

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Richard Poulin (2018) dalam buku *“The language of graphic design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles”*, desain komunikasi visual adalah cara berkomunikasi dengan bahasa visual menggunakan desain grafis yang mengimplementasikan konteks dunia nyata dengan memanfaatkan dasar elemen dan prinsip desain. Sebagai desainer grafis, pengetahuan dan penguasaan terhadap elemen dan prinsip desain perlu diterapkan secara berulang agar bisa beradaptasi dengan gaya komunikasi baru secara visual. Serupanya dengan belajar bahasa baru, dasar dari bahasa visual juga harus dipahami desainer agar bisa digunakan untuk berkomunikasi dalam variasi situasi yang luas ataupun siapa audiensnya.

2.2 Desain Grafis

Menurut Landa (2014) dalam buku *“Graphic Design Solutions 5th Edition”* desain grafis adalah penyampaian informasi dan pesan pada audiens dan merupakan cara representasi visual dengan ketergantungan terhadap ide kreasi, seleksi, dan aturan elemen visual. Menurut Alan Robbins, desain grafis adalah alat penyampaian pesan dengan inti pesan yang kuat dengan memanfaatkan kreativitas dan implementasi dalam realitas visual.

2.3 Media Interaktif Digital

Menurut Griffey (2022) dalam buku *“Introduction to interactive digital media”*, media interaktif digital adalah *computer driven experience* atau pengalaman penggunaan suatu media yang dikontrol dan berada dalam komputer, biasanya dengan adanya interaksi antar pengguna dengan gawai atau media digital tersebut. Media interaktif digital bisa berupa berbagai macam media seperti *website*, aplikasi, atau *game*, tetapi semua macam media digital yang bersifat interaktif memiliki satu sifat yaitu memberikan interaksi dua arah terhadap pengguna dengan media.

Menurut Griffey, hal yang membuat media digital interaktif berbeda dengan media lain adalah adanya interaksi yang diberikan kembali oleh media tersebut melainkan hanya memberikan suatu hasil dari apa yang dilakukan oleh pengguna. Interaksi ini biasa disebut sebagai interaksi berurutan atau interaksi langsung melainkan interaksi dengan awal dan hasil akhir yang sudah ditentukan seperti menonton video atau mendengar musik, dengan begitu, suatu media interaktif digital akan memberikan pengalaman yang berbeda kepada setiap pengguna berdasarkan cara penggunaan media tersebut.

2.3.1 Mobile application

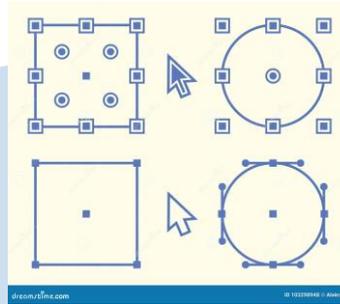
Menurut Griffey (2020), *Mobile application* atau aplikasi gawai adalah bentuk media interaktif digital yang diciptakan seiringnya berkembangnya teknologi *smartphone* modern. Aplikasi gawai ini dibentuk dan dibuat khusus untuk penggunaan dengan *smartphone* dan biasanya memiliki fungsi untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu.

2.3.2 Desain Interface

Menurut Devi Dwi Purwanto (2014), desain *interface* adalah desain tampilan visual dalam berbagai fitur dan halaman dalam suatu aplikasi, halaman ini meliputi *login, register, home, history, activity*, dan sebagainya. Desain *interface* ini berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang dirancang dengan berbagai aspek dasar elemen desain. Menurut Landa (2014), elemen desain atau *formal elements* adalah dasar dari terbentuknya suatu bentuk visual dalam desain grafis yang dimanfaatkan untuk merancang suatu desain yang komunikatif.

2.3.2.1 Titik

Menurut Richard Poulin (2018), titik adalah dasar dari fondasi semua bentuk visual dalam berkomunikasi dengan desain. Titik juga merupakan elemen paling sederhana dalam berperan sebagai elemen geometri, fisik, dan grafik vektor.

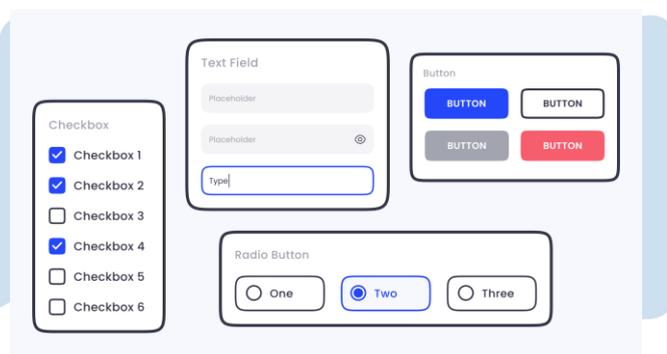


Gambar 2.1 Titik dalam bentuk geometri grafik vektor
 Sumber: Dreamstime (2013)

Menurut Landa (2014), titik atau *point* adalah elemen terkecil dari suatu garis yang biasanya dikenal berbentuk lingkaran, namun dalam gambar berbasis layar, titik adalah satu piksel yang berupa persegi.

2.3.2.2 Garis

Menurut Richard Poulin (2018), garis adalah salah satu elemen paling penting dan paling mendasar dalam sebuah desain. Garis memiliki fungsi yang tidak terbatas. Garis bisa digunakan untuk menggabungkan, membagi, mengarahkan, atau membangun suatu objek grafis.



Gambar 2.2 Garis sebagai elemen desain UI
 Sumber: BuildwithAngga (2019)

Menurut Landa (2014), garis adalah arah dari titik yang bergerak, biasa digunakan sebagai tanda visual yang digambarkan diatas permukaan desain. Garis menjadi salah satu *formal element*

dalam desain karena memiliki berbagai banyak peran dalam membangun suatu komposisi dan komunikasi dalam desain.

2.3.2.3 Bentuk

Menurut Richard Poulin (2018), bentuk pada umumnya ditentukan oleh batas dan massa dan berupa bidang dua dimensi yang terlihat datar, ditentukan dengan nilai, massa, garis, dan warna atau tekstur.



Gambar 2.3 Geometric shape in UI/UX Design

Sumber: Dribbble (2018)

Menurut Landa (2014), bentuk atau *shape* adalah bidang dua dimensi yang terbentuk dari gabungan garis dan terukur dari tinggi dan luas. Bentuk biasanya didasarkan dari tiga basis penggambaran yaitu lingkaran, persegi, dan segi-tiga.

2.3.2.4 Warna

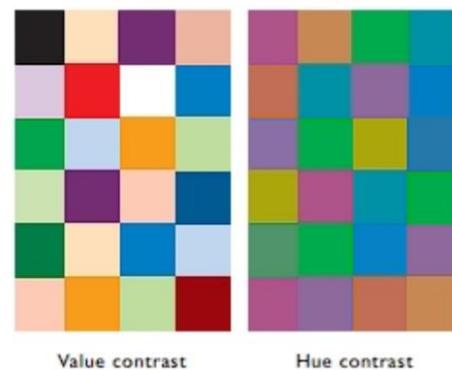
Menurut Richard Poulin (2018), warna adalah salah satu elemen paling kuat dan komunikatif dalam desain grafis. Warna dapat memengaruhi energi visual dan variasi dari desain dan pesan yang dilihat. Warna berfungsi untuk menarik perhatian, menggabungkan berbagai elemen, menyampaikan pesan dan sifat dalam komposisi visual, juga memberikan kesan emosi dalam desain.

1. Color Fundamental Properties

Menurut Richard Poulin (2018), warna memiliki beberapa sifat mendasar yaitu: *hue*, *saturation*, dan *value*, juga dikategorisasikan berdasarkan beberapa kelompok warna seperti warna primer, sekunder, tersier, dan warna komplementer.

Hue adalah warna dalam bentuk paling murni dan bentuk identifikasi yang diberikan untuk warna merah, kuning, dan biru. Bentuk identifikasi warna ini ditentukan dari cara warna dilihat dari refleksi cahaya dengan frekuensi tertentu, dan warna yang tidak memiliki *hue* seperti warna abu disebut sebagai warna netral.

Saturation atau intensitas suatu warna adalah keterangan atau pengukuran tingkat kemurnian suatu warna. Tingkat saturasi warna terukur dari intensitas dan keterangan suatu warna dan warna yang desaturasi adalah warna yang gelap dan abu.



Gambar 2.4 Value contrast & Hue contrast

Sumber: Landa (2014)

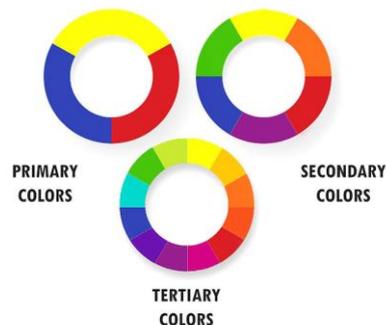
Value adalah nilai yang berdasarkan dari tingkat keputihan atau kegelapan suatu warna. *Value* juga biasanya dihubungkan dengan keterangan atau *tone* warna dan sangat bergantung terhadap intensitas dan *hue* warna.

2. *Color organizational categories*

Primary Color atau warna primer adalah warna yang murni dan tidak bisa dibuat dari gabungan warna lain, warna primer terdiri dari merah, kuning dan biru. Namun, warna primer yang terdapat pada *display* digital adalah merah, biru, dan hijau.

Secondary Color atau warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari gabungan dua warna primer ungu yang dibuat dari biru dan merah dan oranye yang terbuat dari merah dan kuning.

Tertiary color atau warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari gabungan warna primer dan warna sekunder.



Gambar 2.5 *Color categories*

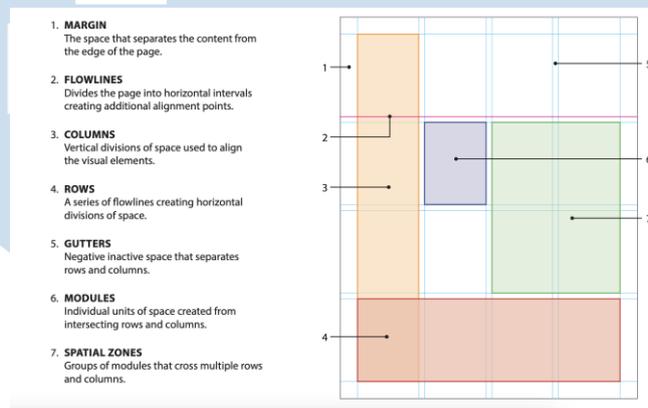
Sumber: Wixstatic (2020)

Complementary color atau warna komplementer adalah dua warna yang berlawanan satu sama lain dalam *color wheel* dan menetralkan satu sama lain tetapi meningkatkan intensitas jika ditempatkan bersebelahan.

Biasanya warna komplementer menjadi fondasi dari gabungan kedua warna yang menghasilkan kombinasi warna yang mendukung dalam desain grafis.

2.3.3 Grid

Menurut Richard Poulin (2018), *grid* pada dasarnya terdiri dari gabungan atau serangkaian garis vertikal dan horizontal yang memberikan aturan dan persimpangan untuk digunakan sebagai fondasi struktur suatu desain. Serupanya dengan elemen desain lainnya, grid bersifat tak terbatas dan menjadi dasar dari keseimbangan suatu desain. Menurut Landa, *grid* adalah struktur yang berperan sebagai panduan dan ditujukan untuk menyusun elemen visual agar terlihat rapih dan terstruktur dengan gabungan garis vertikal dan horizontal agar audiens dan pengguna dapat melakukan navigasi dengan mudah.



Gambar 2.6 *Grid anatomy*

Sumber: Imagestation (2023)

Grid terdiri dari beberapa bagian anatomi yaitu:

1. *Column*

Column atau kolom adalah kumpulan baris vertikal yang memiliki lebar, panjang, dan jarak yang sama satu dengan lainnya biasanya digunakan untuk memisahkan jumlah baris kolom vertikal dalam desain.

2. *Margin*

Margin adalah batas dari pengerjaan suatu desain. Margin biasanya berbentuk garis yang membatasi isi konten dari tepi kertas dan

berfungsi untuk menempatkan pusat perhatian isi konten pada tengah kertas juga untuk keseimbangan dan *balance* suatu desain.

3. *Rows*

Rows atau juga baris, adalah pembatas yang bersifat serupa dengan kolom, tetapi *rows* berperan dalam membatasi desain secara horizontal dan memiliki sifat serupa yaitu memiliki jarak dan lebar yang sama satu sama lain.

4. *Flowline*

Flowline adalah garis yang bertujuan untuk membentuk aliran atau urutan visual. *Flowline* memecah ruang dengan garis horizontal samanya dengan *rows* untuk membentuk hierarki visual yang teratur.

5. *Module*

Module adalah bentuk unit hasil perpisahan dan perpotongan kedua garis vertikal dan horizontal yang membentuk suatu persegi atau persegi panjang.

6. *Gutters*

Gutter adalah bagian kosong atau *negative space* yang memisahkan garis horizontal dan vertikal yang dihasilkan oleh *rows* dan *columns*.

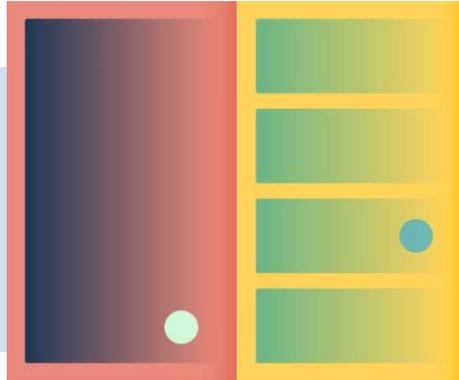
7. *Spactical Zone*

Spactical Zone gabungan dari beberapa bidang *module* atau gabungan bentuk persegi atau persegi panjang yang dibentuk oleh perpisahan garis vertikal dan horizontal.

Seluruh bagian anatomy *grid* digabungkan menjadi satu fondasi atau struktur desain visual yang teratur dan rapih, selain itu, bentuk struktur *grid* juga dapat dibagi menjadi dua jenis *grid* yaitu:

2.3.3.1 *Single-column grid*

Single-column grid adalah tipe *grid* yang terdiri dari satu kolom dan menggunakan margin pada setiap ujung sisi desain.



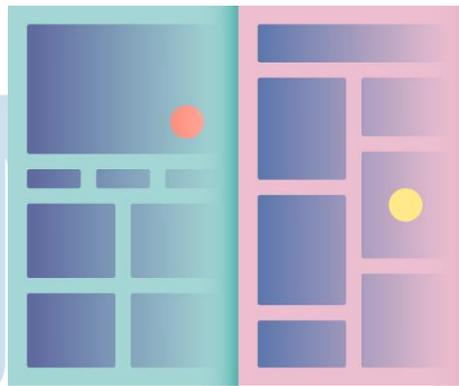
Gambar 2.7 *App-based Single-column grid*

Sumber: Infinum (2021)

Tipe grid ini biasanya digunakan sebagai *informational interface* atau gambar.

2.3.3.2 *Multi column grid*

Multicolumn grid adalah tipe grid yang terdiri dari lebih dari satu kolom berfungsi untuk menjadi pembatas hierarki visual suatu desain yang biasanya mengandung tulisan dan gambar.



Gambar 2.8 *Multicolumn grid*

Sumber: Infinum (2021)

Multicolumn grid biasanya menjadi dasar dari desain UI dengan *icon* dan tulisan yang dibagikan menjadi 3 sampai 4 *column*.

2.3.4 **Tipografi**

Menurut Landa (2014), typeface atau tipografi adalah sekelompok karakter huruf, angka, dan tanda baca dalam suatu desain. Tipografi bersifat konsisten dan dikenal memiliki kesamaan dalam visual. Tipografi adalah bagian desain yang berfungsi sebagai text display yang biasa digunakan untuk bagian headline, sub-headline, subtitle, title, headings, dan subheadings.

Menurut Richard Poulin (2018), typography adalah mendesain dengan type. Type adalah istilah yang digunakan untuk bentuk teks atau huruf-abjad, angka, dan tanda baca yang digunakan secara bersamaan untuk menciptakan suatu kalimat dan berfungsi sebagai bentuk narasi dalam desain. Menurut Richard Poulin, tipografi atau typeface bisa dikelompokkan menjadi beberapa jenis dan klasifikasi yaitu:

2.3.4.1 *Old style*

Old style tipografi adalah jenis *type* yang didasarkan pada proporsi romawi. *Typeface* ini biasa tidak memiliki kontras kuat dan berbobot goresan dan tekanan goresan yang melengkung.



Gambar 2.9 *Typeface old style*

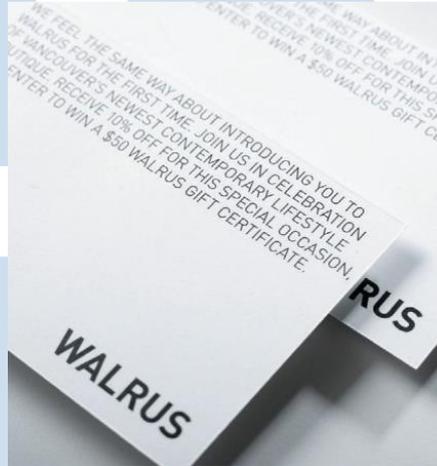
Sumber: Richard Poulin (2018)

Contoh dari *typeface old style* ini adalah Bembo (Francesco Griffo) dan Garamond (Claude Garamond). Gaya desain pada *typeface* ini dikenal secara umum terlihat tebal dan memiliki lengkungan.

2.3.4.2 *Modern*

Modern tipografi adalah *typeface* yang memiliki karakteristik kontras dalam bobot *stroke* yang ekstrim. *Typeface* ini biasa *serif*

yang berbentuk lurus dan tipis. Beberapa contoh dari *typeface* yang masuk dalam kategori *modern typeface* adalah Didot (Firmin Didot, 1799) dan Melior (Hermann Zapf, 1952).



Gambar 2.10 Walrus *all-caps modern typeface*

Sumber: Richard Poulin (2018)

Berikut adalah contoh penggunaan gaya *typeface* yang sederhana dan memanfaatkan gaya *all-caps* oleh Walrus yang menciptakan sebuah *typeface* yang kuat, mudah diingat, dan bersifat langsung.

2.3.4.3 *Serif*

Serif adalah tarikan garis atau *stroke* yang digunakan dalam tipe *typeface* yang menggunakan gaya *serif*. Biasanya *typeface* dengan gaya *serif* menarik goresan pada kaki, lengan, atau ekor pada *typeface* dan berbentuk miring.



Gambar 2.11 *Traditional serif typeface*

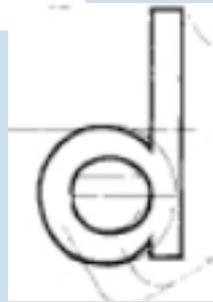
Sumber: Landa (2014)

Berikut adalah beberapa contoh *typeface* yang menggunakan serif style yaitu Georgia, Garamond, Century, dan Cambria.

Karakteristik dari gaya *typeface* ini yang paling menonjol adalah dari lengkungan atau goresan yang ada pada setiap ujung tipografi.

2.3.4.4 *Sans-serif*

Sans-serif adalah *typeface* yang tidak menggunakan goresan pada akhir batang dalam suatu huruf. *Sans-serif* biasa berbentuk sederhana dan sejajar dengan bentuk vertikal. *Typeface sans-serif* yang berbentuk *italic* biasanya terlihat sebagai *typeface* romawi yang dimiringkan.



Gambar 2.12 *Sans-serif*

Sumber: Landa (2014)

Beberapa contoh dari *typeface* dengan gaya *sans-serif* adalah Franklin Gothic dan Futura. Berbedanya dengan *typeface serif*, gaya *typeface sans-serif* tidak memiliki lengkungan pada setiap tipografi dan biasanya dikenal lebih sederhana dan tebal.

2.3.4.5 *Slab-serif*

Slab-serif adalah *typeface* yang memiliki *serif*, berbedanya dengan *typeface serif* biasa, *typeface* ini biasa terlihat menggunakan goresan *serif* yang lurus dan tebal dan biasanya memiliki ketebalan yang sama dengan goresan badan *typeface* itu sendiri. *Slab-serif* juga biasanya dikenal sebagai *typeface* bergaya mesir atau *Egyptian*.



Gambar 2.13 *Slab-serif*

Sumber: Landa (2014)

Contoh tipografi menggunakan *typeface slab-serif* adalah Clarendon (Robert Besley, 1845) dan Lubalin Graph (Herb Lubalin, 1974)

2.3.4.6 **Graphic**

Graphic typeface adalah gaya tipografi yang biasanya dikategorikan dari karakteristik unik dan dekoratif. *Typeface* ini mencakup tipe *typeface script*, *cursive*, *decorative*, *blackletter* dan *brush*.



Gambar 2.14 *Cursive and script fonts*

Sumber: Pinterest (2014)

Typeface yang menggunakan salah satu gaya *graphic* ini biasa lebih fokus terhadap elemen visual yang didukung oleh elemen narasi.

2.4 User interface & User Experience

Menurut Rizky Basatha (2022) dalam buku “UI/UX Design”, salah satu elemen penting dalam merancang suatu interaksi antar komputer adalah tampilan grafis atau aplikasi sistem komputer tersebut. Perancangan tampilan ini dipengaruhi oleh *interface* yang dirancang dengan sifat atau gaya interaksi pengguna atau *user experience*.

2.4.1 User Interface

User Interface adalah tampilan grafis pada sistem komputer yang menjadi elemen visual dalam interaksi manusia dengan komputer. *User interface* atau UI sangat berperan dalam mempengaruhi pengalaman atau proses interaksi manusia dengan komputer karena *user interface* adalah elemen visual yang pertama dilihat pengguna saat terjadinya interaksi dengan penggunaan komputer atau media digital. Sebagai elemen visual, *user interface* dibuat dengan berbagai banyak macam dengan tujuan mengadaptasikan *style* atau gaya berdasarkan tipe media digital yang dibuat atau dari tipe interaksi yang diberikan media tertentu seperti interaksi dengan *web based system* atau *video game*.

2.4.1.1 Graphical User Interface

Menurut Rizky Basatha, dalam perkembangan sistem komputer digital dan teknik komputasi, GUI atau *Graphical User Interface* adalah tipe *interface* yang memfokuskan elemen visual sebagai metode interaksi secara grafis melalui perangkat elektronik, melainkan menggunakan *interface* teks pada pengguna komputer.

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 2.15 Windows GUI

Sumber: Nesabamedia (2015)

GUI biasanya dibuat sebagai tipe *interface* yang lebih menarik dan mudah digunakan karena bersifat *pick and click* dan visual sangat ditekankan untuk menjadi unsur utama dalam media digital GUI.

2.4.1.2 Web User Interface

Menurut Rizky Basatha (2022), *Web user interface* adalah tampilan *interface* yang pertamanya dikembangkan untuk *website* dan biasanya ditujukan untuk merancang navigasi tampilan informasi. *Web UI* masih terus berkembang sampai masa sekarang karena penggunaan *website* seiring berjalannya waktu lebih banyak dibandingkan *desktop app* karena lebih simpel dan mudah untuk diakses dan hanya membutuhkan koneksi internet. *Web UI* memiliki beberapa persamaan dengan GUI tetapi implementasi dari gaya *interface* pada media tertentu adalah yang membedakan penggunaan kedua *user interface* dalam berbagai media.

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 2.16 *web based UI*

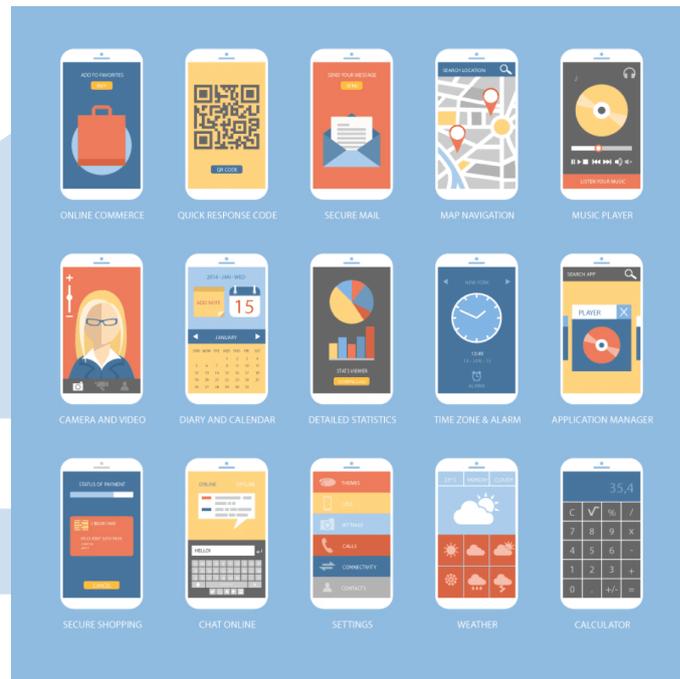
Sumber: TranslucentDevelopment (2019)

Web UI digunakan untuk website yang bisa diakses dalam browser hanya dengan bantuan koneksi internet, biasanya ditujukan untuk memberikan informasi berbentuk gabungan teks dan grafis, sedangkan GUI lebih diterapkan untuk *desktop app* yang biasa bersifat offline dan dapat diakses tanpa penggunaan internet, namun berbentuk aplikasi dan hanya bisa diakses secara *installation* untuk perangkat komputer pengguna.

2.4.1.3 *Mobile App User Interface*

Menurut TechTarget (2023), *mobile UI* adalah tampilan *interface* pada *platform mobile* atau *smartphone* yang biasanya sensitif akan tekanan atau *touchscreen* digunakan sebagai sumber interaksi antar pengguna dengan aplikasi pada gawai seperti konten, fitur, dan kegunaannya.

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 2.17 *Mobile app UI*

Sumber: Appsamurai (2017)

Desain dalam *mobile UI* memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan desain UI untuk komputer seperti *website* atau aplikasi berbasis *desktop*. *Mobile UI* memiliki layar dan *layout* yang lebih kecil dan berbentuk vertikal, *mobile UI* juga menggunakan kontrol sentuhan seperti *touch screen* yang menjadi salah satu fitur yang harus dipertimbangkan dalam mendesain suatu UI untuk *mobile app*.

2.4.1.4 *Game User Interface*

Menurut Micah Bowers (2016), dengan berkembangnya industri *game*, *user interface* atau komponen UI dalam *video game* adalah salah satu komponen yang sangat penting untuk membuat pengguna merasakan apakah *game* tersebut layak untuk dimainkan atau tidak. Komponen UI dalam *game* memiliki peran yang mirip dengan komponen UI dalam *website* atau aplikasi lainnya, yaitu untuk membantu pemain untuk navigasi dan menemukan informasi

dan menjadi komponen yang sangat penting dalam *playability* permainan.



Gambar 2.18 *Game user interface*

Sumber: Toptal (2016)

UI pada *game* biasanya tidak mencakup banyaknya tulisan pada satu layer, terutama karena adanya dibutuhkan bagian untuk *gameplay*, maka dari itu UI untuk *game* biasanya lebih banyak menggunakan bentuk *shapes* dan *icons* yang bersifat informatif atau *point and click* dan berperan sebagai informasi pembantu permainan.

2.4.2 *User Experience*

Menurut Mads Soegaard (2018) dalam buku “*The Basics of User Experience Design Book by Interaction Design Foundation*”, *user experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan produk atau servis yang diberikan dalam kasus ini, media digital dan dalam kebanyakan kasus, biasanya media berbasis *website*, aplikasi, atau *game*. Seorang UX desainer harus bisa menemukan cara untuk mendesain untuk memberikan pengalaman penggunaan yang ideal dalam suatu produk atau servis. UX mulai menjadi salah satu elemen yang sangat penting untuk dipertimbangkan karena tanpa adanya pertimbangan terhadap kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam mendesain dan merancang suatu tampilan, elemen visual saja tidak bisa menjamin bahwa produk atau servis yang

dirancang layak untuk digunakan jika tidak memberikan kesan dan tampilan yang nyaman untuk pengguna dan hal ini bisa dipengaruhi oleh beberapa hal seperti penempatan *icon* atau elemen visual dalam tampilan, penempatan informasi berupa teks, atau penggunaan interaksi.

2.4.2.1 Usability

Usability adalah bagian dari tahap perancangan yang merupakan salah satu komponen *user experience*. *Usability* diartikan sebagai pengukuran seberapa baiknya target spesifik seperti target audiens dapat menggunakan suatu produk, jasa, atau media yang diberikan dalam konteks dan tujuan yang spesifik serta dilakukan dengan baik dan efektif.

Usability dapat dibuktikan dengan adanya percobaan dari *user* untuk menemukan tujuan atau titik sasar tertentu tanpa adanya keterlibatan dari faktor luar atau ahli. Dalam desain, faktor suatu media memiliki tingkat *usability* yang ideal adalah kemudahan seorang *user* dapat memandu pengguna melalui rute termudah yang paling tidak melibatkan kesulitan dalam bernavigasi.

2.4.3 Icons

Menurut Landa (2014), ikon adalah elemen desain yang dirancang dengan konsep perancangan yang jelas yang meliputi berbagai aspek seperti skala, bentuk, warna, tekstur, dan perspektif yang konsisten. Ikon secara umum berfungsi sebagai penyampaian informasi atau komunikasi berupa elemen visual yang biasanya digunakan untuk suatu fitur atau navigasi.

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 *Illustrated flat icons*

Sumber: GraphicRiver (2013)

Ikon biasanya dibuat dalam bentuk gambar, vektor, atau ilustrasi yang dirancang dengan gaya desain yang konsisten atau dalam keluarga yang sama.

2.5 *Gamification*

Gamifikasi atau *Gamification* adalah implementasi adanya pendekatan permainan dalam proses aktivitas seperti pengajaran atau pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, biasanya digunakan untuk menjadikan aktivitas yang sebelumnya bukan permainan menjadi aktivitas yang memanfaatkan elemen permainan yang formal dan serius (Cugelman, 2013). Menurut Deterding Sebastian (2011), gamifikasi adalah penggunaan permainan dalam unsur konteks aktivitas yang bukan permainan, dalam konteks seperti pendidikan, gamifikasi berperan sebagai elemen permainan yang merangsang motivasi dengan proses pengajaran yang mendekati integrasi bentuk permainan.

Tujuan utama dari gamifikasi adalah memberikan motivasi kepada seseorang dengan merangsang minat dan mewujudkan pengalaman atau proses pengerjaan yang menarik kepada pengguna atau pemain (Schell, 2014). Menurut BunchBall (2010), elemen gamifikasi bisa dibagikan menjadi dua komponen berbeda yaitu mekanik atau *game mechanics* dan dinamik atau *dynamics game*. Dalam suatu permainan, *game mechanics* dapat didefinisikan sebagai kerangka permainan yang mencakup Tindakan atau tingkah laku mekanisme permainan, hal ini meliputi penggunaan sistem *points*, tahap kesukaran atau *levels*, tantangan dan tugas seperti *quest* dan *challenges*, sistem hadiah atau *reward system* dan permainan skor *leaderboard* atau *scoreboard* (BunchBall 2010).

2.5.1 Motivasi

Menurut Lee dan Hammer (2011), gamifikasi sangat berperan sebagai sumber motivasi keinginan mengerjakan suatu aktivitas dengan memberikan tiga kelebihan kognitif, emosi, dan sosial sehingga meningkatkan adanya motivasi dari pengguna atau pemain dalam menguasai suatu pembelajaran dalam permainan. Hal ini juga selaras dengan McGrath, Bayerlein, Ong, Chan dan Koh (2013) yang menyatakan penggunaan gamifikasi sebagai contoh dalam konteks pembelajaran, pelajar lebih cenderung memaparkan motivasi dan keinginan keterlibatan lebih tinggi dalam proses pembelajaran yang tidak terstruktur seperti gamifikasi, gamifikasi diperankan memberikan motivasi lebih tinggi kepada pemain untuk terus mencoba dan tidak berputus asa.

Menurut Gobel dan Stefan (2010), untuk adanya aspek motivasi yang dibangun oleh gamifikasi, perlu adanya elemen yang menarik dan interaktif yang menciptakan berbagai perasaan untuk pengguna seperti mencemaskan, menghibur, dan pencapaian. Elemen ini biasanya sering digunakan dalam perancangan suatu gamifikasi seperti berikut:

2.5.1.1 *Point system*

Sistem poin adalah pengumpulan hasil performa setelah pemain melewati tahap permainan yang disediakan, sistem ini bersifat *earn* dan *burn*.



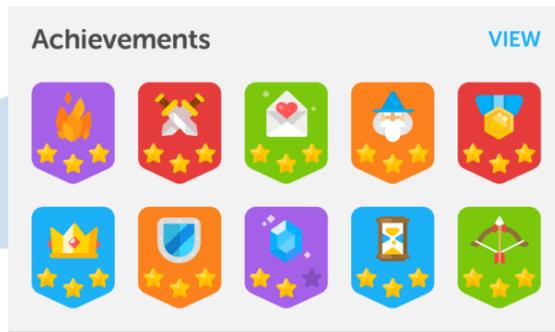
Gambar 2.20 *Point reward in gamification*

Sumber: UXplanet (2018)

Sistem *earn* dan *burn* ini bertujuan untuk mengukur performa pengguna, dan mendorong pengguna untuk menyelesaikan tahap permainan atau pekerjaan yang disediakan sebaik mungkin agar mendapat poin tertinggi, *earn* akan didapat jika tahap permainan diselesaikan dengan performa baik dan dengan waktu yang disediakan dan *burn* adalah pengurangan poin apabila pengguna tidak dapat menyelesaikan pekerjaan yang disediakan.

2.5.1.2 *Achievement (Badge)*

Achievement, badge, atau lencana adalah bukti pencapaian pemain yang menjadi salah satu elemen mendorong sisi motivasi pencapaian pemain untuk mendapat hadiah pencapaian berupa lencana



Gambar 2.21 *Achievements in gamification*
 Sumber: Rawstudio (2021)

Achievement system ini biasanya perlu ditimbangkan untuk digunakan secara bijak agar pengguna diberikan kesan dihargai atas pencapaiannya. Lencana ini biasanya diberikan pada pengguna setelah menyelesaikan beberapa pencapaian atau aktivitas yang memenuhi kriteria dari lencana atau *badge* tersebut.

2.5.1.3 *Levelling/Progression*

Level progression atau tahap perkembangan adalah peringkat kemahiran dan peningkatan kesulitan sesuai dengan penguasaan pemain.



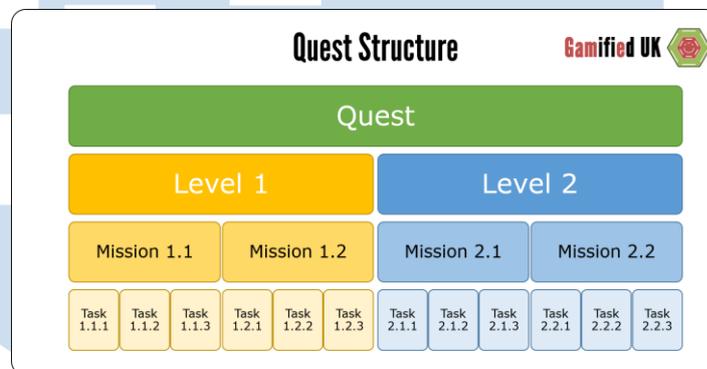
Gambar 2.22 *Level up in gamification*

Sumber: ELearningworld (2018)

Level progression ini biasa bisa berbentuk berbagai hal berbeda, bisa dalam bentuk peningkatan perangkat individu seperti *ranking* atau peningkatan tahap aktivitas seperti *stages*.

2.5.1.4 *Quests/Challenges*

Quest adalah halangan atau tantangan yang diberikan pada pemain, biasanya berbentuk perintah atau langkah yang harus dilewati pemain untuk mendapatkan suatu hadiah, poin, atau level selanjutnya.



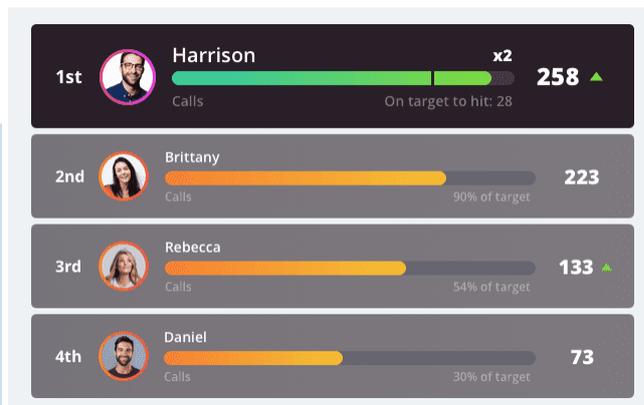
Gambar 2.23 *Quest structure in gamification*

Sumber: GamifiedUK (2019)

Elemen ini bertujuan memberikan rasa tantangan pada pemain dan mendorong pemain untuk mampu melewati halangan dan kesukaran yang ditetapkan oleh sistem gamifikasi.

2.5.1.5 *Leaderboard*

Leaderboard atau *Scoreboard* adalah elemen sisi kompetitif suatu gamifikasi, biasanya bertujuan untuk menciptakan sisi pertandingan antar pemain yang menyertai permainan.



Gambar 2.24 *Leaderboard in gamification*

Sumber: Wistia (2023)

Elemen ini mendorong pemain untuk mengeluarkan sisi terbaik mereka agar bisa bersaing dengan pemain lain meraih tingkat skor tertinggi atau lebih tinggi satu sama lain. Elemen ini juga biasa dimanfaatkan menjadi salah satu elemen pendorong motivasi paling kuat terutama untuk pemain yang memiliki jiwa kompetitif dan ingin bersaing dengan pemain lain menjadi lebih baik.

2.5.1.6 *Reward system*

Reward Sytem atau hadiah adalah salah satu elemen paling penting untuk diasosiasikan dengan motivasi keinginan suatu pemain. Elemen ini bertujuan untuk memberikan hadiah yang bisa didapat dari pencapaian pemain, hadiah ini bisa berupa uang atau *currency* dalam gamifikasi yang nantinya bisa digunakan untuk membeli berbagai hal, atau hadiah berupa barang nyata yang bisa digunakan dan dikejar oleh pemain untuk didapatkan.

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 Reward system dynamic in Gamification User Experience

Sumber: Medium (2014)

Elemen ini memiliki faktor pendorong motivasi terkuat dalam elemen gamifikasi karena salah satu elemen yang memiliki rasa kepuasan atau *rewarding* dalam permainan adalah mendapatkan hadiah dari tantangan yang sudah dilewati, sehingga pemain memiliki motivasi untuk terus bermain agar hadiah yang diinginkan bisa tercapai dan didapatkan.

2.5.1.7 Character Creation

Character creation atau kreasi karakter adalah elemen yang memberikan kesan imersif dalam aktivitas gamifikasi. Karakter biasanya diasosiasikan dengan RPG atau *role playing game* dimana karakter mempunyai peran tersendiri dan pemain harus melakukan berbagai aksi berdasarkan peran dari karakter yang dimiliki.

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 2.26 *Character sprites in gamification app*

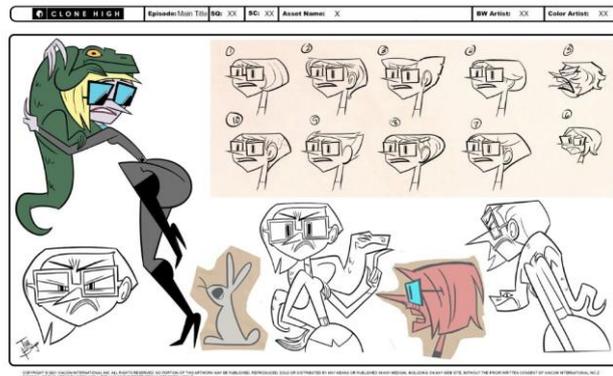
Sumber: Dribbble (2021)

Dengan adanya peran karakter, pemain bisa lebih memperdalam peran dan keterlibatan mereka dengan gamifikasi yang dimainkan. Elemen ini juga memberikan kesan kebebasan dalam penyesuaian atau *customization* dalam karakter yang mereka buat atau pilih.

Sebagai dasar untuk membuat dan membangun suatu karakter yang sesuai dengan tema dan tujuan pembuatan karakter, terdapat beberapa tahap dan teori yang harus dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

1) *High concept*

Tahap pertama dalam pembuatan karakter yang sesuai adalah membuat suatu “*high concept*” dari karakter tersebut, yang berarti berupa konsep dasar dari bentuk dan penampilan karakter yang dirancang. Beberapa contoh dari suatu “*high concept*” atau ide karakter adalah seperti “*Mad scientist*”, “*Cute talking car*”, dan sebagainya.



Gambar 2.27 *High concept character sheet*

Sumber: Pinterest (2023)

Dengan tahap *high concept*, perancangan karakter bisa mendapatkan konsep kasar karakter dalam bentuk wujud penampilan juga dengan tujuan atau peran karakter yang akan disesuaikan dengan konsep *personality* dan *tone of voice* karakter yang dirancang.

2) *Naming Characters*

Naming Character atau penamaan karakter adalah tahap penting dalam perancangan karakter, yaitu memberikan identitas atau panggilan untuk karakter. Nama yang sesuai adalah peran besar yang membuat suatu karakter mudah diingat atau sangat menonjol. Dalam membuat nama karakter, nama tersebut harus memiliki makna yang memiliki peran yang serupa dengan “*high concept*” yaitu menarik dan menggambarkan identitas atau bentuk karakter tersebut.

3) *Background*

Background adalah latar belakang dari karakter, alasan karakter mempunyai nama dan penampilan yang dimiliki, serta asal dari konsep *personality* atau sikap dan peran

sebuah karakter. Dalam perancangan karakter, tahap ini adalah mengerti dan mengetahui karakter yang sedang dirancang. *Background* bisa berupa beberapa kalimat singkat yang menceritakan latar belakang karakter atau berupa paragraf yang tidak selalu dibuat dalam bentuk naratif. Biasanya dalam perancangan suatu *background* karakter, mengaitkan keberadaan karakter dengan berbagai poin seperti, kemampuan karakter, sikap karakter, peristiwa yang dialami, peran karakter, dan lain-lain.

4) *Concept art*

Concept art adalah tahap awal realisasi karakter dalam bentuk ilustrasi atau visual yang bisa menggambarkan bentuk dan identitas karakter dari tahap sebelumnya yang sudah dirancang. *Concept art* bersifat sebagai struktur awal dan utama dari perkembangan desain karakter yang akan dikembangkan menjadi desain final dari berbagai elemen yang sudah ditentukan berdasarkan *high concept*, *role*, dan *personality*.



Gambar 2.28 *Concept art character sheet*

Sumber: Pinterest (2018)

Concept art atau *initial design* biasanya dirancang dalam bentuk *storyboard* atau *sketch* yang menggambarkan desain

awal dari karakter yang biasanya diteruskan menjadi desain final atau diubah berdasarkan kesesuaian desain konsep dengan konsep karakter yang sudah ditentukan.

5) *Dialogue*

Dialogue atau dialog adalah *tone of voice* atau sikap dari karakter yang direalisasikan dalam bentuk percakapan. Percakapan ini bisa dibentuk dalam percakapan antar karakter dengan karakter lain atau antar karakter dengan pengguna atau pemain. Cara karakter berbicara dan memberikan dialog biasanya disesuaikan dengan konsep sikap dan peran dari karakter yang dibuat, seperti cara bicara yang lebih halus dan positif untuk karakter yang bersikap sebagai *support* atau pendamping dan dialog yang lebih kasar dan intimidasi untuk karakter yang berperan sebagai antagonis.

2.5.1.8 *Visual Asset*

Aset visual dalam suatu desain visual atau gamifikasi berperan sebagai ketertarikan visual, biasanya menjadi salah satu faktor yang dipertimbangkan dalam menciptakan suatu inovasi solusi untuk masalah tertentu dengan cara yang unik. Aset visual biasanya dibuat dalam bentuk ilustrasi atau bentuk geometris dengan vektor yang membentuk suatu aset berupa *environment*, objek, atau karakter dalam gaya desain seperti ilustrasi, 2D vektor, animasi, atau interaksi.

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 2.29 *Dynamic Asset Visual*

Sumber: ElearningIndustry (2022)

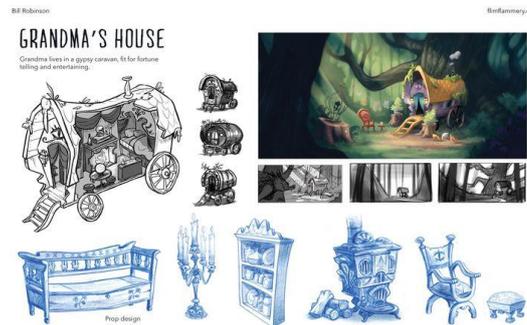
Dalam perancangan suatu desain visual untuk aset yang akan digunakan sebagai salah satu elemen visual perancangan, berbagai tahap yang harus dipertimbangkan untuk memastikan desain aset yang dirancang sesuai dengan tujuan penggunaan aset tersebut dan tema yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1) *Ideate process*

Dalam tahap *ideate*, aset visual yang ingin dirancang harus ditentukan dalam tema tertentu yang sesuai dengan tujuan adanya perancangan aset visual, konsep ini biasanya ditentukan dalam bentuk visual aset yang akan dirancang seperti karakter, *setting/environment*, interaksi, atau semuanya.

2) *Create concepts and graphic board*

Setelah tahap mendapatkan proses ide konsep dari aset visual yang ingin dirancang. Perancangan aset visual dilanjutkan dengan merancang suatu konsep visual untuk merealisasikan proses ide yang sudah dilakukan sebelumnya dalam bentuk ilustrasi atau desain visual.



Gambar 2.30 Concept Board Visual Asset

Sumber: Pinterest (2017)

Beberapa desain awal berupa sketsa konsep dirancang dengan tujuan merancang beberapa alternatif desain yang nantinya akan ditentukan sebagai desain akhir atau desain *final* yang akan digunakan dan dikembangkan.

3) *Mockup*

Dalam tahap *mockup*, desain akhir yang sudah ditentukan dari tahap sebelumnya dikembangkan menjadi desain komprehensif dengan adanya perancangan selanjutnya yang sesuai dengan tipe aset visual. Berbagai tahap perancangan selanjutnya seperti *storyboard*, *interface*, *audio narration*, dan *interaction*, dilakukan untuk menciptakan suatu *dynamic visual asset* yang bisa diimplementasikan dalam *prototype*.

4) *Dynamic prototype and testing*

Tahap *prototype* adalah tahap uji coba setelah perancangan aset visual sudah dilakukan untuk menciptakan hasil aset visual akhir yang komprehensif dan layak untuk uji coba.

5) *Feedback*

Tahap *prototype* dan *testing* adalah tahap yang sangat penting karena bertujuan untuk menyesuaikan desain aset

visual dengan target audiens. Setelah dilakukan tahap uji coba, *feedback* dan masukan yang didapatkan akhirnya digunakan untuk mengembangkan desain yang akan menghasilkan desain aset visual akhir yang sesuai dengan tema perancangan juga dengan target audiens yang ingin dicapai.

2.6 Chore reminder media

Menurut Devi Dwi Purwanto (2014), aplikasi *reminder* adalah aplikasi *personal assistant* yang berfungsi sebagai catatan aktivitas yang dipenuhi dengan fitur pengingat yang dapat membantu pengguna aplikasi. Aplikasi *reminder* biasanya dibuat pada *mobile device* karena lebih mudah untuk dibawa sebagai aplikasi *personal assistant* yang *portable* dan bisa dibawa kemana saja. Selain menjadi *platform* untuk mencatat aktivitas, aplikasi *reminder* juga memiliki fitur pengingat biasanya memanfaatkan notifikasi untuk meminimalisir pengguna lupa akan aktivitas yang harus dilakukan. Beberapa fitur utama dari media aplikasi *reminder* adalah fitur catatan aktivitas yang bisa dimodifikasi secara bebas oleh pengguna juga berbagai fitur lain yang membantu pengguna melacak proses aktivitas lebih dalam.

2.6.1 Activity List

Fitur *activity list* berfungsi sebagai fitur utama dalam suatu aplikasi *reminder app*. Fitur ini bertujuan untuk membuat suatu daftar aktivitas yang bisa dimodifikasi dan ditambah sendiri oleh pengguna secara bebas, fitur ini adalah fitur utama catatan atau *notes* dari aplikasi *reminder*.

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 *Activity options in a reminder app*

Sumber: Apple (2022)

Pengguna akan menggunakan fitur ini dan *add activity* untuk menambahkan aktivitas dalam jadwal yang sudah mereka tentukan, pengguna juga bisa memodifikasi aktivitas yang ditambah tersebut seperti durasi, waktu pengingat, dan nama atau deskripsi dari aktivitas yang ingin ditambahkan. *Activity list* juga memberikan opsi untuk *edit* atau *delete* untuk mengganti jadwal yang sudah dibuat seperti menghapus aktivitas yang sudah tidak diinginkan, atau mengubah konten aktivitas.

2.6.2 *History Activity*

History Activity adalah fitur utama yang digunakan pengguna untuk melacak pola aktivitas yang dibuat atau yang sudah dilakukan sebelumnya, dengan fitur ini. Dalam fitur ini, pengguna bisa menganalisis secara mendalam dari riwayat aktivitas yang sudah dibuat, diselesaikan, atau terlewat. Aktivitas yang diperlihatkan dalam fitur ini juga dikategorikan dalam dua tipe yaitu aktivitas yang sudah dimulai dan diselesaikan, atau aktivitas yang terlewat atau tidak diselesaikan.

2.6.3 *Category List*

Category list berfungsi untuk mengelompokan aktivitas menjadi kategori masing-masing. Samanya dengan *activity list*, pengguna dapat menambahkan dan memodifikasi kategori yang dibuat secara bebas serta mengubah atau menghapusnya jika tidak diinginkan, dan kategori ini

bertujuan untuk membagi aktivitas pengguna didasarkan dari jenis aktivitas tersebut.



Gambar 2.32 Category list in a reminder app

Sumber: Apple (2022)

Berbagai contoh kategori dari aktivitas yang biasa digunakan dalam suatu *reminder app* adalah perawatan rumah atau *family/house work*, pekerjaan atau *work*, pendidikan atau *education*, dan kegiatan sehari-hari atau *dailies*.