

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Artikel Ilmiah**

Pada jurnal yang “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Untuk Cerita Anak Interaktif Tentang Kisah Omar Bin Khattab Untuk Usia 3-6 Tahun”(Kurniawan, 2017) jurnal ini dibuat karena anak usia dini sering berinteraksi atau ketagihan dengan gadget tidak lepas dari kesukaannya mereka terhadap idola walaupun termaksud diantaranya film kartun barat kesukaannya melalui youtube, yang dikhawatirkan berdampak buruk tayangan kartun barat terhadap perkembangan fisik maupun mental anak. Generasi baru yang lahir diatas tahun 2010 merupakan generasi Alpha. Generasi ini bias disebut sebagai generasi mobile, karena telah diperkenalkan dengan teknologi sejak bayi. Hal ini terjadi karena orang tua kurang menyadari kewajibanya dalam mempersiapkan anak untuk memiliki identitas diri yang kuat sejak dini. Sehingga tujuan dari jurnal ini adalah untuk mengenalkan sifat teladan tokoh islam Umar bin Khattab kepada anak agar anak dapat menerapkan sifat teladannya serti menanamkan nilai-nilai keislaman.

Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis memilih untuk menciptakan *user interface* aplikasi mobile interaktif dengan melakukan beberapa teknik pengumpulan data yaitu, studi literature, pengumpulan data artikel, wawancara, analisis demografis, geografis, dan psikografis. Dari perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu ketertarikan anak muslim indonesia terhadap cerita tokoh islam Umar bin Khattab yang dapat di jadikan contoh teladan pada kehidupan mereka. Dengan tampilan cerita ilustrasi dan suara yang interaktif agar anak tidak merasa bosan dengan cerita tokoh islam sudah ada. Dan diharapkan dengan adanya cerita dongeng tentang Umar bin Khattab anak jadi lebih mengenal tokoh idola mereka yang sesungguhnya dan memahami pesan moral yang terdapat dalam cerita kisah tentang Omar bin Khattab. Jurnal ini bermanfaat dalam memahami perkembangan generasi alpha sebagai pengguna perangkat digital.

Kemudian menurut jurnal yang berjudul “Perancangan Cerita Bergambar Digital The Little Girl Named Bella” (Nadya, 2015), perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan dalam kebudayaan bangsa. Perkembangan ini membuat beberapa budaya mulai pudar salah satunya adalah budaya bercerita. Sejak jaman dahulu kala, para leluhur sering menceritakan berbagai macam kisah seperti cerita rakyat, mitos, fable maupun legenda yang memiliki pesan moral serta nilai kehidupan yang dapat dipetik. Budaya positif tersebut dianggap sebagai sarana untuk mendidik yang efektif terutama bagi generasi muda dalam membangun kepribadian yang baik. Media dalam menyampaikan pesan moral dan nilai kehidupan dalam sebuah cerita pun semakin tumbuh banyak dan beragam. Suatu cerita dapat diperoleh dengan membaca buku maupun melalui berbagai multimedia digital seperti film dan media baru yang memanfaatkan user control (interaktif).

“Perancangan Cerita Bergambar Digital The Little Girl Named Bella” menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan memaparkan Analisa visual yang sesuai apabila cerita bergambar divisualisasikan dengan media interaktif yang didukung kajian pustaka berupa pendekatan visual dan multimedia interaktif. Jurnal tersebut memiliki kesimpulan bahwa perkembangan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap gaya hidup anak-anak dan remaja, sehingga dibutuhkan bentuk pendekatan social yang dapat dimengerti oleh mereka. Setelah dilakukan observasi, ditemukan bahwa ilustrasi yang unik dan mendominasi dalam penyampaian cerita menjadi point penting. Hasil dari jurnal ini berupa aplikasi cerita bergambar yang memiliki unsur Ilustrasi yang menarik yang dapat memikat mata pembaca. Jurnal ini bermanfaat dalam mempelajari karakter dan jenis gambar yang menarik bagi anak-anak.

Jurnal ketiga berjudul “Perancangan Aplikasi Buku Anak Interaktif, Adaptasi dari Cerita Rakyat Papua Asal Mula Burung Cendrawasih dengan Judul Kweiya, the Boy Who Flies” karya Sefilianto Ahmad Damansyah. Jurnal tersebut berlatar belakang pembentukan moral anak melalui cerita khususnya cerita rakyat. Namun seiring berkembangnya jaman, cerita rakyat harus bersaing dengan cerita-cerita dari luar negeri sehingga mengakibatkan proses social yang terus mengalir meninggalkan warisan-warisan budaya local. Sehingga penulis memilih aplikasi buku cerita anak interaktif sebagai media bercerita kepada anak karena media

interaktif tersebut dapat mendorong anak unruk membaca dan berimajinasi dengan memanfaatkan kemajual teknologi saat ini.

Aplikasi berisi mengenai pengenalan budaya lokal yang mendukung minat anak dalam membaca. Tujuan dibuatnya aplikasi tersebut adalah agar anak dapat engenal Bahasa Inggris dan memperdalam Bahasa Indonesia secara interaktif, serta memudahkan orangtua dalam menemani anak dalam membaca cerita sebelum tidur dengan lebih menarik melalui Ilustrasi tanpa mengganggu proses membaca. Aplikasi tersebut juga diharapkan menjadi bentuk aplikasi yang bias diakses untuk hiburan dan edukasi anak dengan mudah dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian anak dibandingkan game. Jurnal ini bermanfaat untuk mempelajari tata letak yang baik dalam aplikasi dengan konten yang banyak mengandung gambar.

Jurnal keempat yang digunakan penulis berjudul *Cerita Rakyat Berbasis Mobile untuk Anak Sekolah Dasar* (Jayanta, 2017). Jurnal tersebut didasari siswa-siswa sekolah dasar yang kesulitan dalam berbahasa Bali. Maka dari itu penulis merasa perlu dilakukan pembaharuan dalam memandang bahasa daerah, yaitu Bahasa daerah dihargai sebagai kekayaan nasional yang dapat menjadi sumber kekuatan dan kreatifitas dalam kehidupan bangsa. Pengajaran Bahasa daerah dalam pandangan tersebut mengemban kedudukan dan fungsi bagi kepentingan seluruh bangsa. Penelitian ini berfokus pembentukan cerita rakyat berbasis mobile dengan menyisipkan kearifan lokal bagi anak sekolah dasar menggunakan Bahasa Bali. Penelitian tersebut melewati 5 tahapan yaitu: analisis, desain, implementasi, uji coba, dan evaluasi. Metodologi yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi cerita rakyat berbasis mobile ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC adalah suatu pendekatan yang memiliki tahap atau bertahap untuk melakukan Analisa dan membangun suatu rancangan system dengan menggunakan siklus yang lebih spesifik terhadap kegiatan pengguna (Kendall & Kendall, 2006). Penelitian ini menghasilkan aplikasi cerita rakyat berbasis teknologi mobile. Jurnal ini bermanfaat dalam melakukan penelitian pasar untuk mengumpulkan data.

Jurnal kelima yang digunakan berjudul *Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun* (Ardini, 2012). Jurnal ini dibuat dengan latar belakang kasus degradasi moral di Indonesia. Maka dari itu

dibutuhkan usaha untuk mengoptimalkan perkembangan moral pada anak untuk mencapai kematangan moral. Salah satu upaya yang paling berpengaruh adalah melalui dongeng. Melalui dongeng, anak diperkenalkan pada moral melalui dunia imajinasi sehingga nilai-nilai dan norma-norma dapat diselipkan sebagai upaya pengembangan aspek moral pada anak. Dongeng dapat dilakukan sebagai pengantar sebelum tidur karena ketika tidur penanaman moral yang diberikan saat dongeng akan terekam dan terinternalisasi sebanyak 75%. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara cerita rakyat dan kemampuan komunikasi untuk perkembangan moral anak di Bekasi. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan formula statistic anava dua jalur.

Berdasarkan hasil analisis anava dapat dijelaskan bahwa perkembangan moral anak yang diberikan dongeng fantasi modern lebih tinggi dari anak yang diberikan dongeng tradisional. Secara keseluruhan perkembangan moral anak usia 7-8 tahun yang diberikan dongeng fantasi modern lebih tinggi karena dongeng fantasi modern memiliki beberapa alur cerita yang sudah dipersiapkan oleh pendongeng. Ragam alur cerita ini sangat menarik perhatian anak untuk terus mendengarkan cerita. Keragaman alur cerita dalam satu dongeng dapat memperkaya informasi dan perbendaharaan kata anak, sehingga perkembangan moral anak yang diberikan dongeng fantasi modern lebih tinggi. Jurnal ini bermanfaat untuk memahami bagaimana perkembangan anak dapat dibantu dengan adanya dongeng, dan mengetahui dongeng bagaimana yang cocok untuk perkembangan moral anak.

### **2.1.2 Buku Referensi**

Dalam penulisan laporan tugas akhir, penulis mengambil beberapa judul buku yang dijadikan referensi dalam penulisan laporan “Perancangan tampilan visual *User Interface aplikasi mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*””. Buku pertama berjudul *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula* karya Lia Anggraini dan Kirana Nathalia dijelaskan bahwa desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. *Desain Komunikasi Visual* bertujuan untuk menginformasikan,

mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses mendesain sesuatu umumnya mempertimbangkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari penelitian langsung di lapangan, pemikiran kreatif, brainstorming, atau melalui referensi desain. Pada sejarahnya desain terus mengalami perubahan bentuk sesuai dengan perkembangan tahun dan hal yang mendominasi pada masa tersebut.

Desain sendiri memiliki enam unsur, yaitu garis, bentuk, tekstur, kontras, ukuran, dan warna. Sedangkan prinsipnya adalah keseimbangan, kesatuan, irama, dan dominasi. Desain sendiri juga tak dapat lepas dari huruf atau yang dinamakan tipografi. Tipografi adalah kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman. Dalam pemilihan tipografi sebaiknya mempertimbangkan dua aspek dasar yakni karakter produk yang akan ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya. Tipografi sendiri diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu serif (huruf berkait), sans serif (tanpa kait), script (tegak-bersambung), dan dekoratif (mengggunakan ornamen). Yang berikutnya desain tidak dapat lepas dari layout dan system grid. Layout adalah penyusunan elemen desain yang berkaitan dengan bidang yang akan membentuk suatu susunan artistik. Hal ini juga bisa disebut manajemen bentuk bidang. Layout memiliki prinsip sequence, emphasis, dan balance. Grid juga memiliki jenis-jenis diantaranya adalah manuscript grid (grid 1 kolom), column grid (grid kolom), modular grid (grid modular, dan hierarchical grid. Selain itu ruang kosong juga merupakan elemen penting suatu desain, ruang kosong dapat berfungsi sebagai separator untuk tiap elemen desain, memberi focus pada elemen yang ingin ditonjolkan, memberi kesan desain clean dan relaxing, menciptakan layout yang lebih seimbang dan harmonis, dan meningkatkan keterbacaan teks.

Buku kedua yang menjadi referensi peneliti dalam Perancangan tampilan visual *User Interface aplikasi mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun "*Bedtime Story*" berikutnya adalah buku *Designing Interfaces Second Edition* oleh Jenifer Tidwell. Menurut Jenifer Tidwell, terlepas dari perangkat perancangan *User interface* yang ada saat ini, membuat *User interface* yang baik dalam pengaplikasiannya masih tidak mudah. Desain *Interface* membutuhkan solusi atas permasalahan desain secara umum yang dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi. Buku ini berisi langkah bagaimana *User interface design* dapat

menjadi wajah dari aplikasi yang baik. Terdapat 5 materi penting dalam buku ini yaitu, 1. Bagaimana cara merancang Interface yang efektif dengan cara yang lebih singkat. 2. Mempelajari konsep desain yang untuk menghindari salah persepsi dengan pemaknaan, visualisasi, penempatan jarak, dan penggunaan warna. 3. Memahami pola *user interface* yang lebih spesifik termasuk alternative dan himbuan penggunaan. 4. Menggabungkan ide *user interface* yang sesuai. 5. Menciptakan tampilan dan rasa dari *user interface* dengan prinsip dan pola yang dimiliki desain grafis. 5 materi penting tersebut tersebar dalam 10 bab yang ada pada buku ini. Tujuan dari dibuatnya buku ini adalah untuk menuntun designer dalam perancangan *User interface* yang baik. Mulai dari penelitian yang dilakukan, organisasi konten, membuat alur, organisasi halaman, jenis jenis panel, *actions and commands*, organisasi data kompleks, evaluasi *user*, media promosi, pengaplikasian *mobile*, dan *visual style* serta estetika.

Buku ketiga yang menjadi referensi Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun "*Bedtime Story*" adalah Basics Illustration: Sequential Images dari karangan Mark Wigan (2008) merupakan referensi dalam membangun cerita narasi yang baik dengan strategi naratif. Mengambil teori dari Mark yaitu 7 Pictorial Storytelling (Penggambaran Cerita) dimana seorang ilustrator harus mencoba untuk membangun cerita dan memvisualisasikan dari sebuah naskah dan juga harus lebih berempati kepada karakter dalam cerita, sehingga menghasilkan gambar desain karakter yang lebih hidup dan emosional. Ilustrator juga harus melakukan riset berupa data dari sejarah, mitologis atau cerita rakyat tertulis agar lebih akurat. Selain itu, pula diperhatikan juga siapa yang membaca.

Buku keempat yang menjadi referensi perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun "*Bedtime Story*" adalah *Theory of Colours* yang ditulis oleh Johann Wolfgang von Goethe (1810). Buku ini berisi tentang pandangan Goethe mengenai sifat warna dan bagaimana warna dirasakan manusia. Isinya membahas tentang fenomena bayangan berwarna, pembiasan dan aberasi kromatik. Dalam buku ini Goethe berpendapat bahwa warna menempati posisi penting dalam fenomena dasar. Warna dapat memberikan dampak signifikan pada keputusan dan emosi pikiran. Warna

berdiri sendiri, kombinasi harmonis, karektistik, bahkan seringkali menciptakan kombinasi yang tidak harmonis sebagai hasil dari pikiran. Dengan demikian warna dapat dikategorikan sebagai elemen seni yang dapat menciptakan keindahan. Buku yang ditulis oleh Goethe ini juga menjelaskan bagaimana warna dan kombinasi warna dapat memengaruhi pikiran seseorang dan menimbulkan emosi emosi tertentu.

Buku kelima yang menjadi referensi perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” adalah *The Building Blocks of Visual Hierarchy* yang disusun oleh team UXPin (2015). Buku ini berisikan tips dan trik dalam menyusun visualisasi yang dapat mempengaruhi alur dan keputusan. Menurut buku ini, sebuah tampilan visual memiliki tujuan lain selain keindahan, yaitu memasarkan konten secara spesifik dan meningkatkan pengalaman pengguna untuk menikmati tampilan dan mencapai tujuan.terdapat 5 elemen dasar dalam perancangan visual untuk menciptakan sebuah susunan visual. 5 elemen dasar tersebut adalah 1. ukuran, 2. Warna, 3. Tata letak, 4. Jarak, 5. ragam.

## 2.2 Kajian Sumber Ide Perancangan

Dalam Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*”, penulis menggunakan beberapa sumber ide perancangan diantaranya :



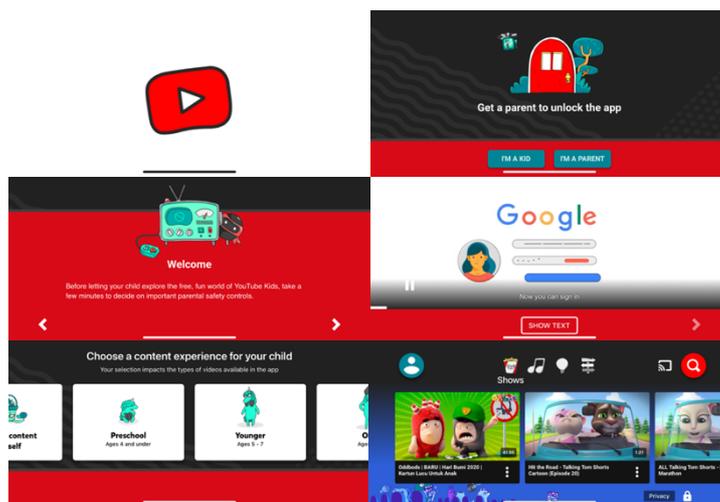
Gambar 2. 1 Desain Ilustrasi The Very Hungry Catepillar by Eric Carle  
(Sumber: pinterest.com)

Kajian ide perancangan yang digunakan oleh peneliti pertama adalah desain *Ilustrasi The Very Hungry Caterpillar by Eric Carle* yang membangun ilustrasi secara minimalis namun berwarna dengan memanfaatkan colorblock dan stroke sebagai detail. Warna-warna yang digunakan beragam sehingga dapat menarik perhatian anak-anak.



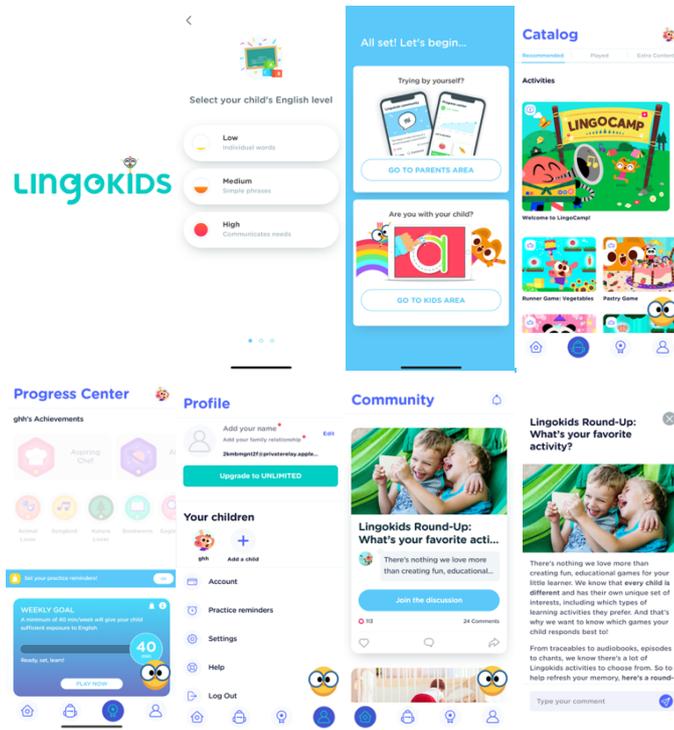
Gambar 2. 2 Desain Ilustrasi If You Give A Mouse A Cookie by Felicia Bond  
(Sumber : Pinterest.com)

Dalam Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*”, Ilustrasi Felicia Bond menjadi salah satu patokan dalam perancangan Ilustrasi cerita di dalamnya. Ilustrasi tersebut memiliki warna yang kalem dan nyaman pada mata untuk dilihat sebelum tidur.



Gambar 2. 3 User Interface aplikasi YouTube Kids  
(Sumber : Screenshot aplikasi)

Dalam Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” , *User Interface* aplikasi YouTube Kids menjadi salah satu patokan dalam perancangan layout object dalam aplikasi. Tampilan aplikasi tersebut sederhana sehingga akan mudah digunakan oleh anak anak.



Gambar 2. 4 *User Interface* aplikasi LingoKids  
(Sumber : Screenshot aplikasi)

Dalam Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun “*Bedtime Story*” , *User Interface* aplikasi Lingo Kids menjadi salah satu patokan dalam perancangan layout object dalam aplikasi. Tampilan aplikasi tersebut sederhana namun memberikan informasi yang lengkap bagi orangtua dan anak. Aplikasi tersebut juga memiliki ilustrasi yang menarik dengan karakter dan warna yang disukai anak.

## **2.3 Landasan Teori**

### **2.3.1 Desain**

Pengertian desain menurut JB Reswick adalah: kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Lebih lanjut Yasraf menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan (Piliang, 2008, hlm.384 melalui Thabroni, 2019). Menyimpulkan apa yang dinyatakan oleh dua ahli diatas tampaknya sudah jelas bahwa Desain adalah suatu proses kreatif yang menghasilkan produk berguna bahkan tidak ada sebelumnya. Tampaknya desain adalah kegiatan merancang dan selalu merujuk kesana.

Bahkan kata desain sepadan dengan kata perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Pernyataan itu juga sejalan dengan asal-muasal kata “Desain” yang dipinjam dari bahasa inggris, yaitu: Design. Dalam Kamus Oxford, Design berarti rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat (Lexico, 2021).

### **2.3.2 Desain Grafis**

Pengertian desain Grafis menurut Suyanto adalah: Desain grafis dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersil). Lebih lanjut Blanchard (dalam Thabroni, 2019) menjelaskan, Desain Grafis adalah suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni, dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan. Dan kemudian didukung oleh Peble&Sarah, Graphic Design atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dwimatra atau dua dimensi (2d) yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya (Preble, Duane, dan Sarah, 1985, hlm. 211).

Menyimpulkan apa yang dinyatakan oleh tiga ahli sudah jelas bahwa desain grafis adalah ilmu multidisiplin yang kebanyakan melibatkan Seni Rupa

dan Ilmu Komunikasi. Cakupannya juga sangat luas, tidak hanya suatu gambar saja, namun ke berbagai jenis komunikasi visual lainnya. Media yang dapat dijamah juga cukup banyak, dapat berupa media cetak ataupun non-cetak. Berbeda dengan desain produk, desain grafis menghasilkan produk yang tidak dikenakan secara fisik oleh pengguna, namun lebih digunakan secara psikis. Selain merujuk pada keilmuan dan proses, desain grafis juga dapat berarti benda atau produk yang dihasilkannya sendiri.

Proses mendesain sesuatu umumnya mempertimbangkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari penelitian langsung di lapangan, pemikiran kreatif, brainstorming, atau melalui referensi desain. Pada sejarahnya desain terus mengalami perubahan bentuk sesuai dengan perkembangan tahun dan hal yang mendominasi pada masa tersebut.

### **2.3.3 Warna**

Warna adalah salah satu unsur yang penting dalam sebuah desain, karena dengan warna suatu karya desain akan memiliki arti dan nilai yang lebih (added value) dari utilitas karya tersebut. Warna juga bisa memberikan pengaruh emosional kepada mood atau suasana yang diciptakan. Pemilihan warna juga harus diperhatikan agar tidak salah pengertian dalam komunikasi visual. Warna memiliki arti dari masing-masing warna. Menurut Basuki (2015) warna memiliki makna dan psikologi sebagai berikut:

1. Merah

Warna merah dapat memberikan kesan energi, bahaya, kekuatan, tekad yang kuat, hasrat, dan cinta serta memiliki unsur emosional yang kuat.

2. Merah Muda

Warna merah muda memberi kesan kegirangan, seksualitas, hasrat, sensitifitas, dan cinta. Warna merah muda sendiri sering kali dihubungkan dengan hal-hal berbau feminisme.

3. Merah Tua

Warna merah tua memberi kesan kegeraman, kedengkian, kemarahan, kepemimpinan, keberanian, keinginan, tenaga, dan ketekunan

4. Cokelat

Warna Coklat memberi kesan stabilitas dan sering kali dihubungkan dengan kejantanan atau maskulinitas. Warna coklat kemerahan sering kali dihubungkan dengan musim panen dan gugur

5. Kuning

Warna Kuning memberikan kesan hangat, membangkitkan kegembiraan, merangsang aktifitas mental dan membangkitkan energi.

6. Jingga

Warna Jingga memberi kesan antusias, daya tarik, kegembiraan, kreatifitas, kebulatan tekad, perhatian, sukse, dorongan, perangsang.

7. Biru

Warna Biru memberi kesan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, kebenaran, dan surga.

8. Biru Muda

Warna biru muda memberi kesan kesehatan, penyembuhan, kedamaian, pengetahuan, dan kelembutan

9. Biru Tua

warna biru tua memberi kesan pengetahuan, kekuatan, integritas, dan keseriusan

10. Hijau

Warna hijau merupakan warna alam. Sehingga memberikan kesan pertumbuhan, harmoni, kesegaran dan kesuburan

11. Hijau muda

Warna hijau muda atau olive memberi kesan kedamaian sementara hijau aqua memberi kesan penyembuhan dan perlindungan

12. Hijau Tua

Warna hijau tua kerap dihubungkan dengan uang, finansial, bank, ambisi, ketamakan, dan kecemburuan.

13. Hitam

Warna hitam memberi kesan elegan, kuat, formal, resmi, kejahatan, dan misteri

14. Putih

Warna putih memberi kesan terang, baik, murni, suci, bersih, dan

merupakan warna yang dikenal sebagai kesempurnaan

#### **2.3.4 Desain Komunikasi Visual**

Istilah Desain Komunikasi Visual (DKV) mulai dikenal di Indonesia pada awal tahun 1980-an. Dimunculkan oleh Gert Dumbar (melalui Agus, 2005), seorang desainer grafis asal Belanda, pada tahun 1977, karena menurutnya desain grafis tidak hanya mengurus cetak-mencetak saja. Namun juga mengurus *moving image*, *audio visual*, *display* dan pameran. Sehingga istilah desain grafis tidaklah cukup menampung perkembangan yang kian luas. Maka dimunculkan istilah desain komunikasi visual seperti yang kita kenal sekarang ini.

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. (Kusrianto, 2007).

#### **2.3.5 Desain Layout**

Dalam buku “Layout Dasar dan Penerapannya” yang ditulis oleh (Rustan, 2009), layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Kemudian dalam melayout terdapat beberapa prinsip-prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu layout yang baik.

Prinsip dasar layout:

##### *1. Sequence*

Atau yang biasa disebut hierarki atau flow ini merupakan arti yang ada didalam suatu karya. Bisa juga diartikan sebagai informasi yang ingin disampaikan oleh designer pada orang yang melihat. Maka dari itu dalam perancangan suatu karya,, *designer* perlu membuat suatu urutan atau prioritas sehingga pesan yang ingin disampaikan runtut. Dengan adanya Sequence maka pembaca akan langsung mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan keinginan designer

dan dapat memudahkan pembaca dalam memahami.

## 2. *Emphasis*

*Sequence* dapat dicapai dengan penerapan *emphasis* dalam penyusunan desain sebuah karya. *Emphasis* sendiri memiliki arti penekanan yang mencakup elemen seperti: ukuran, warna, letak/posisi, atau bentuk.

## 3. *Balance*

*Balance* merupakan keseimbangan atau pembagian rata dalam suatu bidang *layout*. Pembagian yang merata dalam perancangan *layout* dapat menghasilkan kesan seimbang dengan memahami prinsip prinsip ruang desain.

## 4. *Unity*

*Unity* sendiri adalah suatu prinsip kesatuan elemen-elemen yang ada dalam suatu karya. Kemudian berdasarkan prinsip dasar *layout* di atas, yang akan digunakan untuk mendukung supaya pesan yang akan disampaikan dapat menarik perhatian target yang dituju adalah ilustrasi sebagai *emphasis* dengan warna tertentu untuk menjadi hierarki sehingga tercipta *sequence* yang mendukung, lalu kemudian akan didukung oleh unsur-unsur lain dalam keseluruhan *layout* agar keseluruhan pesan dalam materi dapat disampaikan dengan semestinya terhadap target audience.

### 2.3.6 *Grid System*

*Grid* digunakan sebagai alat untuk mempermudah seorang desainer dalam menentukan letak elemen-elemen *layout*, serta mempertahankan kesatuan dan konsistensi *layout* dalam sebuah desain yang memiliki beberapa halaman. (Tondreau, 2009) mengatakan bahwa *grid* memiliki beberapa jenis, yaitu:

#### 1. *Single-column grid*

Secara umum digunakan untuk tulisan yang terus menerus, seperti laporan, esai, dan buku.

#### 2. *Two-column grid*

Digunakan untuk mengatur banyak teks atau menampilkan sebuah informasi yang berbeda ada kolom terpisah.

#### 3. *Multicolumn grid*

Sebuah *grid* yang memiliki fleksibilitas lebih dari *single-column grid* dan

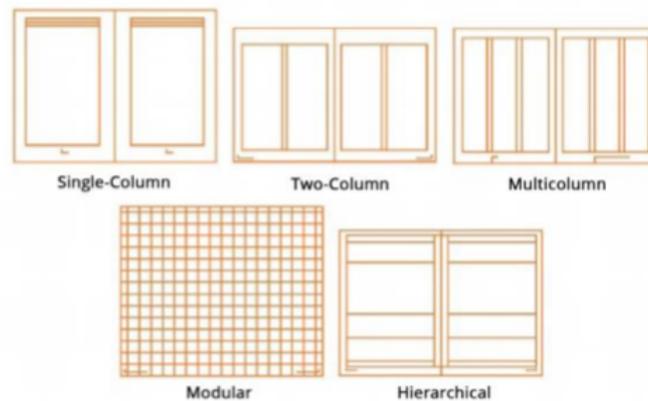
*two-column grid.*

4. *Modular grid*

*Grid* yang digunakan untuk mengatur sebuah informasi yang rumit dan biasanya digunakan pada kalender, koran, dan bagan.

5. *Hierarchical grid.*

*Grid* yang biasanya digunakan dengan cara memecah halaman menjadi beberapa zona dan biasanya terdiri dari beberapa kolom berbentuk horizontal.



Gambar 2.5 : *Grid*

Sumber : *Layout essential, Tondreau (2009)*

### 2.3.7 *User Interface*

*User Interface* merupakan mekanisme yang digunakan oleh pengguna dan sistem pakar untuk berkomunikasi. Sistem pakar menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang hanya perlu dijawab oleh pengguna. Pertanyaan-pertanyaan itu harus dijawab dengan benar dan sesuai dengan masalah yang dihadapi pengguna. Antarmuka menerima jawaban dari pengguna dan selanjutnya sistem pakar mencari dan mencocokkan ke dalam aturan sehingga diperoleh suatu kesimpulan. Jadi antarmuka menerima input berupa jawaban dari pemakai dan mengubahnya ke dalam bentuk yang dapat diterima oleh sistem. Selain itu antarmuka menyajikan informasi dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh pemakai (Mcloed, 1995 melalui Rahman, 2017).

*User Interface* merupakan bagian dari system informasi yang perlu interaksi dari pengguna untuk membuat input dan output. User interface merupakan tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna dalam menggunakan system,

konseptual, dan fisik (Satzinger, Jackson & Burd, 2010). Perancangan *User interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna, adapun langkah dalam membuat *User interface* (Intentic Inc., 2017):

1. *User Research*

User Research adalah tahapan untuk mengetahui kebutuhan user atau calon user. Salah satu cara untuk mengetahui kebutuhan user adalah dengan wawancara.

2. *Design and Prototyping*

*Design and Prototyping* adalah proses awal dari sketsa sederhana dan wireframes.

a. *Wireframes*

*Wireframes* merupakan suatu sketsa dari system yang akan dibangun. *Wireframe* harus memiliki klasifikasi yang tepat elemen dengan menyadari fitur yang berbeda di semua halaman atau layar produk dengan detail dan lengkap.

b. *Prototype*

*Prototype* adalah tata letak semi fungsional yang dapat memberikan pratinjau yang tinggi dari fungsi antarmuka pengguna aplikasi atau situs web yang sebenarnya. Sementara prototype mungkin tidak memiliki fungsionalitas penuh dan umumnya memberikan kesempatan pengguna akhir untuk mensimulasikan cara aplikasi akan berfungsi. Prototype membantu menguji ide dan membuat perubahan pada tahap awal proyek sehingga dapat meningkatkan efisiensi progress perkembangan perangkat lunak.

c. *Mockups*

*Mockups* dibuat setelah meninjau wireframes untuk menunjukkan semua grafik, tipografi, warna, dan elemen halaman lainnya. Mockups biasanya hanya berupa file gambar.

3. *Evaluation*

Tujuan dari evaluasi adalah untuk menilai kualitas suatu desain serta penyesuaian kebutuhan pengguna dan menampilkan semua fitur produk.

### 2.3.8 *User interface Design*

*User interface Design* (UID) Tujuan dari UID adalah merancang interface yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan penggunaannya. Pengguna sering menilai sistem dari *interface*, bukan dari fungsinya melainkan dari user interfacenya. Jika desain user interface buruk, maka hal ini sering menjadi alasan untuk tidak menggunakan *software* tersebut. Selain itu interface yang buruk menyebabkan pengguna membuat kesalahan fatal. Desain harus bersifat user-centered, artinya pengguna sangat terlibat dalam proses desain. Karena itu ada proses evaluasi yang dilakukan oleh pengguna terhadap hasil desain (Harjoko, 2012, melalui Reynaldi, 2019). Tahapan yang dilakukan dalam *user interface design* adalah dengan melakukan analisis dan pengetahuan aktivitas pengguna kemudian membuat *prototype* rancangan dan melakukan perancangan sesuai dengan desain, dari perancangan selanjutnya membuat *prototype* rancangan yang akan dievaluasi bersama dengan pengguna. Perancangan *prototype* akan menghasilkan perancangan yang dinamis. Setelah dilakukan evaluasi dan telah disetujui maka akan dihasilkan prototipe yang siap dijalankan. Tahapan yang terakhir dari prinsip dalam UID adalah mengimplementasikan tampilan kepada pengguna (Chandra, 2013, melalui Reynaldi, 2019).

Menurut Galitz (2007, hlm.45-58), perancangan *user interface* memiliki prinsip-prinsip umum, antara lain:

#### 1. *Accesibility*

Sistem yang dirancang harus dapat digunakan tanpa modifikasi orang sebanyak mungkin

#### 2. *Aesthetically Pleasing*

*User interface* harus dapat memuaskan pengguna secara estetis dan menyediakan daya Tarik visual dengan:

- a. Kontras yang bermakna antara elemen
- b. Membuat pengelompokan
- c. Menyelaraskan elemen pada layer dengan pengelompokan
- d. Menyediakan representasi dalam 3 dimensi

e. Menggunakan warna dan grafik secara efektif dan sederhana

3. *Availability*

Sistem harus dapat menciptakan objek yang tersedia sepanjang waktu dengan menyediakan akses bolak balik.

4. *Clarity*

*Interface* harus jelas secara visual, konsep, dan Bahasa yang mencakup elemen visual, fungsi, data, teks, serta metafora.

5. *Compatibility*

Sistem harus menyediakan kesesuaian dengan *user*, *task* dan pekerjaan, serta produknya.

6. *Configurability*

Sistem mengizinkan privasi, konfigurasi, dan konfigurasi ulang yang mudah terhadap peningkatan *control* serta mendorong peran aktif dalam mengartikan objek kepada *user*.

7. *Consistency*

Sistem sebaiknya terlihat, bertingak, dan beroperasi dengan seimbang. Tindakan yang sama selalu menghasilkan hasil yang sama. Fungsi pada elemen dan posisi pada elemen standar sebaiknya tidak berubah

8. *Control*

*User* harus dapat mendapatkan control secara penuh atas interaksi dan segala tindakan yang dilakukan system.

9. *Directness*

Sistem harus menyediakan cara cepat untuk menyelesaikan *task*

10. *Efficiency*

System harus dapat meminimalisasi penggunaan mata, pergerakan tangan, dan segala tindakan *control* yang dilakukan *user*. System juga harus mengantisipasi keinginan user dan kebutuhannya saat diperlukan.

11. *Familiarity*

Sistem harus dapat menerapkan konsep dan Bahasa yang mudah dikenal oleh *user*

12. *Flexibility*

Sistem harus sensitif dalam membedakan kebutuhan penggunanya, dan

mbolehkan level dan tipe tampilan yang berdasarkan pengetahuan, kemampuan, pengalaman, preferensi personal, kebiasaan dan kondisi penggunaannya saat momen tersebut.

#### 13. *Forgiveness*

Sistem yang dirancang harus dapat toleransi dan memaafkan kesalahan manusia yang umum dan tidak dapat dihindari, meminimalkan kesalahan (*error*) yang terjadi melindungi diri dari kesalahan fatal yang mungkin terjadi, dan menyediakan pesan yang membangun saat terjadi kesalahan.

#### 14. *Immersion*

Sistem harus bias mengembangkan immersion dalam tasks. Immersion adalah saat focus mental begitu intens sehingga kepedulian dan rasa akan dunia nyata hilang. Willbert O. Galitz (2007, hlm.52) mengatakan bahwa ketika *immersion* terjadi, hal yang dirasakan pemakai adalah sukacita dan kepuasan.

#### 15. *Obviousness*

System yang dirancang harus mudah dipelajari dan mudah dimengerti.

#### 16. *Operability*

Perancang harus dapat memastikan bahwa system yang dirancang dapat digunakan setiap orang tanpa memperhatikan kemampuan fisik.

#### 17. *Perceptability*

Perancang harus dapat menjamin bahwa setiap unsur dapat merasakan dan mempersepsikan system yang dirancang, kecuali seseorang dengan kerusakan kemampuan sensoris.

#### 18. *Positive First Impression*

Galits (2007, hlm.54) menyarankan elemen kunci dari kesan pertama yang baik yaitu:

- a. pembatas yang sedikit (minimal barrier). Meliputi halaman pemuatan yang lama, iklan yang terlalu berlebihan, jenis huruf yang tidak terbaca, dan pengaturan layer yang membingungkan.
- b. Poin akan kemungkinan (point of prospect) yaitu pengguna dapat memikirkan kemungkinan yang terjadi pada pilihan yang tersedia.
- c. Daya Tarik yang progresif (Progressive lures) yang cukup untuk menarik pengguna melalui entry point untuk memberikan kesan pertama yang baik.

19. *Predictability*

Pengguna harus dapat mengantisipasi progress alami dari setiap task dengan tidak menggabungkan tindakan tindakan yang ada

20. *Recovery*

System harus dapat mengizinkan perintah atau tidakan yang dihapus, ditolak, atau tidak diinginkan user, seperti langsung kembali ke poin sebelumnya. Perancang juga harus memperhatikan pengguna agar tidak pernah menghilangkan progresnya karena kesalahan hardware dan software atau kesalahan komunikasi.

21. *Responsiveness*

System harus cepat merespon permintaan pengguna yang mencakup visual, teks, dan suara.

22. *Safety*

System harus dapat melindungi user dari kesalahan seperti memberikan isyarat visual, pengingat, daftar pilihan, dukungan memori, dan segala bantuan baik secara otomatis maupun permintaan langsung.

23. *Simplicity*

System harus dapat memberikan *interface* yang paling sederhana dan mudah dimengerti. seperti menyediakan pilihan hanya pada saat dibutuhkan, memberikan hierarki visual yang nyata, meminimalkan screen alignment points, menyederhanakan tindakan, menyediakan keseragaman dan konsistensi, serta menghilangkan elemen yang tidak dibutuhkan.

24. *Transparency*

System harus mengijinkan penggunaanya untuk focus dalam penggunaan tanpa memperdulikan mekanisme pada *interface*.

25. *Trade Offs*

Perancang harus mendahulukan kebutuhan pengguna diatas kebutuhan teknis

26. *Visibility*

Status pada system dan metode penggunaan harus jelas terlihat. System akan lebih bermanfaat apabila dapat dilihat dengan jelas status, tindakan yang akan dipilih dan hasil tindakan yang dipilih.

### 2.3.9 *User Interface Mobile*

*User Interface* merupakan perpaduan dari elemen grafis dan system navigasi (Vaughan, 2006). Zamri dan Subhi (2015, hlm. 44-50) mengatakan *User Interface* efektif untuk membuat focus pengguna pada objek dan subjek yang dilihat menjadi lebih baik. Berbeda dengan perangkat *desktop*, interaksi pengguna dengan perangkat *mobile* harus dirancang sedemikian rupa sehingga rentang waktu tindakan pengguna lebih pendek dari perangkat *desktop*. Tindakan harus sederhana tetapi terfokus. Perancangan desain *User Interface mobile* perlu mengikuti pedoman tertentu. Berikut sepuluh elemen yang dapat digunakan sebagai pedoman perancangan *User Interface* aplikasi *mobile*:

1. Konektivitas  
Memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Kesederhanaan  
Informasi harus minimalis atau sederhana karena perhatian pengguna terbatas.
3. Terarah  
Interaksi dan urutan tindakan jelas.
4. Informatif  
Informasi yang ada merupakan yang dibutuhkan dan penting.
5. Interaktivitas  
Navigasinya sederhana dan jelas serta mudah melakukan aktivitas.
6. Ramah pada Pengguna  
Desain tata letak dan bahasa yang digunakan mudah dipahami.
7. Kelengkapan  
Dapat digunakan secara luas.
8. Kontinuitas  
Konsistensi pada posisi dan terhadap tindakan yang serupa.
9. Personalisasi  
Pengguna dapat mengontrol dan ada dukungan untuk itu.
10. Internal  
Fleksibilitas pada layar kecil maupun besar dan mencegah kesalahan desain.

### **2.3.10 Jenis User Interface**

Antarmuka adalah komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna. Terdapat dua jenis antarmuka, yaitu *Command Line Interface (CLI)* dan *Graphical User interface (GUI)* (Mauladi dan Suratno, 2016).

#### **1. Command Line Interface (CLI)**

adalah tipe antarmuka dimana pengguna berinteraksi dengan sistem operasi melalui text-terminal. Pengguna menjalankan perintah dan program di sistem operasi tersebut dengan cara mengetikkan baris-baris tertentu.

#### **2. Graphical User interface (GUI)**

adalah tipe antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem operasi melalui gambar- gambar grafik, ikon, menu, dan menggunakan perangkat penunjuk (*pointing device*) seperti *mouse* atau *track ball*. Elemen-elemen utama dari GUI bisa diringkas dalam konsep *WIMP* (*window, icon, menu, pointing device*).

### **2.3.11 Prototype**

Pengertian Prototipe adalah suatu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Sedangkan pengertian sistem adalah kumpulan dari subsub sistem abstrak maupun fisik yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Aryani, 2017, melalui Reynaldi, 2019).

### **2.3.12 Aplikasi**

Griffin (2006, melalui Reynaldi, 2019), menjelaskan bahwa aplikasi merupakan paket software yang ditulis oleh orang lain. Definisi lain dari aplikasi dikemukakan oleh Kadir (2005, melalui Reynaldi, 2019) yaitu perangkat lunak aplikasi (*aplication software*) adalah program yang biasa dipakai oleh pemakai untuk melakukan tugas-tugas yang spesifik, misalnya untuk membuat dokumen, memanipulasi foto, atau membuat laporan keuangan. Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan software yang dibuat oleh seseorang atau programmer, yang memiliki fungsi dan tugas-tugas tertentu.