

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Interaktif

Menurut Maylinda (2022), Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Fungsi dari media informasi sendiri ialah untuk menunjang informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Melalui media, informasi yang akan disampaikan akan lebih efektif dan cepat. Apalagi sekarang jaman modern serba modern, banyak alat yang akan memudahkan untuk mempromosikan berita.

Dengan teknologi yang Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, media interaktif kini mampu mengumpulkan data terkait perilaku pengguna dan memanfaatkannya untuk menyajikan konten yang relevan serta dipersonalisasi. Informasi tersebut menjadi sumber berharga bagi pembuat konten dalam memahami preferensi dan kebutuhan audiens, sekaligus memungkinkan dilakukannya penyesuaian strategis guna meningkatkan kualitas konten yang dihasilkan. Oleh karena itu, penting bagi pembuat konten untuk memastikan bahwa desain media interaktif yang mereka buat bersifat inklusif dan mudah diakses oleh semua kalangan tanpa hambatan yang menyulitkan (Setiawan et al., 2023).

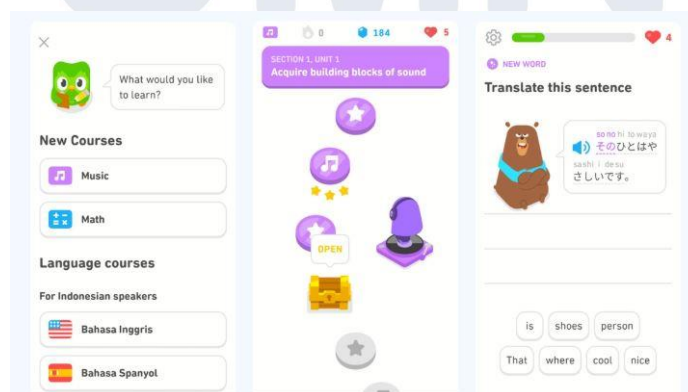
2.1.1 Fungsi Media Interaktif

Menurut Maylinda (2022), Informasi yang diperoleh dari interaksi sangat berharga bagi para pembuat konten, karena dapat digunakan untuk memahami keinginan dan kebiasaan pengguna secara lebih mendalam, serta menjadi dasar dalam menyempurnakan kualitas konten yang dihasilkan. Oleh karena itu, penting bagi pembuat konten untuk memastikan. Kondisi ini mampu membangun keterlibatan yang lebih intens sekaligus memengaruhi bagaimana pengguna menangkap serta menanggapi informasi yang diberikan. Dengan adanya interaksi langsung, pengguna tidak lagi sekadar berperan

sebagai penerima pasif, melainkan turut menjadi bagian yang aktif dalam proses tersebut. Media interaktif memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman pengguna. Seiring dengan kemajuan teknologi, media ini mampu merekam dan menganalisis perilaku pengguna untuk kemudian menyajikan konten yang relevan serta personalisasikan sesuai dengan individu.

2.2 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi mobile merupakan media interaktif digital yang berkembang seiring hadirnya ponsel. Berbeda dengan aplikasi desktop yang dirancang untuk perangkat komputer atau laptop, aplikasi mobile dibuat agar lebih praktis dan mudah diakses melalui ponsel maupun tablet. Aplikasi umumnya dikembangkan untuk dua sistem operasi utama, yaitu Android dan iOS. Android merupakan sistem operasi berbasis open source yang dikembangkan oleh Google dan memiliki pangsa pasar terbesar secara global. Sementara itu, iOS dikembangkan oleh Apple Inc. dan hanya digunakan pada perangkat Apple seperti iPhone dan iPad. Berdasarkan data Cloudflare Radar (2024), sebesar 91,3% lalu lintas internet seluler di Indonesia berasal dari perangkat Android, sedangkan iOS hanya menyumbang 8,7%. Data tersebut menunjukkan dominasi Android di Indonesia, yang didorong oleh faktor keterjangkauan harga. Preferensi penggunaan sistem operasi di Indonesia dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, harga yang kompetitif, serta kebutuhan masyarakat akan teknologi yang mudah diakses dan ekonomis.



Gambar 2.1 1 Aplikasi Mobile Duolingo

Sumber : <https://carisinyal.com/aplikasi-untuk-belajar/>

2.2.1 Interaksi

Interaksi mencakup seluruh bentuk pertukaran komunikasi, layanan, maupun produk. Perancangan interaksi perlu berfokus pada konteks, ditujukan untuk menjawab permasalahan tertentu dalam situasi yang spesifik, serta memanfaatkan berbagai material yang tersedia. Produk interaktif berperan dalam meningkatkan kualitas pengalaman individu saat berinteraksi, menjalani aktivitas sehari-hari, maupun menyelesaikan pekerjaan (Rogers, 2023)..

2.3 UI/UX

User Interface dan *User Experience* (UI/UX) merupakan sarana pemasaran digital yang berperan dalam memperkuat branding sebuah bisnis atau perusahaan. Menurut Aini (2023), UI/UX adalah bidang yang mempelajari perancangan produk yang tidak hanya baik secara visual, tetapi juga optimal dari segi pengalaman pengguna. UI/UX mencakup perancangan arketipe pengguna, pengembangan komponen serta dokumentasi *Ravier Design System*, penemuan bahasa visual ilustrasi yang selaras dengan identitas *Ravier*, hingga penyusunan panduan konten berdasarkan *tone of voice* merek, serta penerapan proses design thinking secara menyeluruh dan sistematis (Wiwesa, 2021). Penerapan UI/UX yang baik mampu memberikan kenyamanan dan pengalaman positif bagi pengguna. Tahap perancangan ini berpotensi meningkatkan jumlah pengguna baru, karena pengguna lama cenderung merekomendasikan aplikasi atau situs web kepada orang lain (Alfajry et al., 2023). Desain UI/UX juga membantu pengembang dalam mencapai kepuasan konsumen, sehingga mendorong penggunaan aplikasi secara berkelanjutan.

Sejalan dengan hal tersebut, Iskandar (2024) menyimpulkan bahwa aplikasi kini menjadi sarana utama dalam mendukung komunikasi, pekerjaan, dan hiburan. Di balik penggunaan aplikasi sehari-hari terdapat dua elemen penting yang menentukan efisiensi pengalaman pengguna, yaitu *user interface* dan *user experience*. Oleh karena itu, dalam proses perancangan aplikasi terdapat sejumlah komponen yang harus diperhatikan secara serius, terutama karena berpengaruh langsung terhadap penilaian pengguna.

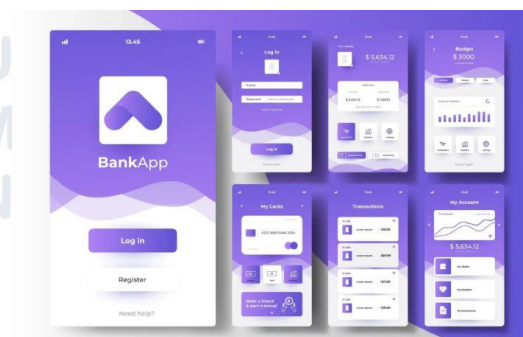


Gambar 2.2 1 UI/UX

Sumber : <https://web.dhuocreative.com/pelajari-perbedaan-dan-kegunaan-design-ui-ux/>

2.3.1 UI (*User Interface*)

Menyebutkan bahwa antarmuka pengguna (*User Interface*) adalah komponen penting yang menjadi bagian inti dalam perancangan media interaktif. yang berperan penting dalam berbagai platform digital, seperti aplikasi, situs web, video game, serta media digital lainnya. UI mencakup seluruh aspek visual dan interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau layanan digital. Salah satu fundamental dalam user interface adalah *Usability* atau kegunaan yang mengacu pada sejauh mana suatu produk dan layanan dapat digunakan dengan mudah efektif dan efisiensi oleh pengguna untuk mencapai tujuan mereka.

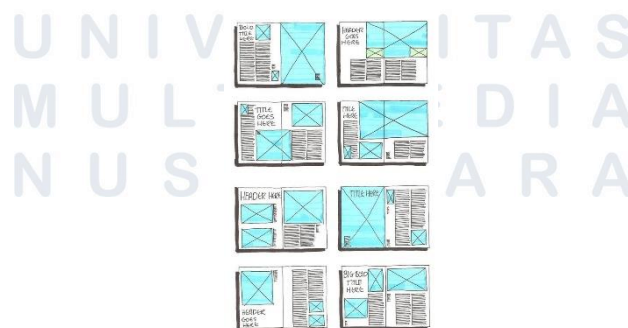


Gambar 2.2 2 User Interface

<https://course-net.com/blog/interface-pengertian-jenis-beserta-contohnya/>

2.3.2 Layout

Menurut Desain tata letak merupakan salah satu aspek krusial dalam pengembangan aplikasi peta. Menurut Wahyuni (2019) desain tata letak yang efektif tidak hanya membantu menyusun elemen-elemen visual secara estetik, tetapi juga mempermudah pengguna dalam memahami struktur informasi, menavigasi aplikasi dengan lancar, dan mengakses fitur-fitur yang disediakan. Pemanfaatan ukuran, warna, dan kontras secara tepat dapat menekankan elemen-elemen yang dianggap penting serta mengarahkan perhatian pengguna pada area yang relevan. Pendekatan ini memudahkan pengguna dalam memahami struktur informasi sekaligus menelusuri konten secara lebih efisien. Selanjutnya, penggunaan grid system merupakan salah satu teknik yang lazim diterapkan dalam desain tata letak untuk menciptakan komposisi yang konsisten dan teratur. Penerapan grid memungkinkan konten tersusun dengan rapi, menjaga keselarasan antarhalaman, serta menghadirkan tampilan visual yang harmonis. Dengan demikian, navigasi dan pencarian informasi bagi pengguna dapat berlangsung lebih mudah dan terarah. Pemahaman yang baik terhadap layout menjadi faktor penting untuk mencapai tujuan perancangan. Fungsi utama layout adalah membantu mengatur penempatan elemen visual dan teks agar tampilan lebih komunikatif serta pesan dapat disampaikan secara efektif. Dalam konteks perancangan aplikasi, pemahaman layout sangat krusial karena tanpa struktur layout yang jelas, keseimbangan antar elemen visual tidak dapat tercapai secara optimal.

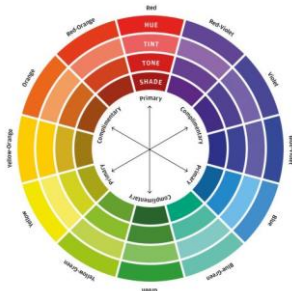


Gambar 2.2 3 Warna

Sumber : <https://www.froyonion.com/news/design/cara-membuat-layout-yang->

2.1.1 Colour

Edlino (2024) menyatakan bahwa pemilihan warna yang sesuai berperan penting dalam meningkatkan estetika visual, membedakan setiap elemen, serta memperjelas penyampaian informasi. Oleh karena itu, penentuan palet warna menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan. yang konsisten dan harmonis akan membantu menciptakan identitas visual yang kuat serta meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menavigasi aplikasi peta. Warna yang diterapkan secara seragam di seluruh antarmuka akan memudahkan pengguna dalam mengenali pola navigasi serta membedakan berbagai elemen dalam peta.

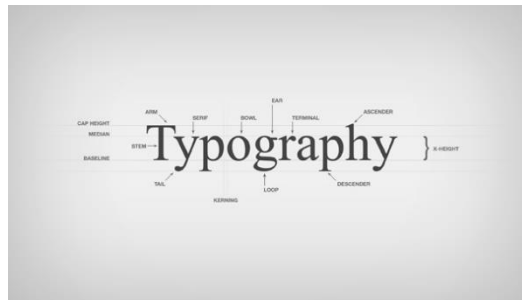


Gambar 2.2 3 Colour

Sumber : <https://www.colouringheaven.com/how-to-colour/colour-theory/>

2.1.2 Typography

Tipografi adalah tentang bagaimana huruf dirancang dan ditata dalam ruang dua dimensi, baik untuk media cetak maupun media digital. Huruf-huruf ini bisa dipakai sebagai elemen utama (*display*) atau sebagai teks isi. Biasanya punya ukuran yang lebih besar atau tampak lebih mencolok, dan sering dipakai untuk bagian seperti judul atau subjudul. Sementara itu, text type lebih ditujukan untuk isi utama seperti paragraf, kolom, atau keterangan, karena bentuknya dibuat agar nyaman dibaca dalam jumlah banyak (Landa, 2014)



Gambar 2.2 4 Typography

Sumber : <https://idseducation.com/article/10-typography-trends-yang-bakal-booming-di-tahun-2020/>

2.1.3 Font

Tipografi atau font memiliki peran penting dalam menentukan tingkat keterbacaan, estetika, serta kesan visual suatu desain. Pemilihan font yang tepat membantu menyampaikan informasi secara lebih jelas, menambah daya tarik visual, dan memperkuat identitas merek. Dalam perancangan aplikasi maupun website, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Pertama, konsistensi penggunaan font menjadi hal yang krusial karena mampu menjaga keseimbangan visual, menciptakan keselarasan antarhalaman, serta memperkuat citra merek. Konsistensi ini juga mempermudah pengguna dalam mengenali informasi yang relevan serta menavigasi konten dengan lebih efektif. Kedua, aspek keterbacaan font harus diutamakan. Pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca, baik pada ukuran kecil maupun besar, akan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik serta mengurangi potensi kelelahan visual Nugrahani (2015).



Gambar 2.2 5 Font

Sumber <https://font.download/font/theory-display>

2.1.4 Iconography

Iconography merupakan bentuk bahasa visual yang berfokus pada identitas produk melalui ilustrasi sederhana, berfungsi untuk membantu pengguna bernavigasi dalam berbagai lingkungan digital. Penggunaan ikon yang konsisten memungkinkan komunikasi visual yang efektif, sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami maknanya dan mencapai tujuan yang diinginkan (Interaction Design Foundation, 2024). Menurut Katunzi (2021), tujuan utama ikon adalah menyampaikan pesan secara visual kepada pengguna, sehingga ikon idealnya berupa simbol yang dipahami secara universal atau memiliki kemiripan dengan objek fisik yang direpresentasikan. *Iconography* menjadi salah satu elemen krusial dalam desain UI/UX karena berperan dalam mempermudah dan mempercepat pengguna saat bernavigasi di dalam antarmuka. *Iconography* merujuk pada pemanfaatan ikon, yaitu simbol visual sederhana yang mudah dikenali dan dirancang oleh desainer UX untuk menyampaikan pesan tertentu (MySkill, 2024). Ikon mampu menggantikan kata atau gagasan sehingga dapat menjangkau audiens secara lebih luas serta meningkatkan tingkat kesadaran terhadap sebuah bisnis atau perusahaan (Coursera, 2023). Oleh karena itu, dalam merancang *iconography* perlu diperhatikan pembuatan simbol yang jelas, intuitif, dan mudah dipahami oleh pengguna aplikasi.



Gambar 2.2 6 Iconography

Sumber : <https://www.designsystems.com/iconography-guide/>

2.1.5 Button

Button atau tombol merupakan komponen krusial dalam aplikasi yang memiliki beragam fungsi untuk mendukung keberlangsungan interaksi pada antarmuka. Sebagai salah satu elemen paling umum dan penting dalam desain UI, tombol meskipun tampak sederhana, memerlukan pertimbangan matang terkait ukuran, bentuk, warna, serta penempatannya agar menghasilkan antarmuka yang kohesif dan intuitif (Moraes, 2023). Button merupakan salah satu elemen interaktif paling penting yang hampir selalu hadir dalam antarmuka aplikasi maupun situs web (uxcel, 2025). Tombol dapat dirancang dalam berbagai bentuk dan ukuran, serta digunakan untuk beragam kebutuhan, seperti formulir pendaftaran, akses masuk (login), maupun fungsi lainnya dalam sebuah aplikasi atau website.



Gambar 2.2 7 Button

Sumber : https://www.shutterstock.com/search/next-page-button?image_type=vector

2.1.6 Navigation

Navigation UI/UX merujuk pada struktur dan sistem yang dirancang untuk memungkinkan pengguna menjelajahi serta berinteraksi dengan produk digital secara lancar. Menurut Dimas (2024), elemen navigasi seperti menu, breadcrumbs, dan call to action berperan dalam membantu pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan serta menyelesaikan tugas yang diinginkan. Khanh (2024) menjelaskan bahwa navigasi yang efektif bertujuan meningkatkan efisiensi penggunaan sekaligus memberikan tingkat kepuasan yang lebih baik bagi pengguna. Sistem navigasi yang dirancang dengan baik berfungsi sebagai panduan tidak langsung, memungkinkan pengguna menyelesaikan aktivitas dengan hambatan yang minimal serta memperbaiki keseluruhan alur pengalaman dalam aplikasi.



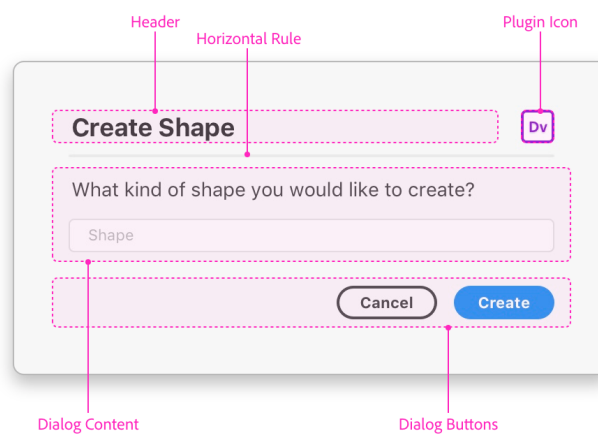
Gambar 2.2 8 Navigation

Sumber : <https://www.brafton.com/blog/content-marketing/website-navigation-best-practices/>

2.1.7 Modals & Dialog

Modal merupakan salah satu komponen penting dalam desain antarmuka pengguna yang berfungsi untuk menampilkan informasi. Komponen ini dapat memuat beragam jenis konten, seperti formulir, notifikasi, dialog konfirmasi, maupun elemen interaktif lainnya (MySkill, 2024). Perbedaan antara modal dan dialog terletak pada tingkat interaksi yang diizinkan saat komponen tersebut ditampilkan. Dialog masih memungkinkan pengguna berinteraksi dengan elemen lain pada halaman, seperti tombol atau tautan di sekitarnya, sementara modal membatasi interaksi hingga pengguna menyelesaikan tindakan interaktif lainnya (MySkill, 2024).

Modals merupakan elemen pop-up yang muncul di atas konten utama pada situs web atau aplikasi. Komponen ini berfungsi menampilkan informasi atau konten tambahan yang dapat ditindaklanjuti guna membantu pengguna. Rahman (2024) menyatakan bahwa penggunaan modal sangat lazim dalam produk digital modern, sehingga hampir tidak mungkin mengakses situs web atau aplikasi tanpa menemui elemen ini.



Gambar 2.2 9 Modal & Dialog

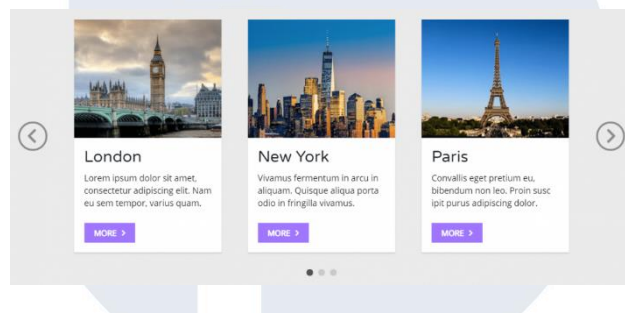
Sumber : <https://developer.adobe.com/xd/uxp/develop/reference/ui/dialogs/>

2.1.8 Carousels

Carousels merupakan komponen dalam desain antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna menggulir dan melihat berbagai elemen secara bergantian. Umumnya, carousel memanfaatkan sekitar 50% hingga 90% ruang pada layer, disesuaikan dengan kebutuhan dan strategi tampilan, seiring dengan perkembangan desain aplikasi dan situs web yang semakin dinamis. *Carousel* kerap diterapkan untuk menghemat ruang layar sekaligus menonjolkan konten penting secara visual. Dibandingkan menampilkan banyak gambar atau materi promosi secara vertikal, carousel memberikan cara penyajian yang lebih terkontrol dan menarik, sehingga informasi dapat disampaikan tanpa membuat tampilan antarmuka terasa penuh atau berlebihan. menjelaskan bahwa carousel

tersusun atas sejumlah elemen UI utama yang saling mendukung dalam menciptakan pengalaman pengguna yang interaktif dan menarik.

Setiap elemen tersebut perlu dirancang secara matang agar carousel dapat berfungsi secara optimal. Meski demikian, carousel kerap memiliki citra negatif yang tidak sepenuhnya tanpa dasar. Komponen ini sering menghadapi persoalan aksesibilitas, menunjukkan tingkat klik yang rendah, berpotensi mengganggu ketika beralih secara otomatis, serta cenderung diabaikan oleh pengguna.



Gambar 2.2 10 Carousels

Sumber : <https://gole.ms/guidance/explore-world-carousel-sliders-flex-slider-drupal-module>

2.1.9 Grid

Grid dapat diartikan sebagai penempatan atau sebuah sistem organisir dalam halaman sebuah buku, situs, bangunan (Trench, 2023). Menurut Timothy Samara pada bukunya yang berjudul ***Making and Breaking the Grid***, dinyatakan bahwa setiap desain melibatkan masalah dan tingkat keteraturan, baik gambar dan simbol, sekumpulan teks, *headline*, dan data. Semua hal tersebut harus menciptakan harmoni yang dapat berkomunikasi dengan baik. *Grid* adalah salah satu pendekatan yang menciptakan keharmonisan tersebut (Samara, 2022). Grid memiliki sejumlah unsur penyusun yang membentuk struktur dasarnya, yaitu:

1. Column

Column merupakan elemen vertikal dalam sistem grid. Jumlah kolom yang semakin banyak akan meningkatkan tingkat fleksibilitas tata letak. mungkin,

2. Rows

Bagian horizontal dari grid. Baris sering dihilangkan dalam desain web. Grid dengan baris dan kolom disebut grid modular.

3. Margins

Margin merupakan area kosong yang berada di luar kolom dan baris pada grid. Elemen ini berbeda dengan padding, yang merupakan ruang di dalam baris dan kolom.

4. Module

Module merupakan satuan ruang yang terbentuk dari pertemuan antara baris dan kolom.

5. Spatial Zones

Spatial Zones merupakan kumpulan modul yang saling berdekatan dan dapat digunakan secara bersamaan untuk fungsi atau kebutuhan tertentu.

6. Flowlines

Flowlines biasanya digunakan untuk memecah bagian komposisi.

Garis ini menciptakan tempat berhenti dan mulai yang alami dalam desain.

7. Markers

Markers merupakan area khusus yang digunakan untuk menempatkan konten sekunder. Dalam buku, area ini umumnya dimanfaatkan untuk judul bab, nomor halaman, dan elemen pendukung lainnya.

8. Regions

Regions merupakan hasil pengelompokan kolom, baris, atau modul yang membentuk satu kesatuan elemen dalam komposisi.

9. Gutters

Gutter yang sempit cenderung menimbulkan ketegangan visual, sedangkan gutter yang lebih lebar menciptakan tata letak yang terasa lebih tenang karena jarak antar elemen komposisi tidak terlalu rapat.



Gambar 2.2 11 Grid

Sumber <https://www.dumetschool.com/blog/penjelasan-tentang-grid-dan-cara-mengaplikasikan-di-figma>

2.1.10 Hierarchical Grid

Hierarchical Grid dapat diartikan sebagai Jenis tata letak ini memanfaatkan garis serta bidang dengan bentuk yang tampak tidak beraturan. Meskipun bersifat paling fleksibel, susunannya tetap memiliki struktur. Penerapannya dapat dilakukan dengan menumpuk beberapa bidang atau mengombinasikan elemen vertikal dan horizontal dalam satu halaman desain, disesuaikan dengan kebutuhan elemen pada website. Pendekatan ini memudahkan penataan elemen berdasarkan tingkat prioritasnya.

2.1.11 White Space

White Space pada suatu grafis adalah yang sangat penting, area kosong di sekitar dan di antara elemen desain seperti teks, gambar, atau grafik. Istilah *White* tidak merujuk pada warna putih tetapi pada ruang yang sengaja dibiarkan kosong untuk memberikan jeda visual, meningkatkan keterbacaan. Menonjolkan elemen utama dan menciptakan keseimbangan serta keharmonisan dalam komposisi desain (Sora, 2023).

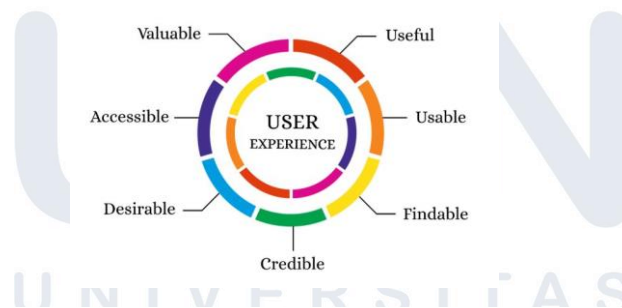
2.1.12 Hierarki Visual

Hierarki Visual merupakan kekuatan untuk mengatur informasi. Pengaturan elemen visual yang sesuai dengan kepentingan yaitu membuat beberapa elemen yang lebih dominan yang lainnya.

2.2 User Experience (UX)

Menyebutkan bahwa antarmuka pengguna (*User Interface*) Wiwesa (2021) Konsep user experience (UX) mencakup seluruh aspek interaksi pengguna dengan suatu produk atau sistem, baik dari sisi persepsi emosional, respons, maupun persepsi praktis. Tujuan utama UX adalah menciptakan pengalaman yang bermakna dan memuaskan, sehingga mampu meningkatkan loyalitas, retensi, serta kepuasan pengguna secara keseluruhan. Dalam konteks perancangan UI/UX pada aplikasi penyewaan kostum cosplay di wilayah Jabodetabek, UX menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan sekaligus penerimaan produk di kalangan pengguna.

Salah satu komponen penting dalam UX adalah user interface (UI). Desain UI yang baik memungkinkan terciptanya pengalaman penggunaan yang intuitif, efisien, dan menyenangkan. Aspek ini meliputi pemilihan warna, tata letak, tipografi, serta elemen desain lainnya yang secara langsung memengaruhi tampilan visual produk atau layanan. UI yang dirancang menarik sekaligus mudah dipahami akan meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dengan aplikasi maupun website, serta berdampak pada peningkatan kepuasan pengguna. Selain tampilan antarmuka, navigasi yang efektif juga menjadi bagian esensial dari UX.



Gambar 2.2 12 User Experience

Sumber : <https://course-net.com/blog/user-experience-adalah/>

Navigasi yang terstruktur dengan baik memudahkan pengguna menemukan informasi yang dibutuhkan secara cepat tanpa kebingungan. Hal ini melibatkan pengaturan menu, tautan, tombol interaktif, serta fitur pencarian dan filter yang efisien. Dengan navigasi yang tepat, pengalaman pengguna menjadi lebih lancar dan menyenangkan. Desain UX yang matang juga mempertimbangkan aspek psikologis, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak konten, yang

dapat memengaruhi suasana hati serta persepsi pengguna terhadap produk atau layanan (Rossanty dkk., 2018). Penerapan elemen-elemen visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik estetis sekaligus memperkuat keterlibatan pengguna.

2.2.1 Information Architecture

Information Architecture (IA) merupakan teknik pengelolaan konten yang menjadi komponen penting dalam UX, dengan fokus pada pengorganisasian informasi serta penataan struktur situs web dan aplikasi mobile agar pengguna dapat menemukan dan memahami informasi yang dibutuhkan. Menurut Hannah (2023), Information Architecture adalah proses mengarahkan pengguna melalui sebuah situs dengan menyusun seluruh konten yang relevan secara jelas dan intuitif. Selain itu, IA berperan dalam menjaga konsistensi desain produk melalui standarisasi penamaan, seperti menu, judul tautan, dan label tombol di seluruh halaman.

2.2.2 Usability

Usability, atau kegunaan adalah kemampuan suatu produk atau sistem untuk digunakan dengan efektif, efisien dan memberikan kepuasan bagi penggunanya. Konsep ini mencakup berbagai aspek, seperti kejelasan tampilan antarmuka, kemudahan navigasi, serta kemampuan sistem dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan optimal Handiwidjojo (2016).

2.2.3 Learnability

Learnability atau kemudahan suatu sistem untuk dipelajari dengan cepat menjadi salah satu elemen kunci dalam desain media interaktif. Produk atau aplikasi yang mampu memberikan proses pembelajaran yang efektif serta efisien bagi pengguna akan berkontribusi pada meningkatnya kepuasan, meminimalisir potensi rasa frustrasi, serta mendorong pengguna untuk lebih mudah mengadopsi dan menggunakan produk secara luas (Fauzan dkk., 2023).

2.2.4 Efficiency

Menurut Irawan (2023) *efficiency* merupakan kemampuan suatu produk atau sistem dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan cara yang cepat, efektif, dan tidak memerlukan banyak usaha. Efisiensi menjadi faktor penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka, seperti mencari informasi mengenai tempat, fasilitas umum, atau mengakses fitur lain dengan usaha seminimal mungkin dan dalam waktu yang lebih singkat.

2.2.5 User Flow

Menurut Fatah (2020) *User Flow, UX design process*, atau yang juga dikenal sebagai UX flow dan flowchart merupakan representasi visual berupa diagram alur yang menggambarkan proses dan tahapan penggunaan suatu produk atau platform digital secara sistematis. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang dilalui pengguna, mulai dari titik awal masuk ke platform hingga mencapai tujuan yang diinginkan. menjelaskan bahwa user flow adalah rangkaian interaksi yang merepresentasikan langkah ideal atau umum yang diperlukan pengguna untuk menyelesaikan suatu tugas dengan sebuah produk. Berbeda dengan user journey, user flow memiliki fokus yang lebih rinci dan terarah pada pencapaian tujuan spesifik dalam satu produk.

2.2.6 Errors

Menurut Fatah (2020), kesalahan atau errors dalam sebuah sistem merujuk pada kemampuan suatu produk atau aplikasi dalam mencegah, mendeteksi, serta memperbaiki kesalahan yang dilakukan oleh pengguna.

2.2.7 Feedback

Feedback merupakan bagian penting dan alami dalam proses desain, karena evaluasi desain membantu desainer mengidentifikasi serta menyelesaikan permasalahan terkait kegunaan, estetika, navigasi, dan fungsionalitas. Umpan balik yang konstruktif dapat menyempurnakan ide dan

menghasilkan produk yang lebih baik, sedangkan feedback yang tidak relevan justru berpotensi menimbulkan frustrasi dan menurunkan motivasi desainer. Menurut Grigoryan (2023), feedback berperan dalam membangun hubungan dengan pengguna, menetapkan ekspektasi, memberikan konteks yang jelas, serta mengomunikasikan apa yang akan diterima pengguna dan kapan, sehingga perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

2.2.8 *Satisfaction*

Menurut Putri dkk. (2019), kepuasan (*satisfaction*) dapat dipahami sebagai pengalaman menyeluruh yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau sistem. Kepuasan berfungsi sebagai indikator penting untuk menilai sejauh mana produk atau sistem mampu memenuhi kebutuhan, ekspektasi, serta preferensi penggunanya. Dalam konteks perancangan UI/UX aplikasi sewa kostum dan properti cosplay di wilayah Jabodetabek, pencapaian tingkat kepuasan yang tinggi menjadi tujuan utama agar pengguna merasa nyaman dengan pengalaman yang diperoleh dan terdorong untuk terus menggunakan produk tersebut di masa mendatang. Salah satu aspek penting yang menentukan kepuasan adalah kualitas desain antarmuka pengguna. Antarmuka yang dirancang secara menarik, intuitif, serta responsif akan menciptakan persepsi positif, sementara kemudahan akses terhadap fitur-fitur yang relevan turut mendukung terciptanya pengalaman pengguna yang memuaskan.

2.2.9 *Application / Website Navigation*

Navigasi dalam aplikasi maupun website merupakan komponen penting yang memungkinkan pengguna berinteraksi serta mengakses berbagai fitur dan konten yang tersedia. Menurut Laugi (2018), navigasi yang dirancang secara efektif dapat membantu pengguna memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat dan mudah, sehingga meningkatkan kepuasan serta

efisiensi penggunaan sistem. Untuk mencapai hal tersebut, terdapat sejumlah prinsip dan strategi yang dapat diterapkan dalam perancangan navigasi.

2.3 Information Design

Information design itu adalah cara menyampaikan informasi supaya lebih mudah dipahami dan efektif. Dalam penerapannya, pendekatan ini nggak berdiri sendiri, tapi melibatkan gabungan dari beberapa bidang ilmu, seperti desain grafis, psikologi, teori komunikasi, dan kajian budaya. Kehadiran *information design* sendiri jadi respon atas kebutuhan orang-orang buat bisa lebih gampang memahami dan menggunakan berbagai hal mulai dari tampilan antarmuka komputer, cara pakai alat tertentu, sampai instruksi yang sifatnya lebih teknis (O'Grady, 2008).

2.3.1 Human Centered Design

Human centered design (HCD) adalah pendekatan desain berfokus pada kebutuhan, keinginan dan pengalaman pengguna (Fatah, 2020). Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat perancangan dengan tujuan menghasilkan produk atau layanan yang lebih efektif, efisien dan memuaskan bagi pengguna sebagai pusat perancangan, dengan tujuan. HCD menggabungkan pemahaman mendalam tentang pengguna dengan proses interaktif untuk menciptakan solusi yang sesuai dengan konteks pengguna yang sebenarnya. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam berbagai bidang termasuk desain produk, teknologi, dan layanan.

2.3.2 Inspiration

Tahap inspirasi bertujuan untuk memahami audiens yang akan menjadi media interaktif. Penulis akan melakukan pengumpulan data tentang audiens menggunakan metode wawancara dengan ahli potensial beserta melakukan tahap *focus group discussion*.

2.1.1.1 Define your audience

Tahap ini akan menentukan target audiens perancangan ini, yang akan mencakup dengan rentang usia yang ditentukan dan wilayah yang menghubungkan dengan membuat persona yang mewakili pengguna potensial untuk memberikan gambaran yang jelas tentang kebutuhan dan preferensi mereka.

2.2.1.1 Focus Group Discussion

Tahapan ini akan melakukan dengan wawancara dengan ahli untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang kebutuhan dan tantangan dalam penelitian.

2.3.1.1 Expert Interview

Tahapan ini akan melakukan dengan wawancara dengan ahli untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang kebutuhan dan tantangan dalam penelitian.

2.3.3 Ideation

Tahap ideasi bertujuan untuk mengembangkan ide-ide berdasarkan hasil dari tahap inspirasi

2.4.1.1 Create Frameworks

Tahapan ini melakukan pembuatan *framework*, membuat sebuah *journey map* yang menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh audiens dalam skenario tertentu

2.5.1.1 Brainstorming

Tahapan ini melakukan metode yang menghasilkan berbagai ide berdasarkan hasil dari tahap inspirasi

2.6.1.1 Get Visual

Tahapan ini akan menentukan pemilihan warna, moodboard, dan referensi visual lainnya untuk membantu dalam merancang tampilan dan pengalaman pengguna dari media interaktif

2.3.4 Implementation

Tahap implementasi adalah tahap akhir dalam metodologi perancangan ini, yang bertujuan untuk menggabungkan hasil dari tahap inspirasi dan ideasi menjadi produk nyata.

2.7.1.1 Live Prototyping

Tahapan ini akan menentukan Hasil purwarupa dari perancangan akan diuji kepada audiens potensial untuk mendapatkan masukan dan feedback yang berguna dalam memperbaiki perancangan.

2.8.1.1 Keep Getting Feedback

Meskipun perancangan sudah mendekati keinginan pengguna, feedback dari pengguna akan terus diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna dari media interaktif yang telah dirancang.

2.9.1.1 Keep Iterating

Feedback yang akan diterima dari audiens akan dianalisis dan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam perancangan. Proses ini akan dilakukan berulang kali untuk memastikan produk akhir sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

2.4 Cosplay

Cosplay Menurut Rosenberg & Letamendi (2013) merupakan salah satu bentuk ekspresi yang semakin populer atau disebut dengan *costume play*. Merupakan praktik modern mengenakan pakaian, aksesoris dan riasan untuk merepresentasikan karakter dari genre tertentu, biasa mencakup fiksi ilmiah seperti

anime, manga, hollywood dan komik. Selain mengenakan kostum-kostum tersebut, *cosplay* didefinisikan sebagai ekspresi fandom yang terlihat yang disertai dengan transformasi psikologis terkait kepribadian, kekuatan, kemampuan, gender, dan seksualitas. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang cosplayer, tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan sampel yang cukup besar guna menilai tren hubungan sosial cosplayer, masalah identitas terkait cosplay, dan tingkat ekstroversi. Ekstroversi atau introversi merupakan supertrait kepribadian yang telah mapan yang menjelaskan perbedaan fundamental individu dalam kepribadian dan berkorelasi dengan sifat-sifat lain, seperti ekstroversi yang mencerminkan tingginya prevalensi pencarian sensasi, kemampuan bersosialisasi, keaktifan, ketegasan, dan dominasi.



Gambar 2.2 13 Cosplay Madoka Magica

Sumber : <https://www.cosmiccoterie.com/portfolio/puella-magi-madoka-magica/>

2.4.1 Jenis Cosplay

Dilansir dari Japaholic, ada beberapa jenis cosplay yang dapat dijumpai di berbagai event jepangan yaitu :

1. Cosplay Standar

Cosplay standar biasanya menirukan karakter favorite sedetail mungkin, dari kostum yang dikenakan biasanya akan mudah dikenali karakter yang diperankan. Kostum disesuaikan oleh *cosplayer* namun tidak mengubah bentuk dasar karakter

2. Cosplay Game

Kostum beserta aksesoris menyerupai karakter yang digunakan mengikuti karakter sebuah game

3. Closet Cosplay

beserta aksesoris menyerupai karakter yang digunakan mengikuti karakter sebuah game

4. Crossplay

Crossplay merupakan permainan kostum yang tidak sesuai dengan gender asli cosplayer itu sendiri, Misal seorang pria memakai kostum karakter dari Tokyo Mew Mew, maka dari hiasan, *make up*, hingga kostum yang digunakan menggambarkan sesuai karakter tersebut dan terlihat berbeda dari gender aslinya

5. Genderbent Cosplay

Cosplay ini biasanya mengubah identitas *gender* karakternya. Cosplayer diberikan kebebasan dalam desain karakter sesuai kreativitas masing masing

6. Cosplay Original Character

Kostum yang diciptakan sendiri oleh cosplayer dari berbagai macam referensi bukan dari karakter serial film atau game.

7. Fursuit

Kostum karakter hewan yang sepenuhnya menutupi tubuh.

8. Gothic

Bernuansa gelap dan misterius dengan warna hitam

2.5 Penyewaan

Sewa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) didefinisikan sebagai pemakaian sesuatu dengan membayar uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjam sesuatu yang boleh dipakai setelah dibayar dengan uang. Pembayaran dilakukan sebagai bentuk kompensasi karena seseorang menggunakan atau meminjam sesuatu yang bukan miliknya, sehingga hak penggunaan baru diperoleh setelah adanya kesepakatan dan pembayaran sesuai ketentuan berlaku.