan pada iPhone pengguna dengan tujuan untuk meningkatkan servis dari sebuah gadget. Pada bulan Juli 2008 sudah terdapat 552 aplikasi yang dapat diunduh pada iPhone mereka. Pada Android menyusul dengan Google Play Store mereka pada bulan Oktober pada tahun itu juga (Strain,2015).

Seiring kita mengembangkan aplikasi, kita dapat mengunduh dan mencoba pada gadget kita masing-masing, tetapi jika ingin memasuki pasar membutuhkan langkah-langkah tambahan seperti sertifikat digital untuk ditandatangani, kemudian mengupload aplikasi pada pasar, yang membutuhkan kata kunci dan

deskripsi mengenai aplikasi. Pada Applestore dan Google Play Store membutuhkan registrasi dan membayar untuk mengumpulkan aplikasi. Applestore membutuhkan 100\$ dan Google Play Store membutuhkan 25\$ untuk mempublikasikan aplikasi yang dikumpulkan, dan membutuhkan waktu sampai aplikasi disetujui dan dipublikasikan (Griffey,2020).

Baik buruknya aplikasi dapat dibedakan lewat UXnya. Sebuah aplikasi dapat dikatakan baik jika dapat memenuhi ekspektasi dari *user*nya diantaranya seperti pemuatan aplikasi yang cepat, kemudahan dan kepuasan terhadap aplikasi selama penggunaannya.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with several white rectangular cutouts inside it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA