

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

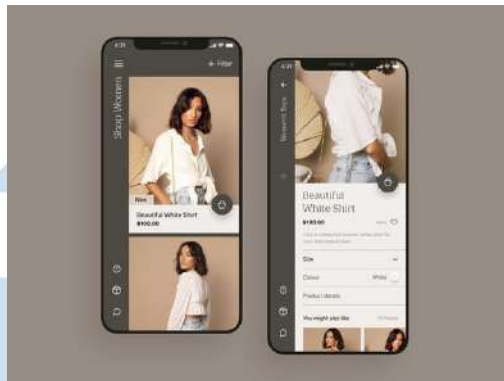
Desain grafis merupakan suatu bentuk media seni yang dirancang sedemikian rupa yang meliputi garis, warna serta prinsip desain lainnya untuk memberikan suatu informasi atau pesan melalui elemen visual. Menurut Landa (2014) desain grafis merupakan ide visual yang dirangkai melalui proses kreatif hingga menjadi bentuk karya yang berguna untuk memberikan informasi yang mudah dipahami. Mengacu pada buku “Graphic Design Solution” (2014) yang ditulis oleh Landa terdapat empat aspek elemen desain yang mencakup garis, bentuk, warna dan tekstur.

2.1.1 Elemen Desain

1. Garis

Garis merupakan rangkaian titik yang digabung sehingga menghasilkan garis lurus yang memanjang. Penggunaan garis dapat membantu arah baca pengguna sehingga tampilan desain terlihat lebih terstruktur. Menurut Lauer & Pentak (2011, hlm. 35-140) jenis garis dapat menentukan kesan yang berbeda contohnya garis horizontal yang memberi persepsi ketenangan, kemudian garis vertikal yang merepresentasikan kekuatan dan garis diagonal yang mengindikasikan pergerakan terhadap gambar.

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

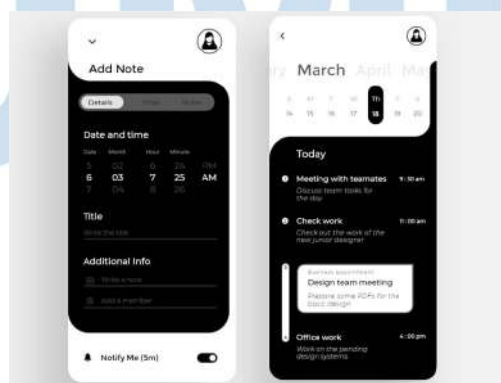


Gambar 2. 1 Penerapan Garis pada UI/UX
 Sumber: <http://surl.li/qyxzm>

Menurut Laurer dan Pentak, garis terbagi menjadi tiga jenis yaitu *actual line*, *implied line* dan *psychic line*. Dalam tampilan UI/UX garis berguna untuk memberi kesan bentuk yang ingin ditekankan serta menjadi alur batasan baca atau visual.

2. Bentuk

Bentuk adalah kombinasi garis dan bidang yang membentuk suatu wujud tertutup (Landa, 2014). Struktur wujud terbagi menjadi tiga bidang yaitu persegi, lingkaran dan segitiga. Ketiga bentuk tersebut memiliki makna yang berbeda-beda yaitu, persegi menekankan keseimbangan yang terstruktur, lingkaran merepresentasikan kesatuan serta harmonisasi dan segitiga yang berarti kekuatan dan arah (Lauer & Pentak, 2011).



Gambar 2. 2 Penerapan Bentuk pada UI/UX
 Sumber: <http://surl.li/qyxzy>

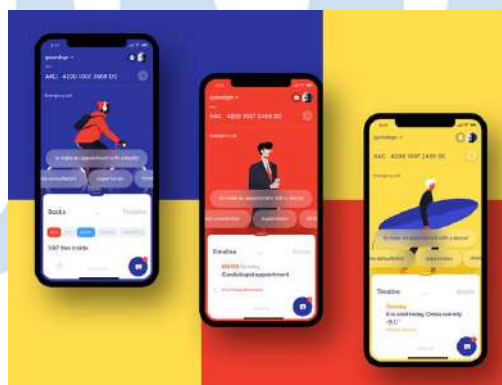
Penggunaan bentuk dalam tampilan UI/UX geometris dapat divisualisasikan secara sederhana agar memberikan kesan yang dinamis dan konsisten.

3. Warna

Warna merupakan elemen dalam desain yang memancarkan rona spektrum dari suatu objek yang dipantulkan melalui refleksi cahaya dan pigmen. Menurut Sunaryo (2009, hlm. 25) Setiap pantulan warna dapat memberikan kesan berbeda yang meliputi persepsi dan emosi yang merupakan faktor penting dalam desain dan seni rupa. Kemudian, menurut Ali Nugraha (2008: 35) Warna terbagi menjadi empat kategori bagian yang mengacu pada teori Brewster, yaitu:

a. Warna Primer

Warna primer adalah warna murni yang tidak ada campuran rona lain. Kemudian, menurut Prang warna primer terdiri dari warna merah, kuning, hijau (Ali Nugraha, 2008: 37A) Namun, penelitian lebih lanjut menyatakan bahwa warna merah, kuning dan biru merupakan warna primer yang sering digunakan dalam visual seni.



Gambar 2. 3 Penerapan Warna pada UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyah>

Pencampuran warna intensitas yang berbeda dari warna primer dapat membuat spektrum warna yang lebih luas. Contohnya dengan mencampurkan warna merah dan hijau secara merta dapat

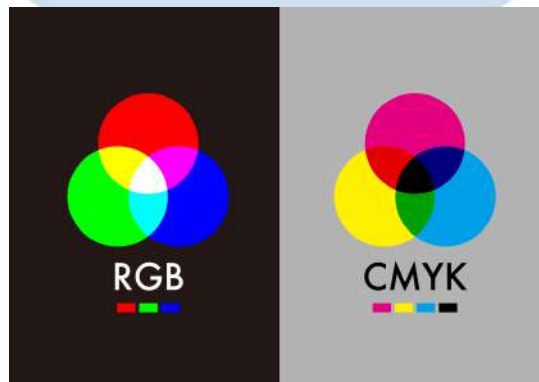
menghasilkan warna kuning. Maka, dengan mengombinasikan intensitas dari setiap warna primer dapat menciptakan berbagai warna dalam spektrum RGB.

b. Warna Sekunder

Merujuk pada teori Blon (Sulasmidarma, 1989: 18) warna sekunder merupakan kombinasi warna dari dua warna primer. Dalam pengaplikasiannya terdapat dua model warna dengan spektrum yang berbeda, yakni:

i. CMYK/*Processor Color System*

CMYK merupakan istilah pendek dari warna *cyan-magenta-yellow-black* yang biasa digunakan dalam percetakan. Keempat warna tersebut merupakan komponen pigmen untuk dapat memproduksi visual gambar yang relatif sempurna.



Gambar 2. 4 CMYK dan RGB
Sumber: <http://surl.li/qyyaq>

ii. RGB/*Additive Color*

RGB adalah komponen warna primer yang terdiri dari merah, hijau dan biru. Kemudian, jika ketiga unsur warna tersebut dicampur akan menghasilkan warna putih. Selain itu, dua perpaduan warna primer dapat menciptakan warna sekunder.

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah kombinasi antara satu warna primer dan warna sekunder (Widjningsih, 1982: 28). Salah satu contohnya adalah gabungan warna primer kuning dan sekunder jingga akan menghasilkan warna jingga kekuningan. Kemudian, menurut Chodiyah (1982: 102) warna tersier terbentuk dari elemen warna netral yang dikombinasikan dengan tiga warna primer.

d. Warna Netral

Warna netral dapat tercipta atas dasar campuran tiga warna primer dengan proporsi 1:1:1. Kombinasi warna tersebut akan menghasilkan warna putih mengarah ke warna abu dalam spektrum aditif, sedangkan dalam koordinasi warna subtraktif akan menghasilkan warna coklat, kelabu dan hitam terbagi menjadi tiga kategori yaitu *hue*, *value* dan *chroma* yang dijabarkan sebagai berikut:

i. Hue

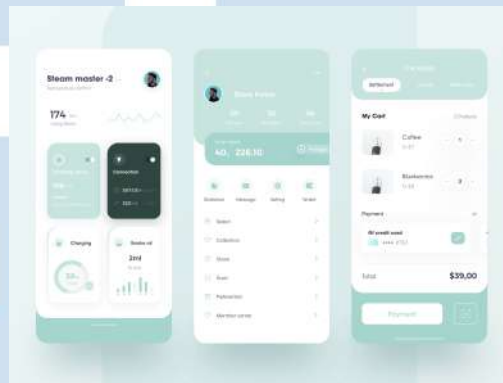
Hue merupakan persepsi visual dari beberapa kombinasi pigmen yang berupa variasi warna. Penggunaan (*adjusting*) *hue* pada UI/UX dapat merujuk pada interpretasi objek yang ingin disampaikan.



Gambar 2. 5 Penerapan *Hue* pada UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyav>

ii. Value

Value adalah tingkat terang-gelapnya dari suatu pigmen warna. Berdasarkan sistem aditif. Penambahan warna putih akan memberikan efek yang lebih terang pada suatu warna. Sedangkan, penambahan warna hitam dapat menciptakan transisi warna yang lebih gelap.



Gambar 2. 6 Penerapan *Value* pada UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyycp>

iii. Chroma

Chroma merupakan tingkat ketajaman warna yang mencakup saturasi hingga suramnya suatu warna. Dalam tampilan UI/UX pemilihan warna dapat menentukan kesan atau persepsi tampilan desain suatu merek. Penggunaan kombinasi warna dapat menciptakan konsep dengan gaya desain yang berbeda dengan menggunakan komposisi skema warna, yakni:

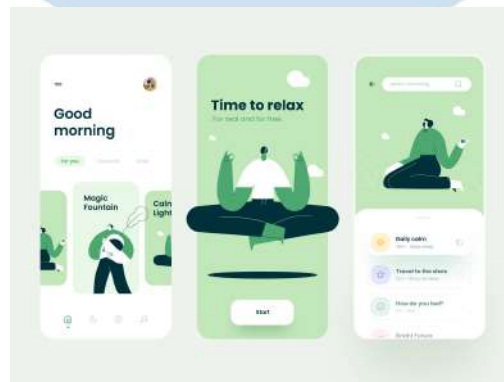
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 7 Penerapan *Chroma* pada UI/UX
 Sumber: <http://surl.li/qyylx>

1) *Monochromatic Colour Scheme*

Skema monokromatis merupakan kepekatan pigmen satu warna yang melibatkan *hue* dengan tingkat *value* yang mencakup terang gelapnya suatu intensitas warna. Penggunaan skema monokromatis dalam UI/UX dapat memberikan kesan yang tinggi terhadap *unity* dari suatu desain (Poulin, 2011: 65).



Gambar 2. 8 Penerapan *Monochromatic Colour Scheme*
 Sumber: <http://surl.li/qyyen>

2) *Analogous Colour Scheme*

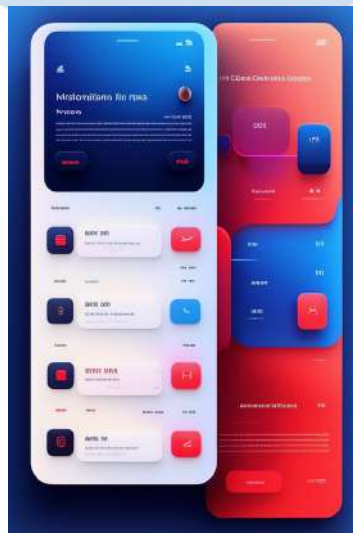
Skema *analogous* merupakan pencampuran warna dengan mengombinasikan *hue* berdasarkan urutan warna dari *color wheel* yang bersebelahan. Biasanya dalam UI/UX skema warna ini dapat memberikan aksen tampilan yang berbeda menyesuaikan dengan warna yang digunakan (Poulin, 2011: 65).



Gambar 2. 9 Penerapan *Analogous Colour Scheme*
 Sumber: <http://surl.li/qyff>

3) *Complementary Colour Scheme*

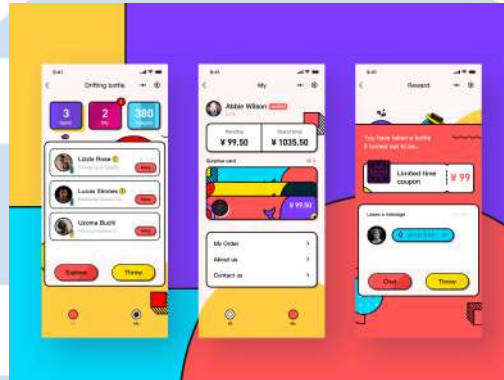
Skema komplementer merupakan pemilihan warna yang bertolak belakang dari skema *analogus*. Warna dengan skema ini menggunakan sisi *color wheel* yang arahnya berseberangan untuk menciptakan kontras yang tinggi sehingga tercipta keselarasan antar elemen (Poulin, 2011:65)



Gambar 2. 10 Penerapan *Complementary Colour System*
 Sumber: <http://surl.li/qyffs>

Skema *Triadic* merupakan konsep yang mencampurkan tiga jenis *hue* yang membentuk segitiga pada *color wheel*. Skema ini memberikan efek vibrasi yang tinggi sehingga dapat

menyeimbangkan tampilan pada desain salah satunya UI/UX.



Gambar 2. 11 Penerapan *Triadic Colour Sheme* pada UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyygu>

2.1.2 Prinsip Desain

Berdasarkan (Landa 2014, hlm. 29-37) untuk merancang sebuah karya terdapat tahapan prinsip yang menjadi parameter penulis untuk merancang sebuah desain. Dalam merancang sebuah karya prinsip desain harus memiliki kesinambungan satu sama lain agar hasil rancangan dapat

1. Kesatuan

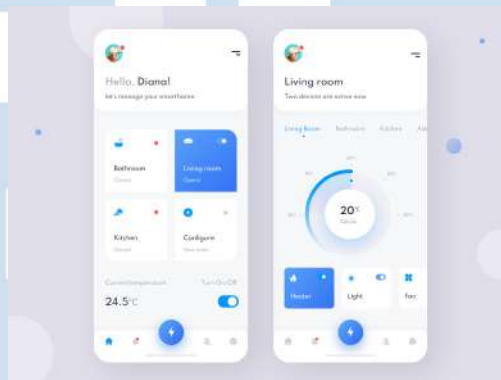
Kesatuan adalah gabungan dari beberapa elemen desain yang saling berkesinambungan satu sama lain sehingga membentuk suatu harmoni desain yang selaras.



Gambar 2. 12 Penerapan Kesatuan dalam UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyig>

2. Keseimbangan

Dalam desain keseimbangan merupakan rancangan dengan bobot visual yang sama sehingga tercipta keselarasan komposisi dalam desain. Jika sebuah rancangan mampu menerapkan prinsip keseimbangan maka visual yang akan dihasilkan akan lebih terstruktur dan rapi (Laurer & Pentak, 2011 hlm. 96).



Gambar 2. 13 Penerapan Keseimbangan dalam UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyiq>

3. Irama

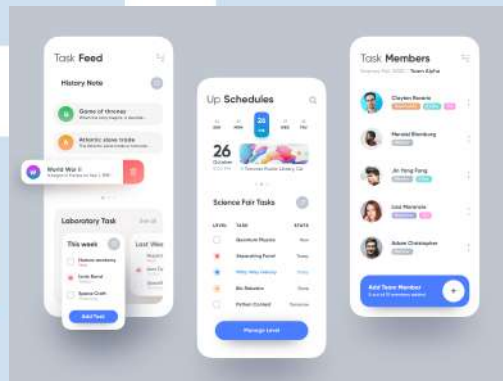
Menurut (Lauer & Pentak 2011, hlm. 35) irama dapat memberikan persepsi visual dengan menggunakan pola repetisi pada elemen desain agar tercipta suatu bentuk desain yang koheren.



Gambar 2. 14 Penerapan Irama dalam UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyjz>

4. Proporsi

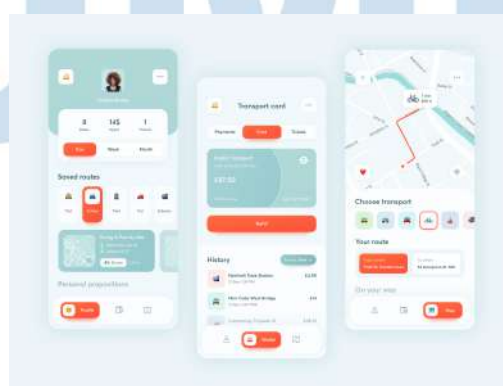
Proporsi merupakan perbandingan rasio ukuran antar elemen satu dan elemen pendukung lainnya. Dalam UI/UX proporsi yang ideal dapat memberikan kesan komposisi yang dinamis sehingga menciptakan tampilan yang nyaman untuk dilihat.



Gambar 2. 15 Penerapan Proporsi dalam UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyki>

5. Penekanan

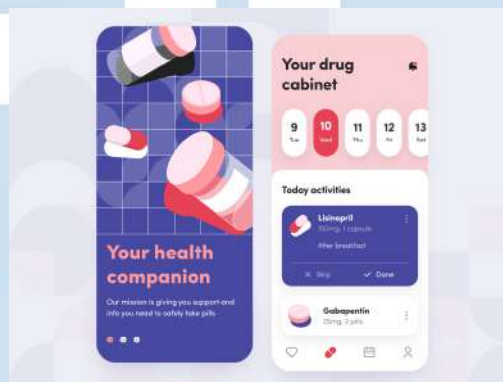
Konsep penekanan dalam desain adalah memberikan penegasan dalam suatu visual untuk menarik perhatian audiens (Laurer & Pentak, 2011, hlm 56). Komposisi elemen pada UI/UX dapat terlihat berkesan jika ada penekanan elemen pada karya desain.



Gambar 2. 16 Penerapan Penekanan dalam UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyymo>

2.1.3 Tipografi

Berdasarkan Wiley dan Sons (2015), tipografi merupakan salah satu alat komunikasi yang berasal dari rancangan manusia. Susunan tipografi dapat mempengaruhi konsep dari sebuah karya. Salah satu fungsi tipografi dalam desain UI/UX dapat memberikan kesan yang berbeda-beda pada setiap jenis *font*-nya. Kemudian, tipografi dapat terbagi menjadi dua kelompok yaitu *serif* dan *sans-serif*.



Gambar 2. 17 Penerapan Tipografi dalam UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyynf>

Dalam merancang UI/UX aplikasi, *serif* dan *sans-serif* merupakan jenis font yang memiliki perbedaan yang cukup signifikan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *Serif*

Serif merupakan jenis *font* dengan tambahan garis kecil pada ujung karakter hurufnya. Jenis *font* ini biasanya digunakan pada media cetak seperti majalah, koran dan buku. Hal ini berkaitan dengan proporsional bentuk huruf *serif* yang mudah dibaca karena adanya tambahan garis kecil pada ujung huruf sehingga terkesan lebih rapi dan formal.

I am serif.

Gambar 2. 18 Contoh *Serif*

2. *Sans-Serif*

San-Serif merupakan jenis tipografi yang memiliki gaya *font* yang lebih beragam yang modern. Jenis *font* ini biasanya digunakan pada media digital seperti *web*, tampilan presentasi dan publikasi cetak modern. Beberapa proporsional bentuk dan tampilan *font sans-serif* memiliki gaya unik dengan

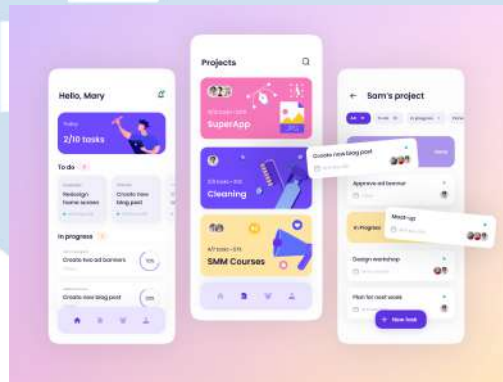
variasi tebal tipis yang berbeda selain itu jenis *font* ini juga memiliki karakter yang lebih dekoratif.

I am sans.

Gambar 2. 19 *Sans-Serif*

2.1.4 *Layout*

Layout merupakan alur komposisi letak yang terdiri dari elemen desain yang diatur sedemikian rupa untuk menciptakan keseimbangan karya visual.



Gambar 2. 20 Penerapan *Layout* dalam Desain UI/UX

Sumber: <http://surl.li/qyynr>

Dalam UI/UX *layout* digunakan untuk memberi kenyamanan serta kemudahan terhadap audiens sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik (Arntson, 2011. hlm, 164).

2.1.5 *Grid*

Menurut (Landa, 2013, hlm 174) *grid* merupakan garis panduan yang berbentuk vertikal dan horizontal yang berfungsi untuk mengatur tata letak komposisi desain. *Grid* dapat digunakan dalam berbagai macam media seperti koran, majalah, buku, aplikasi, hingga *website*.



Gambar 2. 21 Penerapan *Grid* dalam UI/UX
 Sumber: <http://surl.li/qyyvk>

Penggunaan *grid* dalam UI/UX berfungsi untuk menyelaraskan elemen-elemen agar terlihat lebih terstruktur.

2.1.6 Media Interaktif

Menurut Daryanto (dalam Permadi 2016, hlm. 5) media interaktif merupakan suatu dimensi yang memiliki nilai guna hingga dapat beroperasi sesuai kehendak *audiens*. Media interaktif merupakan salah satu media yang dapat menyampaikan pesan dengan cara memberikan kemudahan kepada *audiens* lewat pengalaman interaksi visual yang menarik. Kemudian, terdapat aspek yang mendukung media interaktif dapat terlihat menarik sehingga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya.

6. User Interface dan User Experience

User interface (UI) dan *User Experience* (UX) adalah komponen yang harus diperhatikan pada saat merancang sebuah karya desain interaktif.

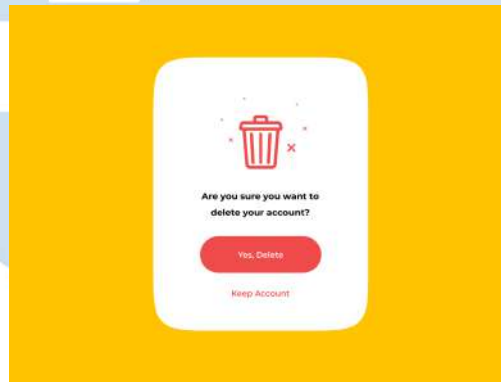
User interface (UI) merupakan desain tampilan pada perangkat lunak seperti aplikasi, *website* dan perangkat elektronik lainnya yang mengedepankan performa untuk memberikan kenyamanan pada pengguna. Tata letak serta alur desain UI sangat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap media interaktif seperti aplikasi.

Penggunaan UI akan menyesuaikan format dari tampilan perangkat yang digunakan agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan

dan mengakses suatu sistem. Menurut Lastiansah (dalam Fransiska Farah, 2020) *user interface* merupakan salah satu komponen penghubung antar manusia yang berkaitan langsung dengan sistem. Maka, untuk merancang sebuah sistem diperlukan referensi prototipe yang dapat mendukung tampilan visual suatu karya, yakni:

a. *Input dan Output*

Konsep input dan output adalah memberikan pola yang berkaitan langsung dengan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna sedangkan pada pola *output* sistem akan memberikan respons balik untuk menyampaikan informasi yang diinginkan pengguna.



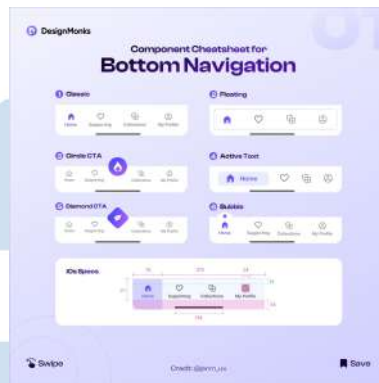
Gambar 2. 22 *Input dan Output* dalam UI/UX

Sumber: <http://surl.li/qyyvx>

Beberapa contoh komponen visual yang “simpan”, “kirim”, “setuju”, “unduh” dan lainnya. Sedangkan, konsep *output* yakni elemen visual berupa efek yang muncul seperti *pop-up* notifikasi atau perintah yang muncul pada tampilan layar.

b. Navigasi

Navigasi adalah sebuah panduan atau petunjuk yang memberi arahan kepada pengguna mengenai alur prototipe dari sebuah aplikasi atau web.



Gambar 2. 23 Navigasi dalam UI/UX

Sumber: <http://surl.li/qyywm>

Merella & Leotta (2018) pola navigasi terbagi menjadi tiga jenis yaitu *primary navigation patterns* yang berada di halaman utama, kemudian *secondary navigation* yang memberikan informasi kepada pengguna mengenai tahapan *flow* lebih lanjut dan *transient primary* yang umumnya ditampilkan dengan ikon tiga garis atau ikon yang dioperasikan dengan *tap* atau *gesture*.

c. Tata letak konten

Komposisi mengenai tata letak konten sangat mempengaruhi kenyamanan bagi pengguna.



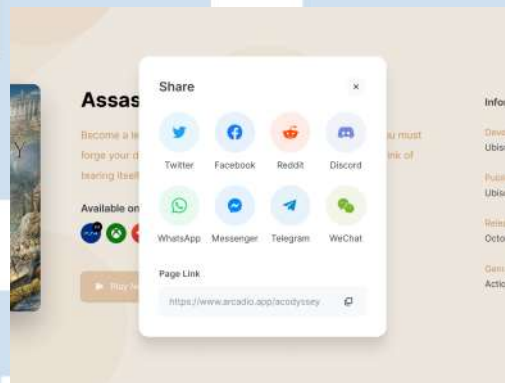
Gambar 2. 24 Tata Letak Konten pada UI/UX

Sumber: <http://surl.li/qyyxn>

Umumnya, konten utama akan diletakkan pada halaman utama yang bertujuan untuk memberikan akses kepada pengguna mengenai fitur atau prototipe yang ingin ditonjolkan.

d. Fitur Berbagi

Lewat layanan berbagi pengguna dapat memberikan rekomendasi konten atau pengalaman yang dirasakan pada saat mengoperasikan sistem perangkat lunak. kepada pengguna lainnya melalui tombol *share* atau berbagi.

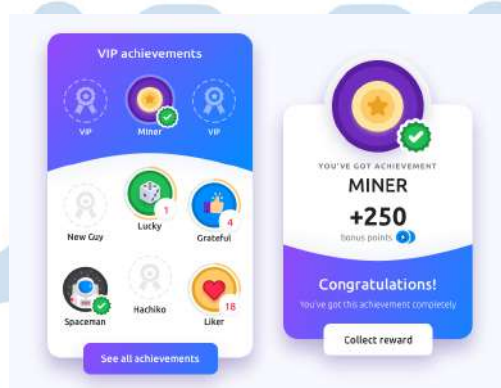


Gambar 2. 25 Fitur Berbagi pada UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyyc>

Hal ini akan menambahkan rasa kepercayaan pengguna terhadap layanan yang dimiliki oleh sebuah perangkat.

e. Intensif

Pola intensif dalam UI/UX berguna untuk menambah interaksi antar konten dalam sistem perangkat dan pengguna

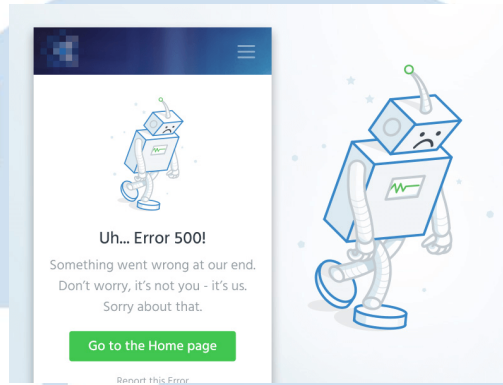


Gambar 2. 26 Intensif pada UI/UX
Sumber: <http://surl.li/qyyyn>

Pola ini dapat diaplikasikan melalui gamifikasi atau menambahkan metode *progress bar*.

f. Mengurangi *Error*

Perancangan UI/UX dapat dikatakan berhasil jika alur pengalaman yang dirasakan oleh pengguna minim atau tidak ada *error*.



Gambar 2. 27 *Error UI/UX*
Sumber: <http://surl.li/qyyyw>

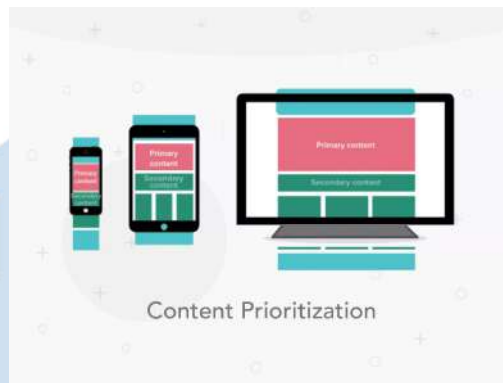
Hal ini tentunya berdampak pada kenyamanan serta keefektifitasan pengguna dalam menjalankan sistem perangkat.

2. User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah sebuah respons yang tercipta dari pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi atau situs. *User experience* mencakup aspek performa, fungsional, desain, estetika, aksesibilitas dan respons pengguna setelah menggunakan produk tersebut. *User experience* juga akan memberikan pengaruh signifikan pada kesuksesan produk. Menurut Abu Experience dalam artikelnya yang berjudul "10 Mobile UX Design Principle You Should Know", *user experience* sangat mempengaruhi pengalaman dari pengguna, maka terdapat beberapa aspek yang dapat menjadi tolak ukur keberhasilannya, yaitu:

a. *Content Prioritization*

Impression pertama pengguna dalam membuka aplikasi atau situs dapat menjadi tolak ukur desain tampilan terhadap pengguna. Maka dari itu, untuk menarik daya ingat pengguna dari beberapa detik pertama desain yang dirancang harus menarik.



Gambar 2. 28 *Content Prioritization*
 Sumber: <http://surl.li/qyzbf>

b. *Intuitive Navigation*

Desain dengan *user experience* yang baik adalah desain yang memberi pengalaman dengan menjelajahi aplikasi tanpa adanya instruksi tambahan yang memperpanjang *flow journey*.

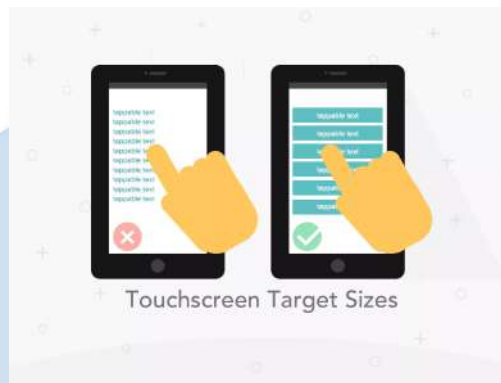


Gambar 2. 29 *Intuitive Navigation*
 Sumber: <http://surl.li/qyzbt>

Kemudian pada *intuitive navigation*, tata letak yang mencakup elemen desain harus selaras dan konsisten terhadap konsep utama agar pengguna dapat mengikuti alur navigasi yang sudah dirancang.

c. *Touch Screen Target Size*

Touch screen target size mengacu pada ukuran atau format dari suatu perangkat. Pengaplikasian *touch screen target size* dapat dilihat dari jarak antar tombol atau ikon.



Gambar 2. 30 *Touch Screen*
 Sumber: <http://surl.li/qyzen>

Hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya *error* dan meningkatkan akurasi dari prototipe.

d. *Provide User Control*

Provide User Control artinya pengguna diberikan kemampuan untuk mengendalikan, personalisasi, mengatur dan lain sebagainya. Dalam hal desain *user control* membutuhkan konsistensi desain dan tata letak.



Gambar 2. 31 *Provide User Control*
 Sumber: <http://surl.li/qyzeb>

Kemudian desainer juga harus memperhatikan aspek lain seperti fitur *setting* dan *personalize* agar pengguna dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan perangkat lunak yang tersedia di dalam aplikasi atau situs. Beberapa contohnya adalah penggunaan fitur “konfirmasi” yang berfungsi untuk memastikan kepada pengguna bahwa tindakan yang dilakukan sudah benar. Selain itu, adanya fitur “bantuan” dapat

menjadi salah satu solusi ketika pengguna kesulitan untuk mengakses sesuatu.

e. *Legible text content*

Legible text content adalah jenis pemilihan *text* yang mengacu pada tingkat keterbacaan suatu informasi verbal. Selain itu, komposisi tata letak dan ukuran harus menjadi pertimbangan dalam sebuah rancangan agar informasi yang ingin sampaikan tersampaikan dengan jelas.



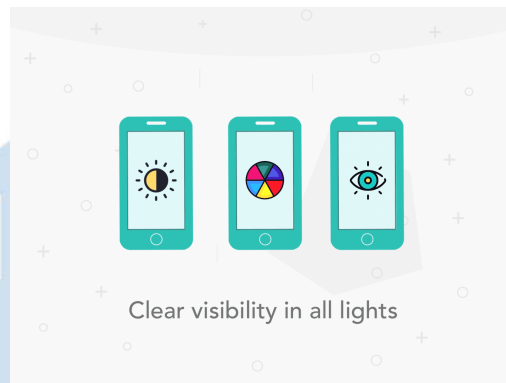
Gambar 2. 32 *Text Legibility*
Sumber: <http://surl.li/qyzex>

Kemudian, pemilihan *font* dalam desain dengan tingkat keterbacaan yang tinggi harus mengedepankan jenis *font* yang mudah dibaca serta ukuran jarak antar huruf. Selain itu, *font* harus bersifat kontras agar menjadi pembeda dengan latar belakang yang digunakan.

f. *Interface Element Clearly Visible*

Komposisi elemen dalam tampilan UI/UX desain harus terlihat jelas dan kontras agar menjadi pembeda antara latar belakang dan aspek desain lainnya.

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

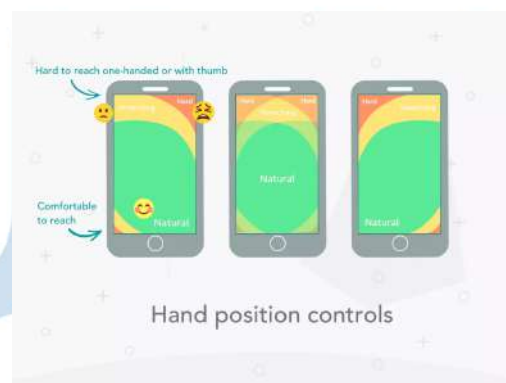


Gambar 2. 33 *Clear Visibility in All Light*
 Sumber: <http://surl.li/qyzgj>

Selain itu, rasio sebuah elemen seperti gambar dan teks juga sangat mempengaruhi keterbacaan pengguna dalam menerima informasi.

b. *Hand Position Controls*

Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam merancang UI/UX desain adalah posisi tangan khususnya pada perangkat dengan format *mobile*. Menurut data penelitian Wroblewski, terdapat 75% pengguna yang menggunakan ibu jari sebagai *gesture* utama kemudian 49% menggunakan satu tangan pada saat menggunakan perangkat berbasis *mobile*.



Gambar 2. 34 *Hand Positon Controls*
 Sumber: <http://surl.li/qyzgy>

Penggunaan *hand position controls* dapat ditemukan pada tombol *cancel* atau *exit* yang berada pada sisi kiri atas tampilan *mobile*. Hal ini berfungsi agar menghindari *error* yang dapat terjadi pada pengguna pada saat mengoperasikan aplikasi.

c. *Minimize Data Input*

Hindari meminta pengguna untuk memasukkan data yang tidak perlu. Hal ini berkorelasi dengan tingkat keefisienan pengguna terhadap aplikasi yang dioperasikan.

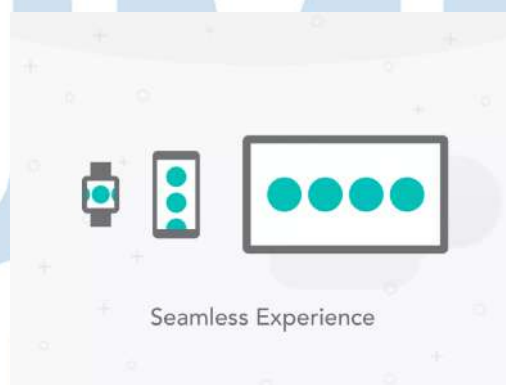


Gambar 2. 35 *Minimize Data Input*
Sumber: <http://surl.li/qyzix>

Penambahan fasilitas *remember me* serta *autocomplete* dapat membantu pengguna dalam mengingat sebuah informasi yang akan selalu digunakan pada saat menavigasi layanan aplikasi.

d. *Create Seamless Experience*

Pemberian detail kecil dan halus pada tampilan aplikasi dapat meningkatkan kepuasan pengguna dalam mengoperasikan sistem aplikasi.



Gambar 2. 36 *Seamless Experience*
Sumber: <http://surl.li/qyzjp>

f. *Test Design*

Langkah ini adalah tahap uji coba yang mengandalkan opini dari hasil pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

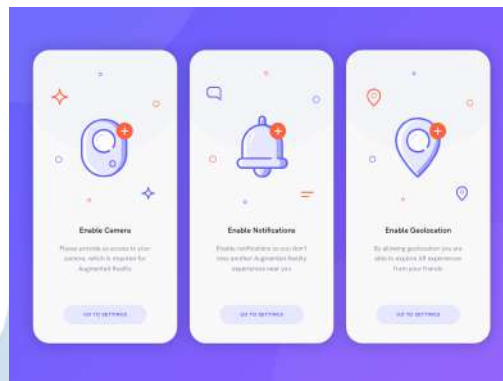


Gambar 2. 37 *Test Design*
Sumber: <http://surl.li/qyzjm>

Pada tahap ini pengguna dapat mengevaluasi apa saja fasilitas yang kurang atau tidak cocok digunakan pada tampilan UI/UX.

2.1.7 Ikon

Ikon merupakan representasi visual dari sebuah fitur yang memiliki fungsi tertentu. Bentuk ikon yang *simple* namun memiliki daya tarik yang kuat dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengoperasikan suatu fitur.



Gambar 2. 38 Ikon
Sumber: <http://surl.li/qyzpm>

Menurut Landa (2014), terdapat beberapa aspek dalam merancang sebuah ikon dengan mempertimbangkan rasio, bentuk, ukuran, perspektif dan warna yang konsisten agar tercipta keselarasan dalam tampilan desain.

2.1.8 Aplikasi

Habibi & Karnovi, 2020 berpendapat bahwa aplikasi adalah suatu perangkat yang dirancang untuk mengoperasikan suatu sistem yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna lewat media desktop ataupun *mobile* yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang valid dan relevan. Salah satu tujuan pembuatan aplikasi adalah membantu pengguna untuk memecahkan masalah dan mencari solusi berdasarkan data yang akurat.

2.1.9 Ilustrasi

Menurut Arntson (2006) ilustrasi merupakan seni gambar dengan tampilan visual yang dapat di rancang dan dibuat dengan sedemikian rupa. Penggunaan ilustrasi pada UI/UX bertujuan untuk merepresentasikan konsep visual dalam sebuah produk. Menurut Suriyanto Rustan (2019) ilustrasi *flat design* merupakan gaya ilustrasi yang memiliki ciri-ciri minimalis, geometris yang dapat menciptakan kesan sederhana, ringan dan bersih. Kemudian, Alan Male pada bukunya “Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective” (2017) menambahkan bahwa seni merupakan salah satu media komunikasi yang menyampaikan sebuah informasi atau pesan yang memiliki konteks tertentu. Umumnya terdapat dua jenis gaya ilustrasi yang sering digunakan oleh masyarakat sebagai media seni atau informasi, yaitu gaya ilustrasi konseptual dan literal yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ilustrasi Konseptual

Jenis ilustrasi konseptual menggunakan gaya visual yang di dalamnya terdapat metafora atau pesan tersirat. Ilustrasi dengan gaya konseptual memiliki tiga jenis aliran yaitu:

b. Suralisme

Gaya ilustrasi yang menggunakan konsep surealisme menggambarkan visual imajinatif dengan penuh ekspresif yang umumnya objek yang digambarkan tidak realistis.



Gambar 2. 39 Ilustrasi Suralisme
<https://encr.pw/ztUd7>

c. Diagram

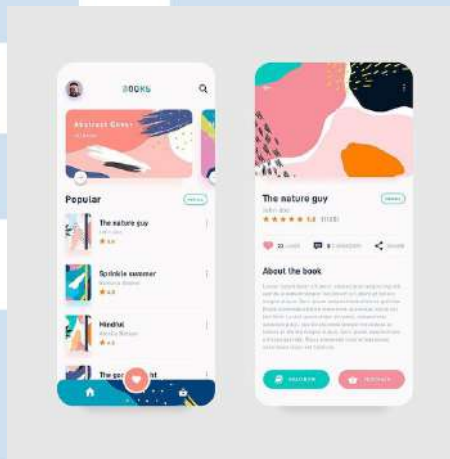
Ilustrasi dengan gaya diagram umumnya merepresentasikan visual dari data, informasi sistem atau sebuah proses dari objek.



Gambar 2. 40 Ilustrasi Diagram
<https://acesse.dev/e9EKw>

d. Abstrak

Visual dengan ilustrasi abstrak pada dasarnya tidak menggambarkan objek atau subjek yang terlihat nyata. Namun, gaya ilustrasi ini lebih berfokus kepada penggunaan elemen-elemen dasar sebagai media ekspresi emosi, konsep atau ide.



Gambar 2. 41 Ilustrasi Abstrak
<https://encr.pw/ZFqNv>

2. Ilustrasi Literal

Ilustrasi literal dan konseptual memiliki daya tarik dan visualisasi yang berbeda. Pada ilustrasi konseptual elemen visual yang digunakan umumnya tidak memiliki gambar realistis sehingga yang menjadi fokus utama pada gaya ini adalah makna dan konsep dari karya bukan dari bentuk visual. Sedangkan ilustrasi literal merupakan gaya visual yang mengutamakan keselarasan dengan objek aslinya atau realistis. Dalam hal ini ilustrasi literal terbagi menjadi 3 aliran yang berbeda, yakni:

a. *Hyperrealism*

Ilustrasi *hyperrealism* merupakan gaya seni yang berfokus pada detail kecil dalam suatu objek sehingga ilustrasi ini terlihat sangat nyata dan kontras.



Gambar 2. 42 Ilustrasi *Hyperrealism*
<https://encr.pw/18Ai7>

b. *Stylized Realism*

Gaya *stylized realism* merupakan sebuah seni yang menggabungkan elemen-elemen yang realisme dengan mengkombinasikan gaya personal yang lebih artistik.

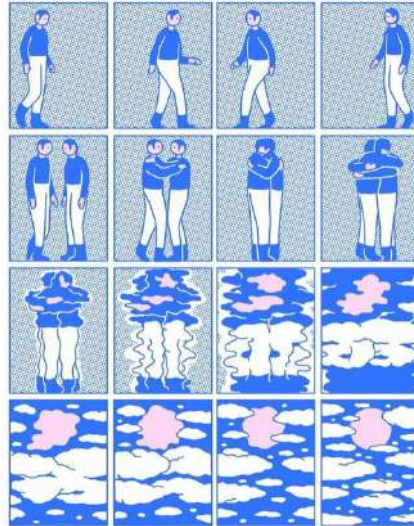


Gambar 2. 43 Ilustrasi *Stylized Realism*
<https://acesse.dev/MLwgt>

c. *Sequential Imegery*

Ilustrasi ini memiliki citra yang menggambarkan suatu kejadian atau proses terjadinya suatu peristiwa. Gaya *sequential imegery* umumnya digunakan untuk

menyampaikan sebuah narasi, konsep atau instruksi yang membutuhkan visualisasi yang jelas.



Gambar 2. 44 Ilustrasi *Sequential Imegery*
<https://encr.pw/ytuTir>

2.2 Pola Parenting

Orang tua merupakan bagian terpenting dalam pembentukan karakter serta kepribadian anak. Cara asuh orang tua terhadap anak dapat dipengaruhi oleh kebiasaan pola *parenting* yang diterapkan oleh leluhur sebelumnya. Namun, pola *parenting* dapat berubah menyesuaikan zaman dan lingkungan sekitar. Terdapat pola-pola *parenting* dalam mengasuh anak, yakni:

1. Pola Otoriter

Mendidik anak dengan pola otoriter berarti mengambil hak asuh secara penuh dalam hal tanggung jawab orang tua. Pola ini berkaitan dengan kepemimpinan serta menetapkan aturan-aturan yang berlaku secara sepihak yaitu dari orang tua saja. Pada pola otoriter orang tua akan memberikan aturan serta batasan yang ketat, mengatur keputusan dan tidak ada komunikasi yang bersifat diskusi secara utuh antar anak dan orang tua.

Dalam pola asuh otoriter anak tidak diikuti sertakan dalam beropini atau berdiskusi. Ketika anak tidak dilibatkan dalam diskusi dan terlalu

banyak kekangan, maka anak akan tumbuh dengan sifat ragu-ragu sehingga tidak bisa mengambil keputusan berdasarkan opini pribadi

3. Pola Permisif

Konsep asuh secara permisif berbanding terbalik dengan pola otoriter. Pola permisif memberikan hak dan tanggung jawab sepenuhnya kepada anak sehingga anak memiliki kebebasan luas terhadap keputusan yang akan diambil. Selain itu, orang tua dengan *parenting* pola otoriter tidak memberi batasan atau aturan yang harus dipatuhi karena beranggapan bahwa hak dan keputusan bersumber pada anak.

Pada pengaplikasiannya orang tua yang menerapkan pola permisif juga memiliki hak kontrol yang rendah karena rasa kepercayaan kepada anak yang tinggi sehingga tidak ada teguran, bimbingan serta arahan. Orang tua dengan pola *parenting* ini cenderung pasif dan tidak menuntut sesuatu dari anak.

4. Pola Demokratis

Konsep didik demokratis merupakan pola asuh yang memberikan arahan kepada anak untuk tidak bergantung kepada orang tua atau orang lain. Hal ini berkorelasi dengan cara didik yang memberikan kesempatan kepada anak untuk beropini dan berani untuk menentukan keputusan berdasarkan pola pikir pribadi. Kemudian, orang tua dengan pola asuh demokratis akan melibatkan anak dalam mengambil keputusan sehingga anak belajar bertanggung jawab atas pilihan yang diambil.

Dalam pola demokratis, orang tua sangat menghargai keputusan anak dengan memberikan arahan serta bimbingan sehingga tidak ada pihak yang mendominasi atas keputusan atau tindakan yang diambil. Hal ini berkaitan dengan pola diskusi dan tukar pikiran yang bersifat dua arah sehingga menciptakan keseimbangan peran antar keluarga.

2.2.1 Kategori Usia *Parenting*

Dalam menerapkan pola asuh, gaya *parenting* harus menyesuaikan kebutuhan anak sesuai dengan kategori umur agar penerapannya dapat terimplementasikan secara optimal. Menurut Ali Bin Abi Thalib cara *parenting* dapat dikategorikan berdasarkan sebagai berikut:

1. Usia 0-1 tahun: Anak dengan usia 0-1 disebut dengan bayi. Namun, pada usia ini bayi sudah memiliki perkembangan fisik serta keterampilan motorik yang cukup cepat. Selain itu, bayi juga sudah dapat memberikan respons jika diberikan sinyal untuk berkomunikasi.
2. Usia 2-3 tahun: Perkembangan anak dengan usia rentang 2 sampai 3 tahun merupakan masa yang aktif dalam hal eksplorasi dan observasi benda serta lingkungan sekitar. Kemudian, pada masa ini kemampuan berkomunikasi dan berbahasa anak sudah mulai meningkat sehingga anak mulai mengenal emosi dan responsnya.
3. Usia 4-7 tahun: Pertumbuhan pada masa kanak-kanan berkaitan dengan perkembangan otot kecil dan besar seperti berlari, melompat dan memanjat. Selain itu, kemampuan berbahasa anak sudah mulai meningkat sehingga proses komunikasi serta artikulasi jelas. Hal ini berkorelasi dengan tingkat perkembangan kognitif anak yang menunjukkan keingintahuan yang tinggi.

2.3 *Parenting* Islami

Salah satu pendekatan untuk membiasakan anak berperilaku baik sesuai ajaran agama Islam adalah dengan menerapkan *Islamic parenting* yaitu pola asuh yang berpedoman pada ajaran agama Islam yang berbasis Al-Quran dan hadis (Bafadal dan Safriani, 2021). Terdapat 4 kategori prinsip dari *parenting* Islami, yakni:

1. *Al-muhafazhah* yaitu memelihara fitrah anak. Terdapat hadis yang mengatakan bahwa setiap anak yang lahir selalu dalam keadaan fitrah. Definisi fitrah dalam hal ini adalah ia (anak) membawa iman atau kebenaran dari sejak dalam kandungan.
2. *Al-Tammiyah* artinya orang tua bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi dari anaknya. Prinsip ini bertujuan untuk memantau perkembangan anak agar menjadi pribadi yang tangguh dan berani.
3. *Al-Taujib* adalah memberi bimbingan serta arahan kepada anak terhadap potensi yang dimilikinya. Hal ini dapat membangun sikap kepercayaan diri serta keyakinan pada anak terhadap suatu prinsip dalam hidupnya.
4. *Al-Taddaruj* memiliki makna bertahap yang berarti mendidik anak harus memiliki sikap sabar dan tidak tegesa-gesa. Dalam hal ini, orang tua harus paham mengenai proses pertumbuhan anak yang mungkin akan menghabiskan waktu lebih lama. Sama halnya dengan pendidikan sebaiknya dilakukan sesuai dengan usia serta kemampuan anak dalam memahami suatu hal.

2.3.1 Metode Parenting Islami

Orang tua yang paham dan sadar mengenai pentingnya mendidik anak akan memberikan asuhan dengan metode yang baik sesuai norma serta kaidah agama yang mengajarkan kebajikan. Dalam *parenting* Islami anak akan diberi pendidikan mengenai mental, spiritual, moral serta perilaku sosial sehingga anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab. Terdapat beberapa metode *parenting* Islami yang dapat diaplikasi pada anak, yakni:

1. Metode Keteladanan

Prinsip metode keteladanan adalah orang tua menjadi *role model* yang dapat memberikan contoh perilaku serta ucapan yang baik sehingga anak dapat belajar untuk mengimplementasikan hal tersebut ke lingkungannya (Al-Khal'awai & Mursi, 2007).

2. Metode Nasihat

Mau'zhan hasanah adalah istilah dari metode nasihat yang berarti orang tua bertanggung jawab dalam memberikan arahan terkait perbuatan dan ucapan. Dalam penerapannya metode ini dapat berjalan efektif dan optimal dengan dukungan media, seperti:

a. Permainan

Penerapan metode bermain pada anak dapat diberikan dengan menggabungkan aspek berpikir, gerak tubuh, sosialisasi dan emosi. Dalam proses permainan orang tua juga melibatkan metode nasihat dengan cara menyampaikan pesan atau kalimat yang baik untuk memotivasi anak.

b. Berbicara Langsung

Orang tua bertanggung jawab untuk memberikan pesan atau informasi pengetahuan yang baik secara dua arah. Tujuan berbicara langsung adalah menghindari kesalahpahaman informasi antar anak dan orang tua.

c. Memanfaatkan Peristiwa

Dalam mengaplikasikan nasihat, orang tua dapat memanfaatkan peristiwa tertentu yang memiliki nilai pembelajaran sehingga anak dapat belajar sesuatu dari satu peristiwa.

3. Metode Kisah

Konsep bercerita dapat membangun rasa keingintahuan anak terhadap suatu hal dengan kata lain metode ini dapat melatih proses berpikir secara kritis dan mendalam terhadap suatu pengetahuan. Selain itu, orang tua juga dapat menceritakan kisah nabi yang memiliki nilai-nilai pedoman baik untuk diteladani.

5. Metode Pembiasaan

Pembiasaan dalam *parenting* Islami berarti mengajarkan anak untuk melakukan suatu rutinitas yang baik. Hal ini berkaitan

dengan keimanan serta perilaku anak terhadap nilai-nilai keagamaan. Beberapa contoh penerapan metode pembiasaan dalam *parenting* Islam adalah melakukan rutinitas harian seperti berdoa ketika hendak makan, minum, sebelum masuk kamar mandi dan lain sebagainya.

6. Metode Perumpamaan

Salah satu cara penerapan konsep perumpamaan pada *parenting* Islami adalah dengan menceritakan peristiwa yang relevan dengan situasi yang sedang dialami oleh anak. Rasulullah merupakan seorang nabi yang menggunakan metode perumpamaan sebagai salah satu cara untuk mengajarkan anak nilai-nilai kebaikan. Cara ini dapat mengasah kemampuan anak dalam berpikir konkret sekaligus emosi anak terhadap pengetahuan yang transendental dapat divisualisasikan dengan metode perumpamaan.

