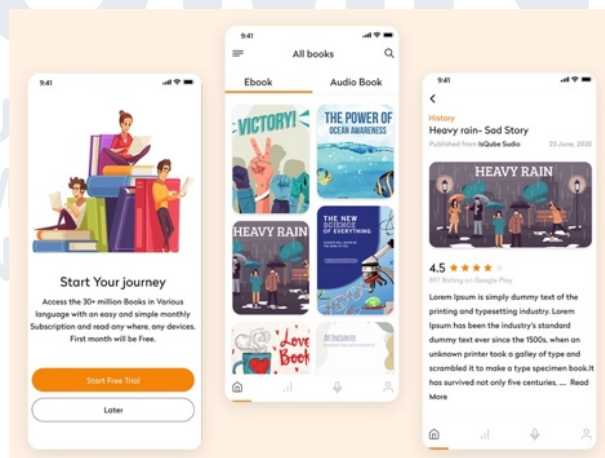


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Seiring perkembangan teknologi, daya tarik masyarakat terhadap inovasi dari teknologi terbaru terus mengalami peningkatan. Salah satu media yang mengalami perkembangan dengan pesat adalah aplikasi, dikarenakan penggunaanya yang bertambah setiap harinya. Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang dibuat untuk kebutuhan/tugas tertentu pada suatu perangkat elektronik. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam keseharian adalah *mobile app*. Aplikasi *mobile* atau biasa dikenal sebagai *mobile app* merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan di perangkat kecil seperti *smartphone* dan *tablet* (Weichbroth, 2020, hlm. 55563). Aplikasi *mobile* mempunyai peran penting dalam bermacam aspek kehidupan, terutama di jaman modern yang dimana teknologi sedang mengalami perkembangan dengan pesat. Peran aplikasi dalam menyediakan fitur fleksibilitas, aksesibilitas, serta menghadirkan solusi inovatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dari para pengguna (Aldayel & Alnafjan, 2022, hlm. 41). Selain itu, penggunaan media digital seperti aplikasi dapat berpengaruh besar dalam pembelajaran dikarenakan penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak yang efektif dibandingkan media konvensional (Gusmaniarti dkk., 2023, hlm. 8).



Gambar 2.1 Contoh Aplikasi
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/101973685...>

Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *mobile* dapat membantu dalam menyalurkan cerita alkitab sehingga memberikan fleksibilitas dan inovasi baru yang dapat digunakan oleh anak.

2.2 Elemen Desain Aplikasi

Terdapat berbagai elemen desain yang digunakan untuk menyusun media desain, salah satunya aplikasi. Elemen desain merupakan sesuatu yang dirancang dan dikelola di dalam suatu permukaan sehingga menjadi salah satu kebutuhan untuk membangun identitas visual (Radhitanti, 2023, hlm. 53). Menurut Landa (2018), elemen desain terdiri dari titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur. Dengan penggunaan elemen desain yang membentuk suatu kesatuan akan membuat desain akhir yang efektif. Perancangan media aplikasi ini akan dirancang menggunakan penerapan elemen desain, sehingga menciptakan ke-efektifan terhadap hasil akhir media.

2.2.1 User Interface

Dalam perancangan desain, *user interface* merupakan tampilan dengan penyedia layanan yang mengadakan suatu interaksi antara pengguna dengan produk ataupun jasa, terutama dengan sistem komputer (Wiwesa, 2021, hlm. 20-21). *User interface* itu sendiri memiliki fungsi penting sebagai penghubung pengguna dengan sistem informasi sehingga media dapat digunakan dengan baik dan benar. Menurut Galitz, dalam bukunya yang berjudul “The Essential Guide to User Interface Design”, terdapat beberapa prinsip perancangan user interface sehingga dapat dibentuk secara efektif yang terdiri sebagai berikut (h. 21).

1. Aesthetically Pleasing

Tampilan yang berada di suatu media harus nyaman secara estetika, sehingga membantu dalam penyampaian informasi.

2. Clarity

Penjelasan visual, konsep, serta bahasa yang berfungsi agar media dapat dipahami.

3. *Comprehensibility*

Mempermudah pemahaman waktu, fungsi, lokasi, dan fungsi dari media/sistem kepada pengguna.

4. *Configurability*

Menyesuaikan tampilan serta fitur sesuai preferensi dari para pengguna.

5. *Consistency*

Penggunaan tampilan dan elemen lain yang konsisten, sehingga mempermudah penggunaan media.

6. *Efficiency*

Media menyediakan fitur yang efisien, sehingga tidak membuang waktu para pengguna.

7. *Familiarity*

Perancangan desain media yang sesuai dengan perilaku dari pengguna, sehingga mempermudah adaptasi.

8. *Flexibility*

Perancangan desain dapat menyesuaikan kebutuhan dan preferensi dari pengguna.

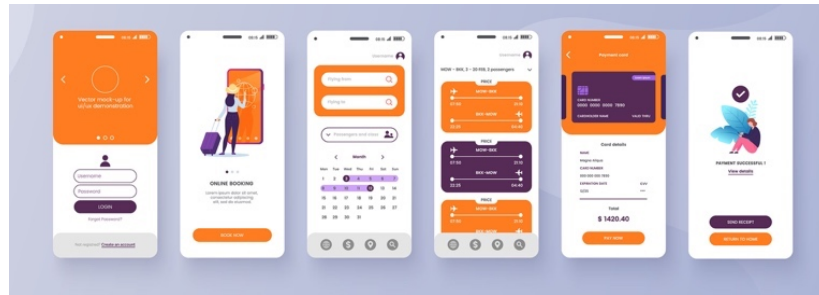
9. *Responsiveness*

Kecepatan dalam merespon pengguna dengan akurat.

10. *Simplicity*

Desain media yang sederhana, sehingga mempermudah penggunaan.

Dengan penggunaan prinsip *user interface*, media dapat memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna melalui fitur yang efisien serta mudah digunakan. Hal ini sangat berguna dalam perancangan aplikasi, dikarenakan, pengguna dapat dengan mudah mengakses, membaca, dan berinteraksi dengan konten yang disediakan aplikasi.



Gambar 2.2 Contoh *User Interface*
 Sumber: <https://gomedia.com/services/user-interface...>

2.2.2 Bentuk

Bentuk merupakan bentuk fisik dan susunan yang terbentuk dari beberapa susunan bagian yang memiliki ciri khas dan terlihat secara kasat mata (Hendriyana, 2022). Bentuk berpengaruh dalam perspektif orang dalam memahami serta mengapresiasi suatu keindahan. Keberagaman bentuk memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing, hal tersebut ditentukan dari desain yang ingin diciptakan menggunakan bentuk-bentuk tertentu.



Gambar 2.3 Penggunaan Bentuk dalam Desain
 Sumber: <https://www.freepik.com/free-vector...>

Tidak hanya berfungsi sebagai suatu elemen estetika, bentuk juga memiliki peran penting dalam menciptakan keseimbangan dan harmoni ke dalam suatu desain. Sebagai contoh, bentuk geometris dapat digunakan untuk tampilan minimalis dan modern, hal ini dapat menciptakan komunikasi secara visual kepada para audiens. Penggunaan elemen bentuk dalam ilustrasi aplikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman serta peminatan anak yang menggunakannya.

2.2.3 Warna

Dalam sebuah desain, warna merupakan salah satu elemen yang esensial digunakan, dikarenakan memiliki peran penting dalam memberi identitas dari sebuah desain. Selain itu, warna dapat meningkatkan daya tarik serta mengontrol emosi dan persepsi dari para audiens terhadap suatu desain (Fadiah & Satriadi, 2024, hlm. 126). Menurut (Landa, 2014), warna memiliki dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut.



Gambar 2.4 *Hue, Saturation, and Value*

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/...>

1. *Hue* merupakan identitas dan penamaan dari sejenis warna, contohnya seperti merah, biru, atau kuning. Hue itu sendiri merupakan dasar/awal dari sebuah warna.
2. *Value* merupakan indikasi yang menunjukkan tingkat kecerahan dan kegelapan dari suatu warna. Kecerahan dari warna dapat ditingkatkan dengan menambahkan putih, sedangkan menambahkan hitam akan menggelapkan suatu warna.
3. *Saturation* merupakan level intensitas dari suatu warna. Level saturasi yang semakin tinggi meningkatkan kecerahan warna, sedangkan saturasi kecil membuat warna tampak lebih pudar.

Seperti pernyataan yang dilihat diatas, penggunaan warna berpengaruh terhadap persepsi dan emosi seseorang yang dinamakan psikologi warna. Pemilihan warna yang digunakan untuk merancang media aplikasi akan disesuaikan dengan warna berdasarkan preferensi anak dan Alkitab. Warna cerah dan memiliki kontras tinggi menjadi preferensi anak (Hardiyanti, 2020,

hlm. 3). Hal ini dikarenakan penggunaan warna cerah dapat membantu anak dalam membedakan objek serta meningkatkan fokus visual mereka. Berikut beberapa warna cerah yang berpengaruh positif terhadap emosi dan perasaan anak (Laksitarini, 2022, hlm. 183).

1. Merah

Penggunaan warna merah dapat melambangkan suatu gairah, keinginan, dan semangat bagi anak. Selain meningkatkan motivasi anak, menurut Alkitab warna merah melambangkan penebusan dosa dan pengorbanan (Yesaya 1:18, Ibrani 9:22). Hal ini berkaitan dengan cerita Nabi Yunus yang memberikan pelajaran mengenai nilai pengampunan/penebusan dosa kepada anak-anak.

2. Kuning

Menurut Birren (1984), warna kuning dapat memberikan kesan hangat dan merangsang aktivitas mental dan rasa ingin tahu. Warna kuning juga menggambarkan simbol kemurnian dan kemuliaan di dalam Alkitab dikarenakan bait Tuhan yang dihiasi dengan warna emas dan kuning (Keluaran 25:10-11). Dengan demikian, selain memberikan dampak psikologis yang positif, warna kuning juga dapat memperkuat konsep spiritual mengenai kemuliaan Tuhan.

3. Putih

Warna putih melambangkan kemurnian, kebersihan, dan kegembiraan, selain itu dalam Alkitab warna putih melambangkan kesucian dan kebenaran (Wahyu 7:14).

4. Biru

Menurut Birren (1984), dalam bukunya yang berjudul "*color psychology and color therapy: A factual study of the influence of color on human life*" warna biru melambangkan ketenangan, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi anak-anak. Di dalam Alkitab warna biru melambangkan hukum Tuhan (Bilangan 15:38-39).

5. Hijau

Warna hijau dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dikarenakan melambangkan harapan serta penyegaran. Dalam Alkitab, warna hijau pertumbuhan serta pembaruan (Mazmur 1:3). Hal ini memberikan konsep pertumbuhan anak-anak yang diperoleh dengan percaya diri dan mencari hal baru.

6. Ungu

Penggunaan warna ungu biasa menggambarkan kekuasaan, kemewahan, dan royalty. Hal ini sama seperti di Alkitab yang juga melambangkan kerajaan dan kemuliaan/royalty yang dilihat dari Tuhan mengenakan berwarna jubah ungu (Markus 15:17). Dengan demikian, warna ungu memberikan kesan kemuliaan kerajaan Tuhan kepada anak yang akan terus dikenang oleh anak.

7. Coklat

Menurut Birren (1984), Warna coklat memberikan kesan hangat serta memberikan relaksasi kepada anak. Dalam alkitab warna coklat melambangkan kerendahan hati, diakarenakan warna coklat seringkali dikaitkan dengan tanah yang merupakan asal usul dari manusia (Kejadian 2:7).

Warna juga memiliki kombinasi beragam yang biasa disebut dengan skema warna. Skema warna merupakan susunan atau kombinasi warna yang digunakan ke dalam desain untuk menciptakan suatu keunikan serta keharmonisan. Terdapat sangat banyak skema warna yang digunakan oleh bermacam kebutuhan, namun hanya enam jenis skema warna yang bisa dianggap ideal (Hahury & Wahyudi, 2022).

1. *Monochromatic*

Skema warna *monochromatic* terdiri dari kombinasi warna yang menggunakan satu hue. Skema *monochromatic* termasuk salah satu skema yang paling mudah digunakan dikarenakan pemilihan warna yang hanya perlu memainkan gelap terang dari suatu *hue*.



Gambar 2.5 Skema Warna *Monochromatic*
 Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2...>

2. *Analogous*

Skema warna *analogous* terdiri dari kombinasi warna antara warna yang saling berdekatan dalam *color wheel*. Penggunaan dari kombinasi biasa menghasilkan warna yang senada.



Gambar 2.6 Skema Warna *Analogous*
 Sumber: <https://www.flickr.com/photos/...>

3. *Complementary*

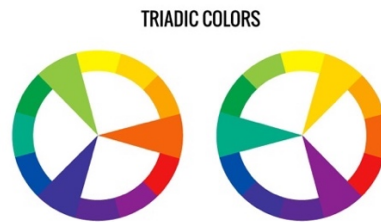
Skema warna *complementary* merupakan kombinasi dari warna yang berseberangan di *color wheel*. Campuran warna ini biasa menciptakan suatu keseimbangan dan biasa dapat terlihat di komposisi gabungan warna *warm and cool*.



Gambar 2.7 Skema Warna *Complementary*
 Sumber: <https://www.flickr.com/photos/124222...>

4. *Triadic*

Skema warna *triadic* merupakan kombinasi dari tiga warna yang memiliki jarak yang sama sehingga membentuk segitiga dalam *color wheel*. Kombinasi dari ketiga warna biasa cukup kontras dan sulit diimplementasikan ke suatu desain.



Gambar 2.8 Skema Warna *Triadic*
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/124222186...>

5. *Split Complementary*

Skema warna *split complementary* menghasilkan warna akhir yang kontras, dikarenakan terdiri dari dua pasang warna berdampingan yang dikombinasikan dengan satu berseberangan. Skema warna ini biasa digunakan untuk merancang kepribadian suatu karakter.

SPLIT COMPLEMENTARY COLORS



Gambar 2.9 Skema Warna *Split Complementary*
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/1242221...>

6. *Tetradic*

Skema warna *tetradic* merupakan campuran dari empat warna yang saling berseberangan. Skema warna *tetradic* biasa digunakan dalam merancang desain suatu karakter

TETRADIC COLORS



Gambar 2.10 Skema Warna *Tetradic*
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/124222186...>

Dalam perancangan media aplikasi, sangat penting untuk menggunakan warna yang dapat memberikan efek positif kepada anak, baik dari sisi psikologis maupun ajaran dalam Alkitab. Dengan demikian, anak tidak hanya memiliki psikologi yang positif, tetapi juga mendapatkan pemahaman Alkitab. Memahami kedua makna warna ini membuat penggunaannya lebih efektif, karena anak dapat mempelajari warna secara spiritual dan psikologis.

2.2.4 Tipografi

Tipografi merupakan seni dan ilmu dalam membuat, mengatur, serta mencetak suatu teks yang memiliki peran penting dalam desain (GÜNAY, 2024, hlm. 1447). Tipografi dapat membantu meningkatkan keterbacaan suatu desain serta meningkatkan segi estetika dari desain. Dengan menggunakan tipografi yang tepat, sebuah karya akan memberikan pengalaman positif serta meningkatkan pengalaman para pengguna. Menurut (Landa, 2014), tipografi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa yang dapat dilihat sebagai berikut.

1. *Old Style*

Jenis tipografi ini pertama dikenalkan pada akhir abad ke-15, yang dibuat menggunakan pena. Tipe tipografi ini mempunyai ciri khas memiliki serif serta berbentuk miring.

Times New Roman:
The Quick Brown
Fox Jumps Over
The Lazy Dog.

g

Gambar 2.11 *Font Times New Roman*
Sumber: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File...>

2. *Transitional*

Tipografi transitional merupakan peralihan dari tipografi old style ke modern yang diperkenalkan pada abad ke-18. Tipografi ini memiliki kontras antar garis tebal dan tipis.

Mylord Schwejk quizt
Expresß ab Ravigsfen. -
1234567890+/=(!?\$\$&)

Gambar 2.12 *Font Baskerville*
Sumber: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baskerville...>

3. *Modern*

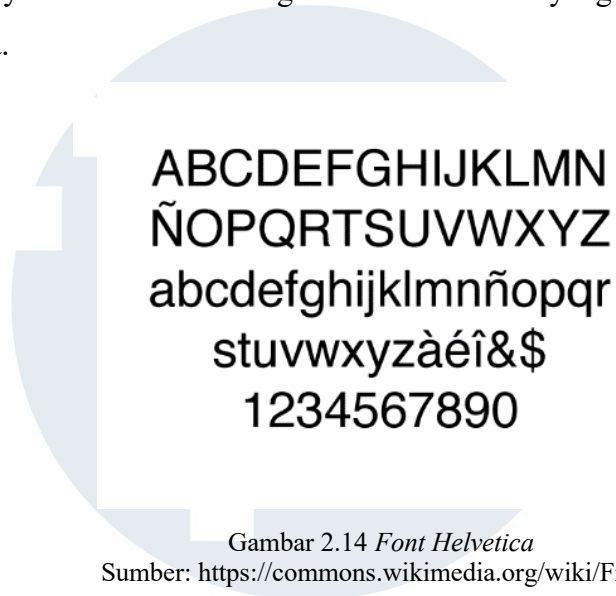
Tipografi ini diperkenalkan serta dikembangkan pada akhir abad ke-18. Tipografi modern memiliki ciri khas geometris dengan bentuk yang simetris serta memiliki kontras sebanding antara garis tebal dan tipis.



Gambar 2.13 *Font Bodoni*
Sumber: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bodoni...>

4. *Sans Serif*

Tipografi sans serif mempunyai ciri tidak memiliki serif pada ujung hurufnya. Font ini biasa digunakan untuk teks yang digunakan untuk dibaca.

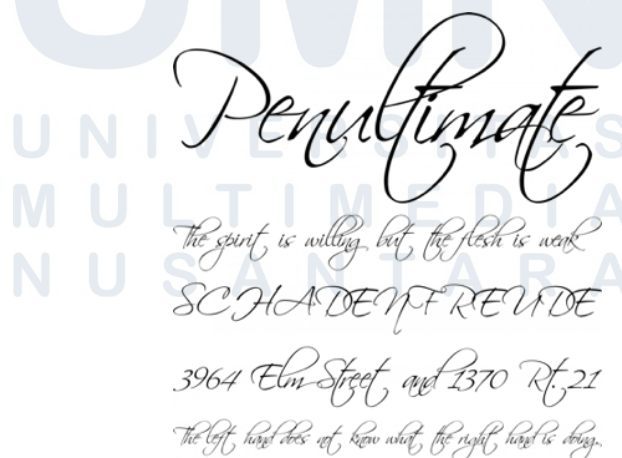


Gambar 2.14 *Font Helvetica*

Sumber: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File...>

5. *Script*

Jenis tipografi script memiliki ciri khas menyambung dan miring. Penggunaan tipografi script biasa digunakan saat membutuhkan font untuk dipadukan dengan desain yang elegan.



Gambar 2.15 *Font Scriptina*

Sumber: <https://www.fontsquirrel.com/fonts/...>

6. *Display*

Tipografi display biasa digunakan sebagai headline atau elemen desain yang membutuhkan perhatian. Desain dari font display dapat menarik perhatian serta memiliki keunikan sendiri.

Cooper Black

Gambar 2.16 *Font Cooper Black*
Sumber: <https://dafont.style/download/cooper...>

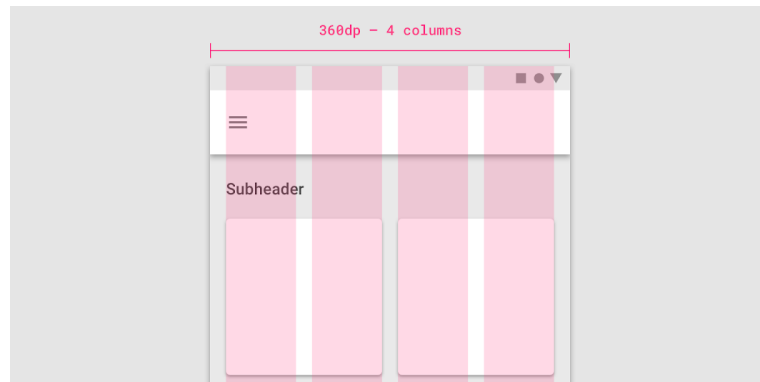
Pemilihan tipografi yang tepat dapat memberikan dampak yang besar pada suatu desain. Dengan pemilihan *font* yang tepat, akan meningkatkan ke-efektifan desain media aplikasi dengan, hal ini memudahkan target audiens dalam membaca isi media, serta menarik perhatian mereka dengan menciptakan kesan yang unik.

2.2.5 *Grid*

Grid merupakan panduan yang berfungsi untuk mengatur gambar dan teks yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal sehingga membentuk kolom serta margin (Landa, 2014). Menurut (Samara, 2023) dalam bukunya yang berjudul “Making and Breaking the Grid, Third Edition A Graphic Design Layout Workshop”, terdapat beberapa jenis grid yang digunakan untuk membantu seseorang dalam mendesain. Beberapa grid yang disebutkan terdiri sebagai berikut.

1. *Column Grid*

Grid ini membantu pembagian halaman dalam bentuk vertikal, sehingga memudahkan pengaturan gambar dan teks. *Column grid* biasa digunakan untuk majalah dan *website*, sehingga penempatan elemen lebih rapi dan mudah dibaca.

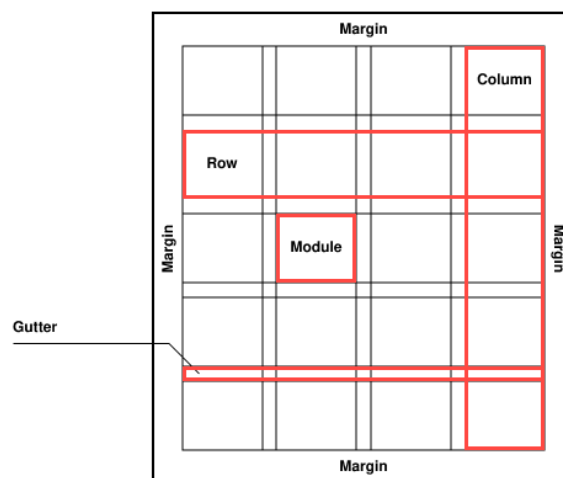


Gambar 2.17 *Column Grid*

Sumber: <https://m2.material.io/design/layout/responsive...>

2. *Modular Grid*

Modular grid merupakan kombinasi antara garis dan kolom, sehingga menciptakan modul-modul yang berukuran sama. Penggunaan modular grid biasa digunakan untuk galeri dan katalog produk.



Gambar 2.18 *Modular Grid*

Sumber: <https://habr.com/en/articles...>

3. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid merupakan grid yang memberikan kebebasan penempatan elemen, sehingga bervariasi berdasarkan kebutuhan dan fungsi dari masing-masing elemen.

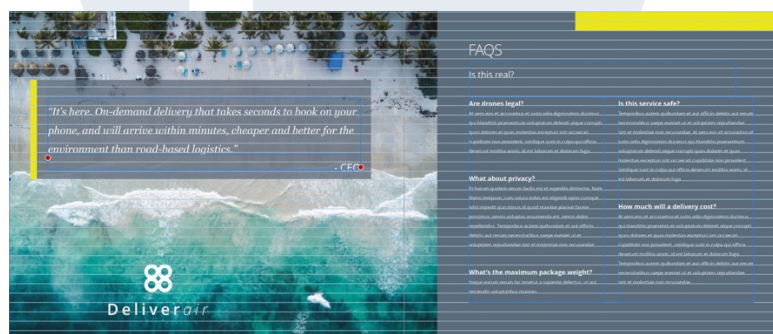


Gambar 2.19 *Hierarchical Grid*

Sumber: <https://uxdesign.cc/how-thinking-about-hierarchical...>

4. *Baseline Grid*

Grid ini digunakan dalam tujuan membentuk sistem susunan yang berjajar, sehingga teks dalam desain akan lebih mudah dibaca. *Grid* ini biasa digunakan dalam menyusun media berbasis teks seperti.



Gambar 2.20 *Baseline Grid*

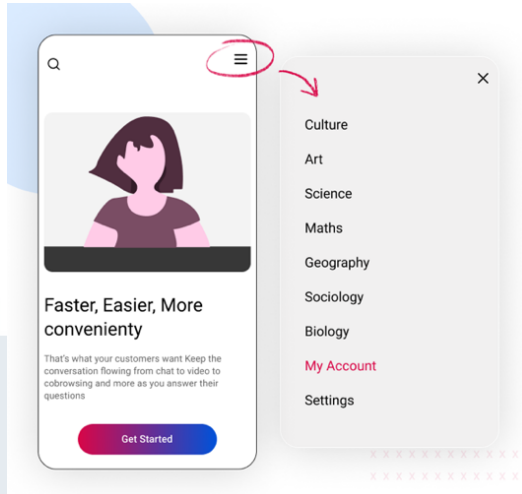
Sumber: <https://affinity.help/publisher2/en-US.lproj/index.html?page...>

Penggunaan *grid* dalam perancangan suatu media berperan sangat penting, dikarenakan dapat menciptakan tata letak yang lebih rapi, terstruktur, dan mudah dipahami. Menggunakan *grid* akan membantu perancangan serta pemakaian dari aplikasi sehingga menghasilkan desain yang lebih efektif serta memberikan kenyamanan kepada target audiens.

2.2.6 Navigasi

Struktur navigasi merupakan alur yang digunakan di dalam aplikasi yang berfungsi untuk mendesain tampilan cara penggunaan fitur-fitur aplikasi (Yunita dkk., 2020). Salah satu sistem navigasi yang digunakan dalam aplikasi adalah navigasi menu, yang merupakan kumpulan fitur yang dikumpulkan ke

dalam satu menu yang berfungsi mengarahkan pengguna ke halaman lain dalam aplikasi.



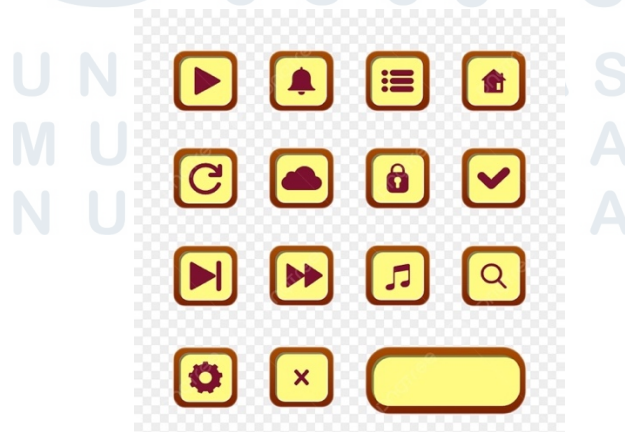
Gambar 2.21 Navigasi Menu

Sumber: <https://www.mindinventory.com/blog/...>

Penggunaan menu navigasi akan berguna dalam perancangan media aplikasi, dikarenakan dapat merapihkan tampilan serta mempermudah target audiens, yaitu orang tua dan anak dalam menggunakan aplikasi.

2.2.7 Button

Tombol/*button* merupakan salah satu elemen antarmuka pengguna (*user interface*) yang digunakan untuk berinteraksi dengan suatu aplikasi. Ukuran dan letak tombol dalam aplikasi dapat mempengaruhi kemampuan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi tersebut (Rosyad dkk., 2020, hlm. 1).



Gambar 2.22 Contoh Tampilan Button

Sumber: <https://pngtree.com/freepng/set-of-ui-...>

Tombol dengan tampilan yang kecil dan sulit dijangkau akan mempersulit pengguna aplikasi dalam berinteraksi, sehingga kurang efisien dan mengganggu kenyamanan pengguna. Maka dari itu, dibutuhkan ukuran dan *grid* yang tepat dalam merancang tombol.

1. *Tampilan Button Berdasarkan Size and Grid*

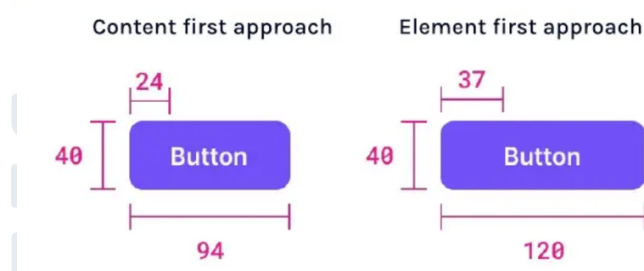
Menurut (Mraz, 2023) dalam bukunya yang berjudul UX - UI Design Process and Principles, Desain dari suatu *button* memiliki keterkaitan dengan ukuran dan *grid* dari *button* tersebut. Penggunaan sistem *8-point grid* biasa digunakan dalam perancangan desain antar muka, salah satunya dalam menentukan ukuran dari *button*, sehingga memudahkan konsistensi dan penempatan elemen sehingga tidak berantakan, Namun tidak seluruh *button* harus menggunakan prinsip tersebut, terdapat dua pendekatan dalam mendesain suatu tombol:

A. *Element-first approach*

Pendekatan ini mengutamakan ukuran tombol berdasarkan sistem elemen dan *layout* yang sudah ada. Dalam pendekatan ini, isi teks dalam *button* biasanya disesuaikan secara fleksibel

B. *Padding-first approach*

Untuk pendekatan ini memprioritaskan kenyamanan dari *button*, terutama keterbacaan teks dan keseimbangan ruang.



Gambar 2.23 Prinsip Mendesain Button
Sumber: Buku UX – UI Design Process and Principles

Penggunaan *button* dalam aplikasi yang dirancang berdasarkan preferensi dan kebutuhan pengguna dapat mempermudah para pengguna

dalam bernavigasi dan berinteraksi dengan aplikasi dengan efektif. Selain tampilan, ukuran.

2.2.8 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hiasan berupa sebuah gambar yang digunakan dalam pembuatan sesuatu (Pratama dkk., 2020). Ilustrasi dapat digunakan sebagai sarana untuk memperjelas suatu informasi serta memberikan variasi pada media sehingga membuatnya lebih menarik. Dalam penggunaan ilustrasi dalam media aplikasi untuk anak-anak terdapat banyak jenis ilustrasi yang digunakan, beberapa yang digunakan sebagai berikut.

1. Ilustrasi Kartun

Kartun merupakan jenis ilustrasi yang dibuat menarik sehingga biasanya digunakan dalam media yang memiliki cerita. Selain menghibur pembaca, kartun dapat digunakan dalam menyampaikan informasi/pesan.



Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://www.youtube.com/watch...>

2. Flat Illustration

Flat illustration merupakan ilustrasi dengan pendekatan tampilan yang minimalis. Gaya desain ini memprioritaskan fungsi serta kegunaannya dalam penyampaian informasi.



Gambar 2.25 Contoh *Flat Illustration*
 Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/40180437...>

3. *Line Art*

Line art merupakan teknik pembuatan ilustrasi dengan garis sebagai elemen utama dari gambar. Penggunaan *line art* biasa dipakai ketika mengilustrasikan suatu karakter.



Gambar 2.26 Contoh *Line Art*
 Sumber: <https://www.needpix.com/photo/893560...>

Pemilihan jenis ilustrasi yang tepat akan berperan penting dalam hasil akhir media. Dalam pembuatan aplikasi untuk cerita Nabi Yunus, ilustrasi jenis kartun dan *line art* akan lebih cocok digunakan, karena meningkatkan level ketertarikan buku yang cocok bagi anak-anak.

2.2.9 Karakter

Character design merupakan suatu proses menciptakan gambaran visual dan kepribadian dari suatu tokoh/karakter yang digunakan untuk berbagai media seperti animasi, komik, *game*, *film*, ataupun konten digital. Karakter yang dibuat dengan baik tidak hanya memiliki segi estetika yang menarik, namun juga memiliki latar belakang, kepribadian, peran dalam cerita, dan emosi yang dapat dimengerti dan dipahami oleh audiens (Yu & Tsao, 2022, hlm. 75). Menurut , terdapat tiga jenis desain karakter yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Gaya Jepang (Anime/Manga)

Gaya Jepang memiliki ciri khas proposi yang realistis dengan eksagerasi seperti rambut yang berwarna-warni dan aksesoris fantasi serta dirancang menggunakan teknik tradisional dan digital.



Gambar 2.27 Contoh Karakter Gaya Jepang
Sumber: <https://www.xbox.com/en-US/games/store...>

2. Gaya Amerika

Desain karakter gaya Amerika memiliki ciri khas berbentuk geometris seperti menggunakan bentuk lingkaran dan kotak serta memiliki siluet yang kuat.



Gambar 2.28 Contoh Karakter Gaya Amerika
Sumber: <https://charactercommunity.fandom.com/...>

3. Gaya Eropa

Desain karakter gaya eropa memiliki variasi yang beragam, biasanya terinspirasi dari seni tradisional atau cerita rakyat.



Gambar 2.29 Contoh Karakter Gaya Eropa
Sumber: <https://asterix-fandom-com.translate.goog/wiki/...>

Desain pada suatu karakter dipengaruhi berbagai hal, mulai dari faktor budaya, teknik, dan tujuan dari cerita. Setiap aspek elemen karakter dapat membentuk gambaran dan latar belakang dari karakter tersebut.

2.2.10 Icon

Icon merupakan elemen grafis yang berfungsi dalam menyampaikan informasi secara cepat serta memiliki desain yang universal, sehingga dapat dengan mudah dipahami seluruh orang. Menurut (Lujie dkk., 2024, hlm. 3-4), *icon* mempunyai beberapa fungsi yang dapat dibagi sebagai berikut.

1. *Efficient Communication*

Icon dapat menyampaikan informasi tanpa menggunakan sedikit pun kata kepada para pengguna dengan memanfaatkan elemen grafis.

2. *Universality and Readability*

Perancangan *icon* dibentuk sehingga mudah dikenali serta diingat oleh para pengguna, hal ini dapat meminimalisir adanya hambatan bahasa.

3. *Cognitive Engagement*

Icon dapat mempengaruhi memori yang dipicu oleh aktivitas dari otak, sehingga pengguna dapat memahami informasi/pesan yang ingin disampaikan.

4. *Visual Guidance*

Penggunaan *icon* dapat mengarahkan pengelihatannya dari pengguna, hal ini membantu kemudahan bernavigasi sehingga penyampaian informasi dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

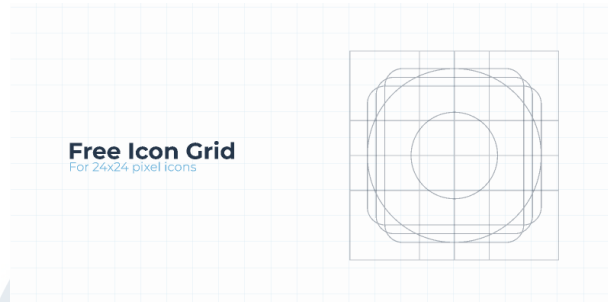


Gambar 2.30 Contoh *Icon*

Sumber: <https://unblast.com/free-mobile-app...>

Dengan ini, penggunaan *icon* akan sangat berguna dalam perancangan aplikasi, dikarenakan dapat memberikan kemudahan dalam bernavigasi serta penyampaian informasi kepada para pengguna. Selain memberikan kemudahan, *icon* juga berfungsi dalam memberikan desain estetik untuk aplikasi. Selain tampilan sebagai representasi visual, dibutuhkan penggunaan *grid* dalam menjaga konsistensi dan keterbacaan dari *icon* yang terdapat di dalam suatu media. *Grid* itu sendiri dapat berfungsi sebagai

kerangka visual yang membantu dalam menjaga proporsi, penempatan, dan keseimbangan dari *icon* ketika hendak ditempatkan di tampilan layar (Mraz, 2023, hlm. 57).

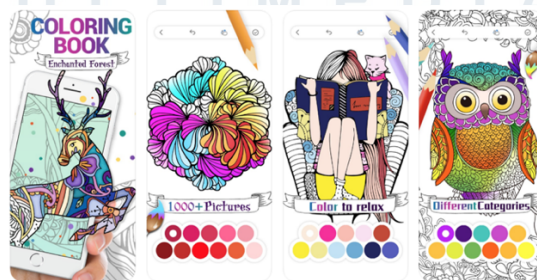


Gambar 2.31 *Grid Pada Icon*
Sumber: <https://www.figma.com/community/file/1...>

Dalam penggunaan *grid* dalam *icon*, ukuran kanvas standar yang digunakan berupa 24x24 px. Selain itu, penggunaan lebar garis (*stroke width*) yang biasa digunakan berupa 1.5 hingga 2 px sehingga sesuai dengan proporsi dari *icon*. Hal ini memastikan *icon* tidak terlihat lebih tipis/tebal dibanding elemen lainnya.

2.2.11 Interaktivitas

Interaktivitas dapat ditemukan dalam media yang memberikan para penggunanya suatu interaksi sehingga dapat berpartisipasi secara aktif ketika menggunakan media tersebut. Dalam pembelajaran, media interkatif merupakan jenis pembelajaran menggunakan teknologi digital dalam menyampaikan materi serta memberikan pengalaman interaksi antara pelajar dan materi (Ali dkk., 2024). Untuk berinterkasi, media interaksi menggunakan bantuan dari teknologi mesin seperti komputer, *website*, aplikasi, ataupun *video games*.



Gambar 2.32 Contoh Media Interaktif
Sumber: <https://nerdist.com/article/digital-coloring...>

Menurut (Ali dkk., 2024, hlm. 19–21), media interaktif dapat dibagi menjadi menjadi beberapa macam yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Game Edukasi

Salah satu media interaktivitas yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah permainan/*game* edukasi. Game edukasi merupakan permainan yang menggabungkan antara pembelajaran dan hiburan menjadi satu kesatuan sehingga dapat memberikan ilmu sekaligus meningkatkan motivasi para peserta.

2. Simulasi dan *Modelling*

Simulasi dan modelling merupakan alat yang digunakan para pelajar/peserta dalam mempraktikkan suatu konsep pembelajaran. Simulasi mempertimbangkan lingkungan yang aman dan nyaman bagi para peserta sehingga situasi terkendali. Simulasi interaktif memungkinkan pengguna dalam bereksperimen serta berinteraksi dengan suatu model digital. Hal ini dapat dicontohkan dengan simulasi pergerakan molekul, simulasi model ekosistem, dan lain-lain.

3. *Tutorial* Interaktif

Media pembelajaran berupa tutorial interaktif merupakan suatu alat yang memberikan para pengguna/peserta dalam berinteraksi dengan suatu konten serta menerima ilmu secara langsung, contohnya seperti *tutorial online* untuk mempelajari ilmu program, desain grafis, bahasa asing, dan lain-lainnya.

4. Alat Presentasi Interaktif

Penggunaan alat presentasi interaktif memberikan kemampuan kepada para pengguna dalam berinteraksi dengan konten pada presentasi seperti memberikan animasi dan menyisipkan *hyperlink*. Hal ini dapat dilihat di aplikasi canva, google slides, dan powerpoint.

5. *Drill and Practice*

Media *drill and practice* merupakan media yang dirancang dengan tujuan membantu pengguna dalam menguasai konsep dari suatu hal dengan cara

berlatih secara berulang. Dengan pengulangan, maka memungkinkan peningkatan kemahiran, kelancaran, dan keahlian pengguna. Media interaktif ini biasa memiliki sistem skoring yang berguna sehingga pengguna dapat melihat *progress* mereka.

6. Hypermedia

Hypermedia merupakan kumpulan media yang terdiri dari teks, gambar, audio, video, dan animasi yang terhubung melalui suatu *hyperlink*. Media interaktif ini memungkinkan pengguna dalam berpindah antar konten interaktif lainnya.

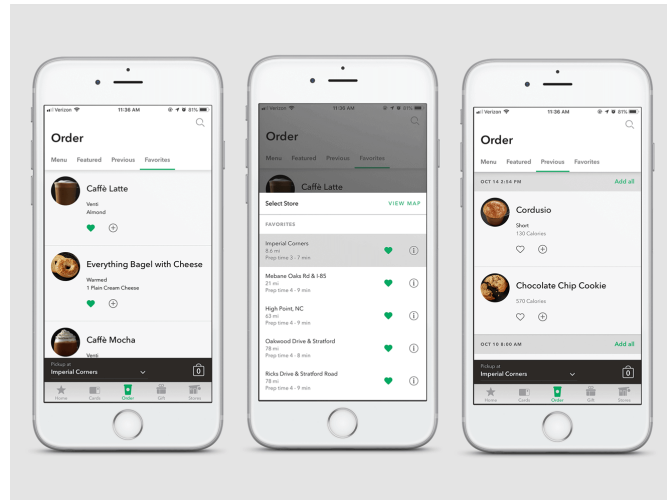
Pembelajaran cerita Alkitab menggunakan media digital yang bersifat interaktif menjadi hal yang penting dikarenakan dapat membuat interaksi antar anak dengan cerita yang hendak disampaikan, hal ini dapat meningkatkan motivasi anak dalam menyimak materi. Dengan itu, adanya interaktivitas dalam perancangan aplikasi merupakan sesuatu yang dapat digunakan, terutama untuk anak-anak.

2.3 Prinsip Desain Aplikasi

Prinsip desain merupakan sebuah pedoman atau peraturan yang digunakan untuk menyusun elemen serta atribut desain sehingga menciptakan suatu fungsional dan keindahan (Hartadi dkk., 2020). Dalam perancangan media aplikasi, terdapat beberapa prinsip desain yang digunakan untuk meningkatkan keefektifitas hasil akhir media yang terdiri sebagai berikut.

2.3.1 User Experience

User experience merupakan pengalaman yang diberikan oleh sebuah media baik itu aplikasi atau website kepada para penggunanya. User experience memastikan interaksi pengguna dengan aplikasi lancar dan mudah digunakan, serta memiliki interaksi yang menarik dan menyenangkan. Sebuah aplikasi dengan user experience yang baik akan membuat penggunanya bertahan dalam di dalam suatu aplikasi, dikarenakan dapat meminimalisir rasa bosan (Himawan & Florestiyanto, 2020, hlm. 5-6).



Gambar 2.33 Contoh *User Experience*
 Sumber: <https://trone.com/blog/10-examples-good...>

Dalam perancangan aplikasi, pengalaman pengguna harus diprioritaskan, hal ini dikarenakan user experience yang baik akan memberikan interaksi yang menyenangkan dan menarik serta mudah digunakan sehingga memudahkan anak-anak dalam memahami cerita dengan memanfaatkan media interaktif.

2.3.2 Format

Format merupakan bentuk akhir yang telah ditetapkan. Jenis dari format beragam berdasarkan output final suatu desain. Selain hasil akhir, format digunakan sebagai media perantara dalam menyampaikan suatu pesan visual suatu desain grafis (Landa, 2014).



Gambar 2.34 Format *File*
 Sumber: <https://99designs.com/blog/tips...>

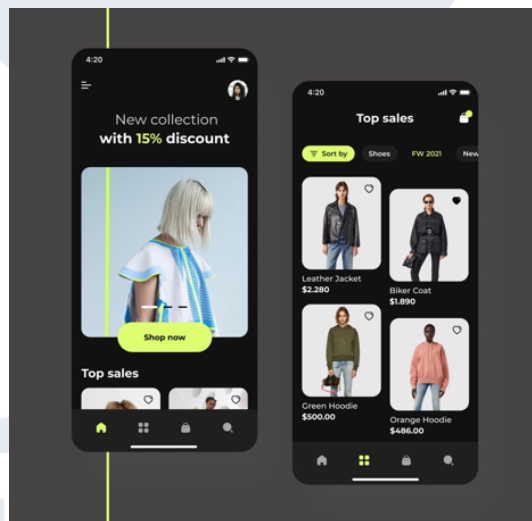
Pemilihan format file akhir harus disesuaikan dengan output final dari desain yang ingin digunakan. Dalam perancangan aplikasi, penting menyesuaikan format akhir sehingga desain dapat diakses tanpa kendala.

2.3.3 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu pembagian penempatan elemen yang sama rata pada desain di berbagai sisinya. Dalam segi desain terdapat beberapa keseimbangan yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu harmoni dan proporsi (Kotoky, 2024). Keseimbangan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

1. *Symmetrical Balance*

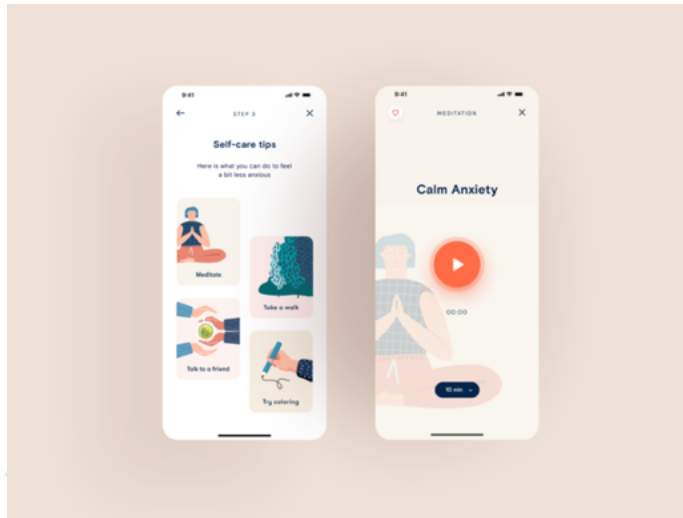
Suatu keseimbangan simetri dapat dilihat dari pembagian elemen dalam desain yang merata, sehingga menciptakan keseimbangan antara kedua sisi desain.



Gambar 2.35 *Example of Symmetrical Balance*
Sumber: <https://codium.one/index.php/en/blog/...>

2. *Asymmetrical Balance*

Asymmetrical balance dapat terbentuk dari elemennya yang mempunyai ukuran, warna, dan bentuk yang beragam namun menciptakan suatu unsur keseimbangan.



Gambar 2.36 *Example of Asymmetrical Balance*
 Sumber: <https://cara-tracey.medium.com/can...>

3. *Radial Balance*

Radial balance terbentuk dari penempatan elemen yang mengelilingi suatu titik pusat di bagian tengah. Desain seperti ini biasa dapat terlihat pada menu berbentuk lingkaran.



Gambar 2.37 *Example of Radial Balance*
 Sumber: <https://play.google.com/store/apps...>

Dalam perancangan aplikasi, keseimbangan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suatu harmoni antar elemen secara efektif. Dengan keseimbangan yang tepat, desain akan terlihat lebih teratur, nyaman dipandang, dan memberi kemudahan pada target audiens saat menggunakannya. Penggunaan keseimbangan dapat membantu menyusun penempatan elemen

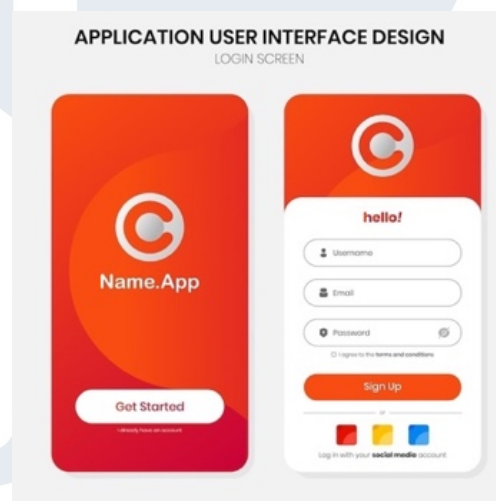
dan teks yang menarik serta memiliki fungsi tersendiri, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan bagi orangtua dan anak-anak.

2.3.4 Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan prinsip yang digunakan untuk mengatur penempatan elemen visual berdasarkan seberapa pentingnya informasi yang disampaikan. Prinsip ini digunakan sehingga target audiens memperoleh informasi dengan lebih mudah. Dalam penerapannya, teknik *emphasis* digunakan dalam membantu menonjolkan elemen visual yang ingin ditampilkan. Menurut Landa (2018, hlm. 25-26), terdapat beberapa jenis *emphasis* yang digunakan dalam mendesain, yaitu sebagai berikut.

1. *Isolation*

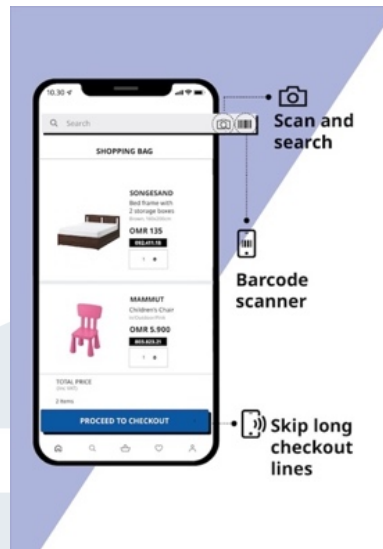
Suatu elemen memisahkan diri dari elemen lainnya, sehingga menonjolkan satu elemen dibandingkan yang lain.



Gambar 2.38 *Example of Isolation*
Sumber: <https://www.freepik.com/premium-...>

2. *Placement*

Penempatan elemen di suatu area yang strategis, sehingga menonjol dibandingkan elemen lainnya. Elemen ini biasa diletakan di bagian tengah.



Gambar 2.39 *Example of Placement*
 Sumber: <https://www.ikea.com/om/en/customer-s...>

3. *Scale*

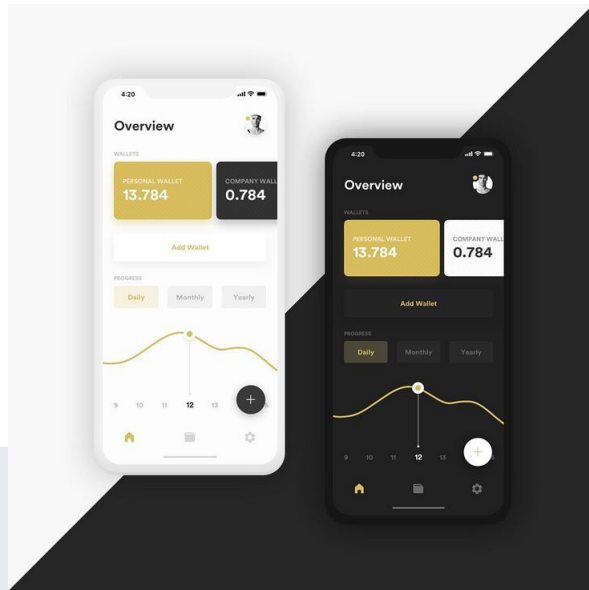
Mengubah ukuran dari suatu elemen menjadi lebih besar maupun lebih kecil sehingga menciptakan titik fokus kepada elemen tersebut.



Gambar 2.40 *Example of Scale*
 Sumber: <https://vilmate.com/blog/mobile-ux-design...>

4. *Contrast*

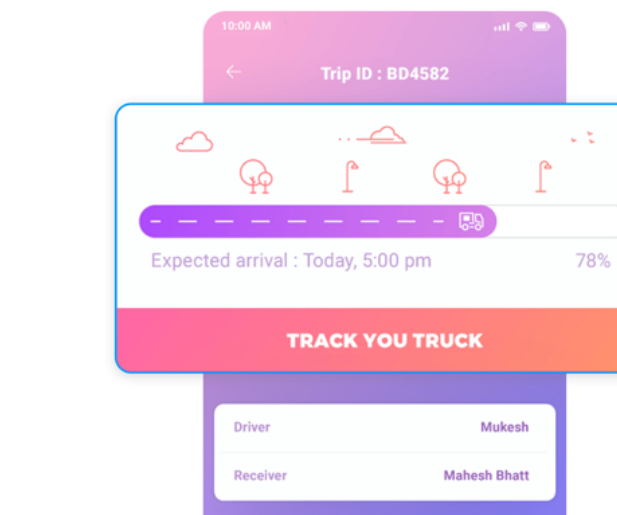
Penggunaan warna, bentuk, ataupun tekstur berbeda untuk menciptakan keunikan kepada suatu elemen.



Gambar 2.41 *Example of Contrast*
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/372250725...>

5. Pointers

Menggunakan elemen petunjuk seperti panah atau garis untuk mengarahkan pandangan ke suatu elemen.



Gambar 2.42 *Example of Pointers*
 Sumber: <https://www.justinmind.com/ui-design/progress...>

Penggunaan hirarki visual dan emphasis akan membuat desain dari aplikasi menjadi lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada

orangtua dan anak, sehingga tidak terlewat informasi penting yang ingin disampaikan oleh media.

2.3.5 Ritme

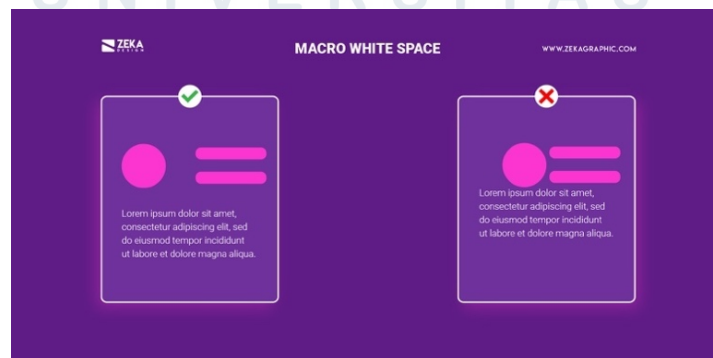
Menurut Landa (2014), ritme merupakan sebuah bentuk elemen yang memiliki repetisi yang konsisten. Ritme dapat digunakan dalam elemen warna, tekstur, keseimbangan, dan lain-lain. Penggunaan ritme efektif untuk menampilkan elemen dalam bentuk skala besar. Hal ini dapat berguna dalam perancangan aplikasi, dikarenakan akan banyak pengulangan duplikasi garis dan bentuk yang ditampilkan.

2.3.6 Kesatuan

Kesatuan dapat memastikan elemen desain grafis bekerja bersama dengan harmonis. Suatu kesatuan dapat diraih dengan adanya repetisi dari warna, bentuk, ataupun pola serta konfigurasi yang merupakan pemilihan elemen berdasarkan penempatan dan kedekatan (Landa, 2018, hlm. 26-27) . Dengan adanya kesatuan, elemen dari media aplikasi akan terlihat lebih menarik serta memiliki kesambungan.

2.3.7 Space

Dalam perancangan suatu desain grafis, terdapat kemungkinan terciptanya ilusi kedalaman pada permukaan dua dimensi baik di media cetak ataupun di media digital (Landa, 2018). Dalam setiap ruang yang tercipta, akan berperan penting dalam menciptakan alur visual. Dalam perancangan aplikasi, dengan adanya ruang kosong dapat menjadi fungsi sebagai pemisah antar teks dan gambar yang akan berada di dalam media.



Gambar 2.43 *Example of Whitespace*
Sumber: <https://www.zekagraphic.com/white...>

2.3.8 Readability

Keterbacaan atau biasa disebut dengan readability merupakan tingkat kemudahan dari font dan teks untuk dipahami oleh pengguna di suatu media desain. Tingkat keterbacaan ditentukan dari pemilihan dari bahasa serta struktur teks yang digunakan dalam penyesuaian dengan pembaca (Fata dkk., 2022). Keterbacaan dalam perancangan aplikasi mengenai cerita Nabi Yunus harus disesuaikan untuk anak-anak, sehingga dapat mudah dipahami.

2.3.9 Konsistensi

Dalam perancangan media digital, konsistensi merupakan keselarasan fungsi serta penggunaan kata yang berada di dalam aplikasi (Wang dkk., 2020, hlm. 2). Dalam penggunaan aplikasi, pengalaman yang konsisten dapat meningkatkan kenyamanan dari pengguna. Maka dari itu, perancangan elemen desain serta Bahasa yang konsisten dalam perancangan aplikasi tentang Nabi Yunus akan membantu anak-anak dalam meningkatkan kenyamanan selama penggunaan aplikasi.

2.4 Alkitab

Alkitab merupakan buku panduan bagi orang beragama Kristen dan telah dikanonkan dari abad ke-3M (Yunianto & Rohayani, 2021, hlm. 142). Alkitab berisikan kumpulan tulisan firman Tuhan, yang terdiri dari perjanjian lama dan perjanjian baru. Sebagai panduan bagi umat Kristen, Alkitab menjadi peran penting dalam pembentukan iman serta perilaku.

2.4.1 Fungsi Alkitab

Alkitab memiliki beragam macam fungsi untuk kehidupan masyarakat Kristen. Secara spiritual, Alkitab berfungsi untuk alat penghubung dengan Tuhan serta sebagai panduan moral (Falensia dkk., 2024). Sedangkan dalam Pendidikan, Alkitab berfungsi sebagai sumber pembelajaran untuk membentuk karakter dari seseorang.

2.4.2 Cerita Alkitab

Di dalam buku Alkitab, terdapat beragam cerita yang mengajarkan bermacam nilai moral dan spiritual. Cerita-cerita di Alkitab dibagi menjadi perjanjian lama dan perjanjian baru. Selain digunakan sebagai pedoman,

Alkitab juga memberikan pelajaran moral terhadap orang membaca. Salah satu cerita yang sering didengar adalah cerita dari seorang Nabi bernama Yunus yang mengajarkan nilai ketaatan dan pengampunan.



Gambar 2.44 Contoh Cerita Alkitab
Sumber: <https://id.theasianparent.com/cerita...>

2.4.3 Nabi Yunus

Nabi Yunus merupakan orang yang diperintahkan Tuhan untuk memberikan pesan kepada para orang-orang Niniwe untuk bertobat dari dosa mereka (Yunus 1:1-3). Namun, Yunus takut dan malah melarikan diri dengan kapal. Di tengah perjalanan, kapal Yunus diterjang oleh badai besar yang menyebabkan Yunus terjatuh dari kapal. Setelah terjatuh dari kapal, Tuhan mengirimkan ikan besar untuk menelan Yunus selama tiga hari tiga malam (Yunus 2:1-10). Yunus pun berdoa kepada Tuhan dan memohon untuk dikeluarkan dari perut ikan. Setelah dikeluarkan dari perut ikan, Yunus Kembali ke Niniwe untuk menyampaikan pesan dari Tuhan yang menyebabkan penduduk Niniwe bertobat serta terjadi pengampunan Tuhan kepada orang di Niniwe. Dalam kisah Nabi Yunus, terdapat dua nilai penting yang dapat dipelajari yaitu ketaatan kepada Tuhan, serta Tuhan adalah maha pengampun.



Gambar 2.45 Ilustrasi Nabi Yunus
Sumber: <https://www.kompasiana.com/charlesemanue...>

Cerita Nabi Yunus merupakan salah satu cerita yang cocok untuk disampaikan menggunakan aplikasi yang di desain khusus untuk anak-anak. Dengan menyampaikan kisah ini, anak-anak dapat diajarkan nilai moral pengampunan dan ketaatan kepada Tuhan sejak usia dini.

2.5 Penelitian yang Relevan

Dalam merancang aplikasi, dibutuhkan referensi dari penelitian lain untuk mendukung kebaruan dan relevansi dari perancangan ini. Oleh karena itu, penting untuk mencari serta memahami penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai kesamaan dalam topik yang diambil yaitu media pembelajaran digital berbasis agama bagi anak-anak.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pembangunan Aplikasi E-Book Anak Usia Dini Dengan Metode Mobile-D	Nirmala Rahmi, Widya Wicaksana, Puji Rahayu	Hasil dari penelitian ini berupa pengembangan <i>e-book</i> sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini dalam	Penelitian ini berfokus pada <i>e-book</i> secara umum, pembaruan dari penelitian terlihat pada pembahasan lebih spesifik pada kisah Nabi Yunus dan pembelajaran

			meningkatkan minat baca	berbasis nilai-nilai keagamaan
2	Perancangan Aplikasi Pengenalan Cerita dan Doa Nabi Berbasis <i>Android</i>	Febri Budi Utomo, Forkas Tiroy Santos Butar-Butar, Ai Solihah	Hasil penelitian berupa aplikasi untuk membantu anak-anak dan masyarakat dalam mengenal cerita dan doa nabi melalui <i>smartphone</i> berbasis <i>Android</i> .	Penelitian ini mencakup cerita dan doa dari berbagai nabi, pembaruan penelitian pada berfokus khusus pada satu, yaitu Nabi Yunus dengan pendekatan interaktif
3	Metode Bercerita Kisah Nabi dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Akhlak Anak di RA Hamdaniyah	Siti Nurjanah	Hasil dari penelitan berupa pengaruh metode bercerita dalam menyampaikan kisah nabi, terhadap perkembangan akhlak anak usia 5-6 tahun	Penelitian ini menggunakan metode bercerita secara langsung, pembaruan dalam penelitian dapat dilihat dari penggunaan sebagai media untuk bercerita

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas berbagai macam hal yang memiliki kesamaan dengan topik, seperti penggunaan sebagai media pembelajaran anak, pengenalan cerita nabi berbasis digital, serta metode bercerita dalam meningkatkan akhlak anak. Namun, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian sebelumnya, seperti kurangnya fokus pada satu kisah spesifik serta minimnya eksplorasi terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi yang secara khusus mengangkat kisah Nabi Yunus untuk anak-anak dengan pendekatan interaktif, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.