

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* menu *digital* dibutuhkan tinjauan terhadap beberapa artikel yang berhubungan untuk membantu dalam perancangan. Artikel yang berhubungan yaitu perancangan desain *user interface* aplikasi pencarian kost, *UI/UX* untuk kepuasan pelanggan, dan Perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile* Sebagai Media Promosi Digital UMKM *Tour* dan *Travel*. Selain itu juga menggunakan beberapa artikel lainnya untuk menunjang perancangan desain *user interface* ini.

2.1.1. Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu

Jurnal pertama berjudul “Perancangan Desain UI Aplikasi Pencarian Kost” yang ditulis oleh Andi Reynaldi pada 2019 bertujuan sebagai pedoman dalam perancangan desain UI baik secara rancangan visual maupun rancangan alur pengerjaan UI dan UX aplikasi yang sedang di rancang. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi bernama “Lookos” pada perangkat *mobile* berbasis *android* yang dapat menampilkan hasil pencarian informasi dan lokasi kost yang tersedia dan dapat memberikan *review*. Jurnal ini dijadikan pedoman dalam perancangan UI desain secara tampilan visual serta penerapan UX yang dirancang.

Jurnal kedua yang digunakan adalah “Perancangan Desain UI/UX Aplikasi pemesanan dekorasi pernikahan pada UKM MNDecoratation Menggunakan metode *lean UX*” yang ditulis oleh Muhamad Syafi’I pada tahun 2021. Artikel atau jurnal tersebut bertujuan sebagai pedoman rancangan dan referensi perancangan desain UI. Hasil penelitian dari jurnal atau artikel tersebut adalah desain UI *website* pemesanan dekorasi pernikahan. Jurnal ini digunakan untuk perbandingan metode yang digunakan.

Jurnal ketiga yang digunakan adalah “Perancangan *User Interface Mobile App* untuk Kumpulan *Start-Up Coffee Shop* di Wilayah Jakarta Timur sebagai Wadah Pemasaran Produk dengan Metode *Design Thinking*” yang ditulis oleh Tasya Aulia Andriani, Dian Permata Sari, dan Rian Andrian. Artikel atau jurnal ini

akan menjadi pedoman dan referensi penerapan metode penelitian yang digunakan dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* koffietori. Hasil perancangan jurnal tersebut yaitu berupa desain *UI Mobile App* untuk kumpulan *Start-Up Coffee Shop*. Tujuan penggunaan jurnal ini sebagai referensi metode yang digunakan yaitu “design thinking”.

Jurnal keempat yang digunakan sebagai tinjauan yaitu “Perancangan *User Interface* untuk Celcius Café” yang di rancang oleh Nunu Nugraha. Artikel atau jurnal ini akan menjadi pedoman dan referensi yang digunakan dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* koffietori. Hasil perancangan jurnal tersebut yaitu berupa desain *UI Mobile App* untuk Celcius Café. Jurnal ini digunakan sebagai referensi dalam perancangan visual untuk café.

Jurnal terakhir yang digunakan sebagai tinjauan yaitu “Aplikasi *iMenu Café* Sebagai Solusi Meningkatkan Pelayanan Pada *Café* (Bukêt Koffee & Jazz Café)” yang dirancang oleh Fabella Nurachmanto. Artikel atau jurnal ini akan menjadi pedoman dan referensi yang digunakan dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* koffietori. Hasil perancangan jurnal tersebut yaitu berupa desain *Aplikasi iMenu cafe*. Penggunaan jurnal ini didasari karena perancangan dalam jurnal ini memiliki kemiripan dalam perancangan yang akan dibuat yaitu berupa aplikasi menu digital.

Dari kelima jurnal yang digunakan masing-masing memiliki pedoman pada rancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* menu *digital*. Kelima jurnal tersebut memiliki peranan dan bobot masing-masing yang berbeda yang dapat digunakan.

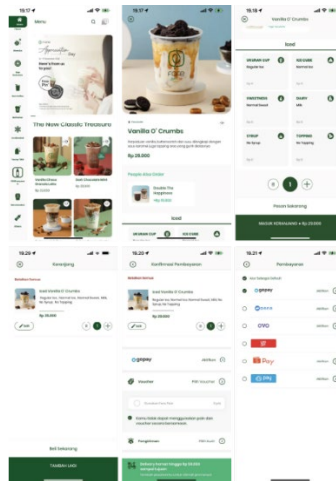
2.1.2. Referensi

Buku pertama yang digunakan adalah buku berjudul “Layout 2020 buku 1&2” karya dari Surianto Rustan yang dimana buku ini menjelaskan tentang desain layout di media cetak maupun media digital. Di dalam buku ini menjelaskan tentang pentingnya tata letak atau layout dari dasar dan dirangkum dengan cara yang menarik dan tidak membosankan.

Buku kedua yang digunakan adalah buku “UX research methods for media and communication studies” yang dibuat oleh Angela M. Cirucci dan Urszula M. Pruchniewska pada tahun 2022. Dari buku tersebut menjelaskan tentang metode perancangan menggunakan penelitian UX dan *design thinking*. Selain itu juga buku ini membahas tentang bagaimana melakukan analisis data UX dan bagaimana menginterpretasikan hasil penelitian untuk menghasilkan rekomendasi yang berguna bagi pengembangan produk atau layanan

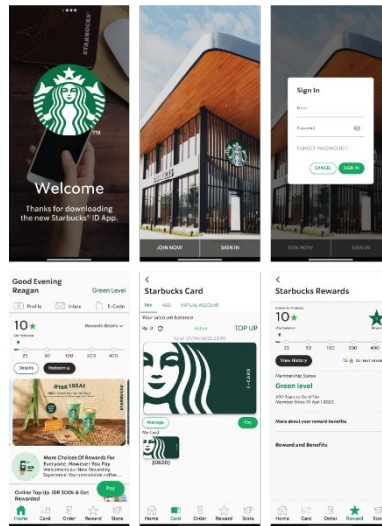
2.1.3. Tinjauan Sumber Ide Perancangan

Titik acuan perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* menu *digital* ini berkaca pada aplikasi yang telah terealisasi, namun memiliki perubahan serta kombinasi dari beberapa karya tersebut agar fungsi dan visual dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam perancangan UI hal yang menjadi titik acuan adalah visual maupun fitur yang akan ditampilkan agar menarik dan memudahkan para pengguna, dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* menu *digital* acuan visual dan fitur yang digunakan adalah aplikasi pemesanan pada kopi-kopi keninian, contohnya adalah fore coffee, starbucks coffee, dan kopi kenangan.



Gambar 2.1 *Frame UI Fore Coffee*

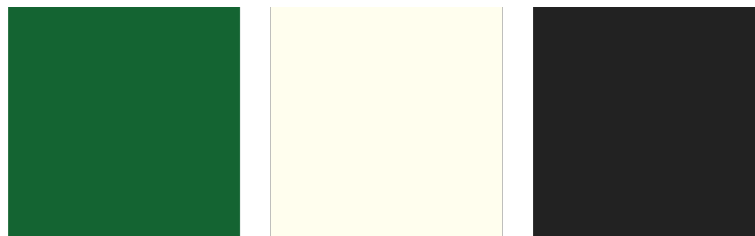
(Sumber : *Chamjo.Design & Fore Coffee Application*)



Gambar 2.2 *Frame UI Starbucks Coffee Indonesia*
(Sumber : *Sumber pribadi*)

Pada *user interface* Fore Coffee akan menjadi referensi pada tampilan visual dari perancangan *User Interface* aplikasi *mobile* menu *digital*. *User Interface* Starbucks Coffee akan menjadi referensi isi konten pada perancangan.

Acuan selanjutnya adalah dari warna yang digunakan untuk percangan desain UI. Menurut (Stewart, 2018) mengatakan bahwa warna merupakan hal dasar yang kita pelajari di sekolah. Pelukis, desainer grafis, desainer interior, dan semua yang bekerja dengan visual harus memahami teori dasar warna agar dapat membuat desain atau karya yang enak dipandang mata. Pada dasarnya dalam warna memiliki 3 jenis yaitu RGB (*Red, Green, Blue*), CMYK (*cyan, magenta, yellow, key ink*), dan juga RYB (*Red, Yellow, Blue*) dalam desain UI penggunaan warna sangat penting karena tingkat kejelasan dari suatu tombol ataupun tulisan merupakan hal yang utama. Warna yang digunakan untuk perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* menu *digital* adalah sebagai berikut.



Gambar 2.3 *Color Palette*
Sumber : *GSM Koffietori*

Acuan selanjutnya adalah perancangan icon dalam desain UI. Icon merupakan hal yang wajib ada dalam perancangan desain UI setiap icon memiliki peranan masing-masing untuk menandakan atau mewakili suatu hal. Dalam perancangan desain UI ini digunakan pedoman icon sebagai berikut :



Gambar 2.4 *Icon Pack*

(Sumber : *Freepik*)

Acuan selanjutnya adalah acuan *typography* dalam desain UI menggunakan *Typography* merupakan suatu hal yang sangat penting karena jalan *Typography* sejatinya memiliki kegunaan masing-masing. *Typography* atau *Typeface* sendiri terbagi menjadi sans serif dan serif. Serif adalah *typography* atau *typeface* yang memiliki kait pada ujung-ujung huruf dan biasanya digunakan untuk menunjukkan suatu hal yang serius dan terlihat tradisional. Sans serif adalah *typography* atau *typeface* yang tidak memiliki kait pada ujung huruf dan biasanya digunakan untuk suatu hal yang *non-formal* dan terkesan lebih modern. Dalam perancangan ini menggunakan kedua *typeface* tersebut akan tetapi tetap disusun dengan baik agar tercipta kesinambungan dalam penggunaan dua *typeface* tersebut. *Typeface* yang digunakan sebagai berikut.

Abril Fatface



Gambar 2.5 *Poppins font & Abril Fatface Font*
(Sumber : *Google Font*)

Penggunaan kedua typeface tersebut didasari karena kedua typeface tersebut merupakan typeface yang digunakan oleh koffietori itu sendiri.

2.2. Landasan Teori

Dalam perancangan desain UI ini membutuhkan beberapa teori dalam proses pembuatan dan juga sebagai penguatan penelitian untuk membantu dalam rancangan desain UI, oleh karena itu berikut beberapa teori dan konsep dasar yang akan menjadi kerangka pemikiran dari penelitian yang disusun.

2.2.1. *User Interface dan User Experience Design*

User Interface menurut utama pada 2020 adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia dalam Bahasa yang lebih mudah maka *User interface* adalah visual atau tampilan awal dari suatu media digital baik website maupun aplikasi. Tujuan dari *User Interface Design* adalah untuk merancang *interface* yang efektif untuk system perangkat lunak. Efektif berarti siap pakai dan hasilnya memenuhi kebutuhan anda. Kebutuhan masalah adalah kebutuhan pengguna. pengguna sering menilai sistem berdasarkan antarmuka, bukan fitur. tapi dari *Interface* pengguna. Maka jika suatu *user interface* yang jelek adalah *user interface* yang tidak dapat dimengerti dan mengatasi masalah pada penggunanya.

User Experience menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. Sedangkan menurut (Himawan & Yanu, 2020) *user*

experience adalah pengalaman yang diberikan website atau software kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan.

2.2.2. Perancangan Desain UI/UX

Menurut (Galitz, 2007) dalam bukunya yang berjudul “*Essential Guide to User Interface Design*” Prinsip-prinsip dalam merancang *user interface* adalah sebagai berikut:

- a. Efisien (*Efficiency*) : Elemen visual antarmuka didesain dengan tujuan untuk membuat pengguna berinteraksi dengan sistem secara mudah, cepat, dan bebas. Alur penggunaan dan elemen visual harus dibuat dengan jelas, pendek, dan dapat diprediksi
- b. Familiar (*Familiarity*) : Untuk dapat mendesain antarmuka yang organik dan alami, desainer perlu memerhatikan pola perilaku pengguna di dunia nyata. Desainer juga perlu mendesain elemen visual dan menggunakan tata bahasa yang sudah dikenal oleh pengguna.
- c. Fleksibel (*Flexibility*) : Pengguna memiliki latar belakang pengetahuan, pengalaman, dan preferensi pribadi yang beragam. Untuk itu elemen visual antarmuka harus dibuat agar dapat memfasilitasi perbedaan tersebut. Antarmuka harus dapat memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk memilih beragam alternatif interaksi dengan sistem sesuai dengan preferensi pengguna
- d. Jelas (*Clarity*) : Sebuah desain harus jelas secara konsep, visual, dan tata bahasa(linguistik). Elemen visual yang disajikan harus mudah dipahami dan berhubungan dengan konteks penggunaan. Tata bahasa yang dipilih juga harus sederhana, tidak ambigu, dan tidak mengandung makna asing bagi pengguna.
- e. Keamanan (*Safety*) : Menjamin pengguna untuk tidak melakukan kesalahan yang tidak disengaja (user slips). Contoh implementasi elemen visual prinsip ini adalah sebuah jendela pop-up konfirmasi langkah pengguna yang bersifat sensitif (ubah atau hapus data).
- f. Komprehensif (*Comprehensive*) : Pengguna harus dengan mudah memahami alur penggunaan dalam menyelesaikan sebuah tugas. Untuk itu, langkah-langkah penggunaan harus dirancang sangat jelas dan mudah dipahami tanpa perlu penjelasan yang berulang.

- g. Kenyamanan estetika (*Aesthetically Pleasing*) : Sebuah desain harus dapat dinikmati secara kasat mata. Elemen visual memiliki peran penting sebagai perantara komunikasi antara komputer dengan manusia. Untuk itu, desainer perlu memerhatikan pemilihan warna, peletakan layout konten, hingga penggunaan ilustrasi untuk dapat menyajikan visual yang tidak hanya memberikan kenyamanan estetika tetapi juga komunikasi efektif kepada pengguna.
- h. Kesederhanaan (*Simplicity*) : Sebuah antarmuka seharusnya menawarkan kemudahan penggunaan dan menyingkirkan segala sesuatu yang tidak sesuai dengan fungsi produk. Desainer harus merancang antarmuka secara sederhana dengan memerhatikan aspek sebagai berikut:
1. Menampilkan fitur yang paling sering dipakai oleh pengguna dan menyingkirkan fitur yang tidak relevan,
 2. Menggunakan elemen visual yang sederhana agar mudah dipahami pengguna.
 3. Menawarkan hirarki visual yang jelas,
 4. Menawarkan kondisi bawaan (default),
 5. Menawarkan konsep konsistensi dan keseragaman.
- i. Konsisten (*Consistency*) : Desain yang konsisten akan membantu pengguna untuk tidak mengingat banyak hal yang berbeda dalam waktu yang singkat. Sebuah desain UI yang mudah dipahami dapat meminimalkan kesalahan pengguna. Hal ini tentu berdampak positif terhadap pengalaman pengguna (UX).
- j. Pemulihan (*Recovery*) : Tersedia opsi pembalikan atau pemulihan apabila terdapat kesalahan. Menjamin pengguna untuk dapat melanjutkan aktivitas bahkan ketika terjadi gangguan perangkat keras, perangkat lunak, atau gangguan koneksi internet. Contoh implementasi elemen visualnya adalah tombol perintah untuk menyegarkan (refresh) atau mencoba lagi.
- k. Responsif (*Responsiveness*) : Antarmuka seharusnya dapat menerima dan merespon input pengguna secara cepat dan tepat. Semua permintaan pengguna harus tertampil dengan baik di layar perangkat. Contoh implementasi elemen visualnya adalah progress bar untuk memberi informasi kepada pengguna

segera ketika pengguna melakukan permintaan tugas (request task). Progress bar memiliki manfaat untuk memberi informasi bahwa sistem sedang mengeksekusi tugas di latar belakang.

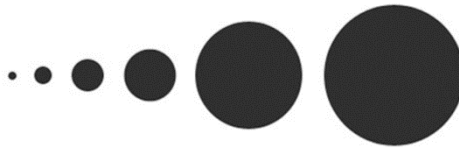
Selain prinsip *user interface design* terdapat juga prinsip-prinsip *user experience*. *User experience* memiliki konsep dasar yaitu *usability*, dari konsep tersebut memiliki prinsip yaitu prinsip *usability*. Prinsip *usability* memiliki 5 komponen menurut (Nielsen, 2018), yaitu :

1. *Learnability* : Sistem yang dibuat haruslah mudah untuk dipelajari supaya pengguna dapat dengan cepat bekerja dengan sistem yang ada.
2. *Efficiency* : Sistem yang dibuat haruslah efisien sehingga tingkat produktifitas meningkat dan tinggi.
3. *Memorability* : Sistem haruslah mudah diingat (atau mampu mengingatkan), sehingga seorang pengguna biasa bisa kembali menggunakan setelah beberapa periode waktu tanpa harus mempelajarinya kembali semuanya dari awal.
4. *Errors* : Semua sistem haruslah memiliki tingkat *error* atau kesalahan yang rendah atau kecil.
5. *Satisfaction* : Semua sistem haruslah dapat menyenangkan dan menyamankan penggunaannya.

2.2.3. Elemen Visual

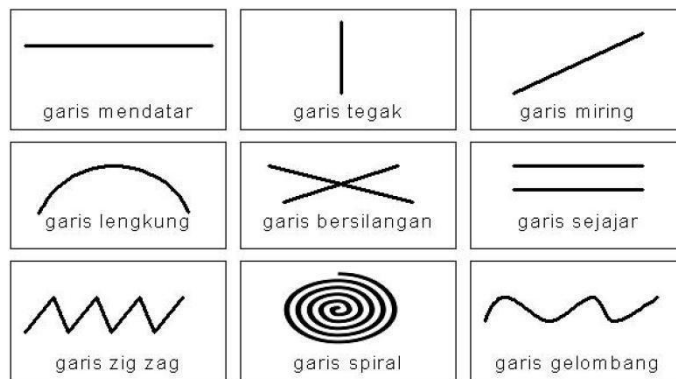
Menurut Wahyuningsih mengatakan bahwa dalam sebuah karya visual, terdapat beberapa elemen atau unsur yang merupakan bagian penting untuk mewujudkan suatu tampilan visual. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain, dan tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar, dan prinsip-prinsip desain. Elemen-elemen tersebut meliputi:

- a. Titik : Titik merupakan unsur visual yang memiliki dimensi panjang tetapi tidak memiliki lebar. Cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan berbagai macam variasi seperti jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.



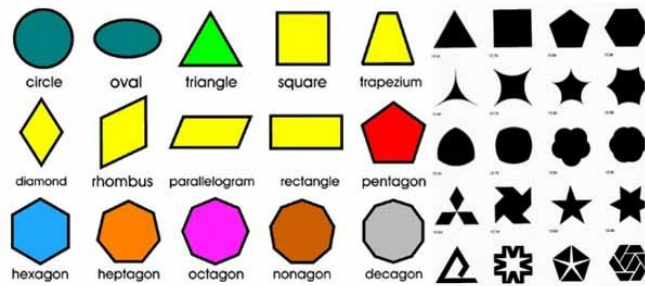
Gambar 2.6 Unsur Desain Titik
(Sumber: www.bambangherlandi.web.id)

- b. Garis : Dikenal sebagai goresan yang menjadi batas dari suatu bidang warna. Ciri utamanya adalah memiliki arah serta dimensi memanjang yang dapat berbentuk lurus, melengkung, gelombang, zig-zag, dan lain-lain.



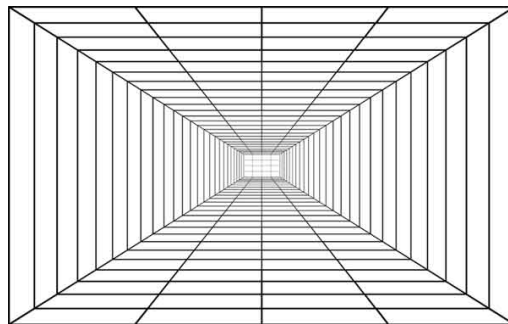
Gambar 2.7 Unsur Desain Garis
(Sumber: *google image*)

- c. Bidang atau bentuk : Merupakan unsur visual yang memiliki dimensi panjang, dan lebar. Memiliki 2 jenis kategori, yaitu bidang geometri dan non-geometri. Bidang dapat dibentuk dengan menyusun titik maupun garis dengan kepadatan tertentu.



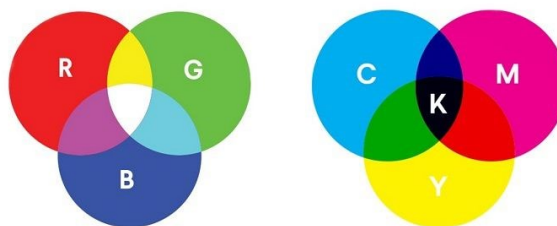
Gambar 2.8 Unsur Desain Bentuk/bidang
(Sumber: www.grafis-media.website)

- d. Ruang: Ruang dapat dibentuk dengan adanya bidang. Ruang merupakan sebuah perwujudan 3 dimensi, dan dapat dibagi menjadi 2, yaitu ruang nyata dan semu.



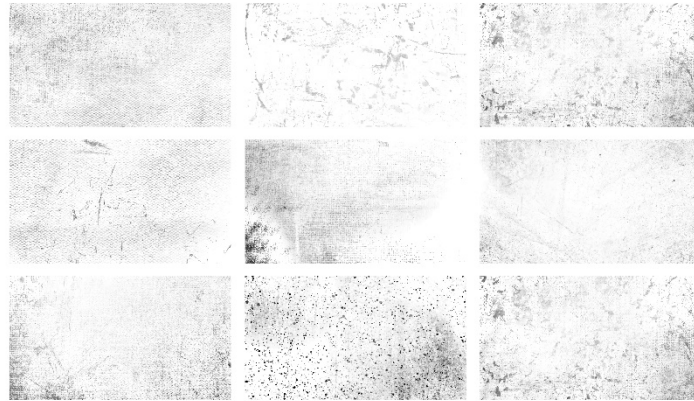
Gambar 2.9 Unsur Desain Ruang
(Sumber: www.pixabay.com)

- e. Warna : Warna dibentuk dari 3 unsur, yaitu hue (spektrum warna), saturation (nilai kepekatan), dan lightness (nilai cahaya).



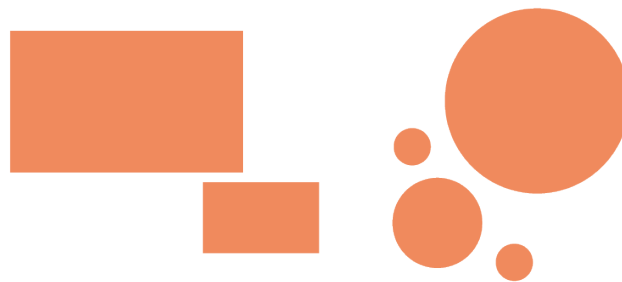
Gambar 2.10 Unsur Desain Warna
(Sumber: www.niagahoster.co.id)

- f. Tekstur : Secara fisik terdapat 2 jenis tekstur, yaitu kasar dan halus. Secara efek tampilan, terdapat 2 jenis yaitu nyata dan semu. Tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya.



Gambar 2.11 Unsur Desain Tekstur
(Sumber: www.kreasipresentasi.com)

- g. Ukuran : Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain. (Rochmawati, 2020).



Gambar 2.12 Unsur Desain Ukuran
(Sumber: www.niagahoster.co.id)

2.2.4. Elemen Visual *User Interface*

Elemen visual dalam *user interface* memiliki dasar dan prinsip yang sama dengan elemen visual pada umumnya. Berikut adalah elemen visual dalam *user interface*.

1. *Font* atau *Typeface*

Font atau *typeface* merupakan salah satu elemen yang penting dalam perancangan desain UI, dikarenakan font atau *typeface* akan mempengaruhi kesan dari desain UI yang di rancang.

Font atau *typeface* sendiri terbagi menjadi 2 jenis yaitu serif dan sans serif. Kedua jenis tersebut memiliki karakteristik dan kesan tersendiri, yaitu serif sendiri memiliki karakter dan kesan yang lebih formal dan kaku sedangkan sans serif memiliki karakter dan kesan yang non formal dan juga dekoratif. Dalam perancangan ini menggunakan 2 jenis *typeface* yang dimana bertujuan untuk mendukung setiap karakter dari tampilan UI yang di rancang

2. Warna

Warna merupakan elemen desain *UI* yang penting dalam perancangan desain, karena warna sendiri memiliki psikologi warna atau pengertian warna yang akan berpengaruh terhadap fungsi maupun kesan dalam desain *UI*. Contohnya adalah warna merah sering digunakan untuk pertanda suatu hal yang penting ataupun memiliki fungsi sebagai suatu hal yang salah/berakhir.

Dalam perancangan ini warna yang digunakan pada dasarnya adalah menggunakan warna dari brand Koffietori itu sendiri yang memiliki 3 warna dasar yaitu Hijau, Putih krem, dan Hitam. Akan tetapi tetap terdapat penamabahan warna sesuai dengan fungsi dan psikologi warna dalam UI itu sendiri, contohnya seperti warna merah untuk penanda suatu hal yang salah/berakhir.

3. *Icon*

Dalam desain UI *icon* menjadi elemen yang penting karena setiap *icon* memiliki fungsi dan juga arti dari setiap *icon*nya. Penggunaan *icon* memiliki perbedaan pada setiap *operating system* yang digunakan.

Operating system yang umum digunakan adalah android dan IOS. Dalam Android minimal pixel yang digunakan adalah kelipatan dari 96x96, 72x72, dan 48x48, sedangkan untuk IOS standart minimal pixel yang digunakan adalah 1024x1024.

Pembuatan icon juga memiliki beberapa hal yang wajib yang ditekankan, yaitu *scalability*, *Recognizability*, *Consistency*, dan *Uniquenes*

a. *Scalability*

Icon harus memiliki ukuran yang kecil akan tetapi dapat terlihat dan memudahkan pengguna dalam penggunaan *icon* tersebut.

b. *Recognizability*

Icon harus sederhana, dengan sederhana maka *icon* akan dikenali oleh penggunanya ketika menggunakan aplikasi tersebut.

c. *Consistency*

Consistency dalam pembuatan *icon* wajib diterapkan tidak hanya dalam hal ukuran setiap *icomnya* akan tetapi juga warna, bentuk dan juga fungsi dari setiap *icon* yang dibuat agar tetap konsisten sesuai dengan karakter visualnya.

d. *Uniqueness*

Setiap pembuatan icon harus memiliki keunikan, karena dengan keunikan ini akan meningkatkan ketertarikan dari pengguna. Walaupun unik *icon* harus tetap sesuai dengan fungsi dari penggunaan icon tersebut.

Dalam perancangan ini menggunakan icon yang memiliki karakter visual sesuai dengan brand Koffietori itu sendiri yaitu *elegan*, *natural*, dan *simple*

4. Tombol

Tombol merupakan elemen penting lainnya dalam perancangan UI yang dimana tombol merupakan salah satu elemen yang berpengaruh terhadap fungsi dari setiap tombolnya atau biasa disebut dengan *interaction*. Dalam perancangan UI ini tombol yang digunakan tetap menggunakan tombol dengan fungsi tombol pada umumnya, contohnya tombol

5. Ilustrasi dan Foto

Foto maupun ilustrasi merupakan elemen penting dalam perancangan *UI* yang dimana foto dan ilustrasi dapat merepresentasikan hal yang ingin disampaikan dan menjadi empasis atau daya tarik utama, contohnya penggunaan foto produk dalam desain *UI* menu *digital* untuk menunjukkan produk yang ditawarkan. Sedangkan ilustrasi digunakan untuk menambahkan estetika dari tampilan *UI* dan juga setiap ilustrasi memiliki arti dan fungsi pendukung dalam tampilan *UI*, contohnya adalah penggunaan ilustrasi pada tampilan awal *UI*.

6. Bagan atau Diagram

Elemen bagan atau diagram dalam *UI* pada umumnya digunakan untuk menampilkan tampilan data agar lebih mudah dipahami. Contohnya adalah penggunaan bagan dalam tampilan data penjualan.

2.2.4. Komposisi Desain Visual

Komposisi visual menurut wahyuningsih pada 2013 adalah komposisi merupakan pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam suatu karya desain grafis secara harmoni. Dan dibagi menjadi beberapa prinsip yaitu :

1. Kesatuan : Ini adalah prinsip desain yang harus ditekankan pada harmoni elemen yang ditempatkan.
2. Keseimbangan : Prinsipnya adalah menghindari kesan prasangka di bidang atau ruangan yang penuh dengan elemen desain bisa dibagi menjadi keseimbangan simetris, asimetris dan sentral, dan distribusi.
3. Irama : Susunan unsur menurut polanya penataan khusus untuk mendapatkan kesan yang menarik bisa dilakukan di ulangi sekali atau ganti secara teratur.
4. Kontras : Ini adalah konfigurasi, sehingga tidak terlihat monoton ditampilkan secukupnya agar tidak terlihat berantakan, sebuah kontradiksi yang tidak harmonis.
5. Fokus : Ini adalah konfigurasi yang harus menunjukkan bagian itu ini penting dan menjadi perhatian desain utama.
6. Rasio: Ini adalah perbandingan ukuran elemen desain per bagian dari seluruh desain atau satu desain

2.2.5. *Layout*

Agar informasi dapat ditampilkan dengan menarik dan informasi dapat disampaikan dengan baik, desainer harus menyusun elemen-elemen visual dengan baik, dan benar, menurut Ardhi (2013). Penempatan elemen-elemen inilah yang disebut sebagai *layout*, jadi tatanan dari suatu elemen visual adalah pengertian dari *layout*. Beberapa hal yang harus diperhatikan dari *layout* adalah :

- a. Alur baca : Proses membaca biasanya orang Indonesia membaca teks dari kiri ke kanan. Saat memperhatikan, kita membaca itu dibentuk menggunakan alur yang mirip dengan huruf Z. hal tersebut merupakan kebiasaan kita sejak kecil.
- b. Keseimbangan : Apa yang Anda butuhkan saat mendesain tata letak perhatikan bagian pemuatan elemen yang ada. kapan menyampaikan informasi lebih mudah saat menggunakan teks, teks harus didahulukan daripada teks. tata letak. ini juga berlaku ketika informasinya lebih sederhana. Jika disajikan dalam bentuk visual. Kami juga butuh Periksa warna teks, yang biasanya dilakukan secara kontras. sebagai latar belakang. Keseimbangan posisi juga diperlukan Hati-hati jangan sampai tumpang tindih, komunikasikan informasi dengan jelas.
- c. Gambar : Kehadiran gambar memberikan ide yang jelas pada teks atau informasi yang dikirimkan. Dalam tata letak bisa disematkan banyak foto. Gambar juga dapat digunakan seperti ini: Latar belakang teks, bingkai teks atau pola teks itu sendiri.
- d. Margin : Ini adalah area dalam tata letak di mana pemimpin diposisikan dapat beristirahat sejenak dari informasi yang tersedia. biasanya ruang kosong antar elemen Itu ada di tata letak.
- e. Integrasi : Hubungan terbangun mencocokkan elemen yang ada di layout dengan tema tertentu.