

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

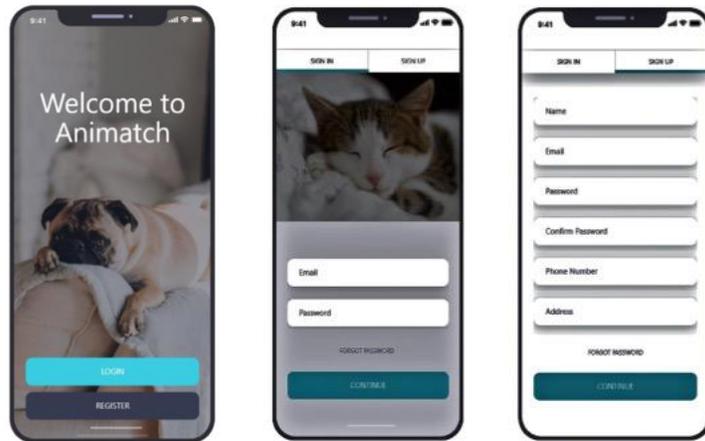
2.1 Tinjauan Pustaka

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Julianingsih Nurfitriyani dan timnya yang berjudul “MYANIMACH - Aplikasi Mobile Untuk Membantu Binatang Yang Diabaikan”, berasal dari Fakultas School of Information Systems, Universitas Bina Nusantara, riset yang dilakukan pada tahun 2019 dan dipublikasikan dalam Jurnal Pengkajian dan Penerapan Teknik Informatika (Nurfitriyani et al., 2019). Penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menyediakan platform bagi pemilik hewan untuk menawarkan hewan yang akan diadopsi dan calon pengadopsi untuk berkomunikasi dengan lebih mudah. Salah satu solusi yaitu dengan merancang UI/UX, myAnimach berpotensi membantu mengurangi jumlah hewan terlantar. Dengan menggunakan aplikasi seluler sebagai media, calon pengadopsi dapat mengakses aplikasi ini dari perangkat seluler mereka di mana saja. Penelitian tersebut kemudian membuat desain grafis aplikasi myAnimach yang dapat memberikan layanan seperti mendaftarkan akun, memilih hewan untuk diadopsi, mengisi formulir adopsi, dan menyediakan artikel-artikel tentang hewan. Berikut layanan fitur-fitur yang ditampilkan:

Kalau dalam penulisan ada bagian yang menggunakan *numbering*, agar terlihat rapi, format penulisannya bisa dilihat pada contoh berikut:

1. *Register Account*

Pengguna harus melakukan login atau membuat akun terlebih dahulu.

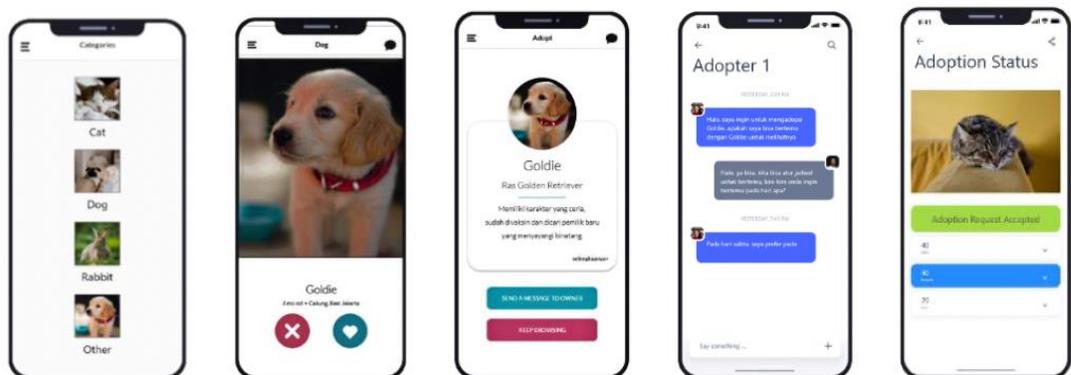


Gambar 2. 1 Desain Aplikasi mobile myAnimach

Sumber : (Nurfitriyani et al., 2019)

2. Request Animal for Adoption

Setelah login pengguna dapat melihat daftar hewan yang siap diadopsi, jika pengguna tertarik untuk mengadopsi hewan tersebut pengguna dapat bertanya lebih lanjut kepada pemilik hewan.

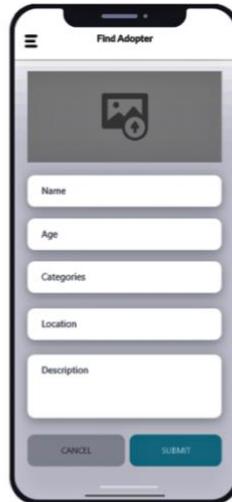


Gambar 2. 2 Desain aplikasi mobile myAnimach

Sumber : (Nurfitriyani et al., 2019)

3. *Publish Animal for Adoption*

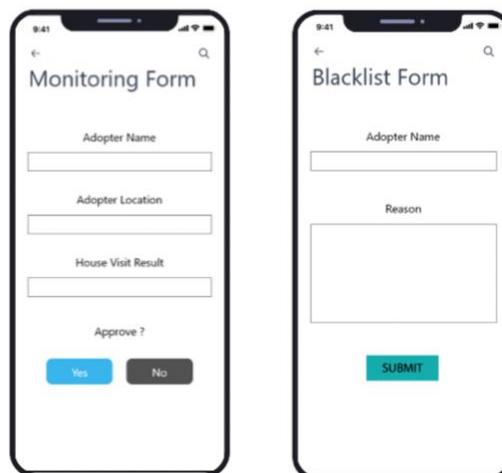
Pengguna dapat menawarkan hewan peliharaan mereka untuk diadopsi dengan mengisi form.



Gambar 2. 3 Desain aplikasi mobile myAnimach
Sumber : (Nurfitriyani et al., 2019)

1. *Monitoring Adoption Process*

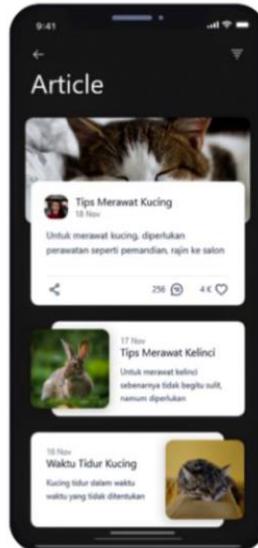
Jika pengguna telah lulus tes, maka tim myAnimach dapat membuat form pengajuan monitor kondisi rumah pengguna. Pengguna yang bermasalah dapat di blacklist dari daftar.



Gambar 2. 4 Desain aplikasi mobile myAnimach
Sumber: (Nurfitriyani et al., 2019)

2. Publish Article About Animal

Pada menu artikel, pengguna dapat mencari hal-hal seputar hewan terkait.



Gambar 2. 5 Desain aplikasi mobile myAnimach
Sumber: (Nurfitriyani et al., 2019)

Aplikasi ini dapat menjadi solusi untuk memungkinkan adopter dapat menemukan hewan terlantar yang ingin diadopsi dengan lebih mudah. Aplikasi ini juga memungkinkan masyarakat yang ingin menawarkan hewan untuk diadopsi untuk mengunggah informasi ini dari perangkat seluler mereka dan membuat proses adopsi menjadi tidak terlalu membosankan. Untuk pengembangan di masa depan, forum untuk diskusi antar pengguna akan bermanfaat untuk sarana komunikasi yang lebih mudah. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti akan menambahkan fitur baru untuk melaporkan hewan peliharaan yang hilang. Karena tidak semua hewan terlantar ditinggalkan, beberapa dari mereka adalah hewan peliharaan yang hilang dan pemiliknya tidak dapat menemukannya (Akbar et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Nur Atifah dari Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya (Athifah & Nadia, 2023). Penelitian yang

berjudul “Analisis preferensi User Interface untuk Adopsi Hewan Terlantar”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa para pengguna lebih memilih aplikasi ketimbang website untuk melakukan adopsi hewan, hal ini karena jumlah pengguna smartphone dan aplikasi lebih tinggi di Indonesia.

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah dua konsep yang saling berkaitan dalam desain digital. UI fokus pada elemen visual dan antarmuka pengguna, seperti tombol, ikon, dan layout. Sementara itu, UX lebih berkaitan dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan, meliputi kenyamanan, kemudahan navigasi, dan kepuasan. Keduanya sangat penting dalam menciptakan produk digital yang sukses, terutama aplikasi mobile dan website. Menurut penelitian oleh Melvin Dewi Rosita & Firdaus, (2024), penerapan desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengguna secara signifikan, mempengaruhi keputusan pembelian, dan memperpanjang waktu interaksi (Melvin Dewi Rosita & Firdaus, 2024)

2.2 Tinjauan Teori

1. Perkembangan UI/UX

Perkembangan UI/UX dimulai di negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Eropa pada awal 2000-an, ketika teknologi digital dan internet mulai berkembang pesat. Banyak perusahaan mulai sadar bahwa desain aplikasi dan situs web yang bagus penting agar pengguna merasa nyaman. Perusahaan besar seperti Apple, Google, dan Facebook mulai menerapkan desain yang simpel dan mudah digunakan. Apple, misalnya, terkenal dengan desain yang bersih dan sederhana, sementara Google fokus pada kecepatan dan kemudahan akses informasi. Seiring waktu, tren desain ini menyebar ke seluruh dunia, termasuk ke Indonesia.



Gambar 2. 6 Website Google Pertama

Dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* dan internet di Indonesia, perusahaan lokal seperti Tokopedia, Bukalapak, dan Traveloka mulai mengikuti prinsip desain yang sama. Mereka ingin aplikasi mereka tidak hanya terlihat bagus, tetapi juga mudah digunakan oleh banyak orang. Desainer Indonesia menyesuaikan desain dengan kebiasaan lokal, seperti menggunakan bahasa Indonesia, menyesuaikan aplikasi dengan kualitas jaringan internet yang bervariasi, dan menambahkan fitur yang berguna bagi pengguna di Indonesia.

UI/UX juga sangat penting dalam bidang jasa, karena dapat mempengaruhi pengalaman pelanggan secara langsung. Dalam layanan seperti transportasi, perbankan, atau e-commerce, desain yang baik dapat membuat proses lebih mudah, cepat, dan menyenangkan bagi pengguna. Misalnya, di aplikasi Gojek atau Grab, desain yang jelas dan mudah dipahami membantu pengguna memesan layanan dengan cepat tanpa kebingungan. Begitu juga dengan aplikasi perbankan, jika desainnya rumit, pengguna bisa merasa frustrasi dan enggan menggunakannya. Sebaliknya, jika antarmukanya sederhana dan responsif, pengalaman pengguna akan lebih lancar, yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan. Dalam bidang jasa, UI/UX yang baik tidak hanya mempermudah transaksi, tetapi juga membangun hubungan yang lebih baik antara perusahaan dan pelanggan, membuat pelanggan merasa dihargai dan nyaman menggunakan layanan tersebut.

2. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang untuk digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti bermain game, berkomunikasi, mengedit foto, berbelanja, atau melakukan transaksi perbankan. Pengguna dapat mengunduh aplikasi mobile melalui toko aplikasi seperti Google Play Store untuk Android atau App Store untuk iPhone. Aplikasi mobile dimulai pada akhir 1990-an ketika ponsel pertama kali mulai populer. Pada awalnya, ponsel hanya digunakan untuk telepon dan pesan teks. Pada tahun 2000-an, ponsel mulai berkembang dengan sistem operasi yang memungkinkan pengguna mengunduh aplikasi.

Pada tahun 2007, Apple meluncurkan iPhone dengan sistem operasi iOS yang memungkinkan pengunduhan aplikasi melalui App Store. Ini menjadi titik awal bagi pertumbuhan pesat aplikasi mobile, karena para pengembang mulai membuat aplikasi khusus untuk iPhone dan perangkat lainnya. Beberapa tahun setelah itu, Google meluncurkan Google Play Store pada 2008 untuk perangkat Android, memberikan pengguna kesempatan untuk mengunduh berbagai aplikasi. Seiring waktu, aplikasi mobile terus berkembang dan kini digunakan untuk berbagai kebutuhan sehari-hari, mulai dari media sosial, belanja online, hingga layanan transportasi dan kesehatan. Kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin mudah membuat aplikasi mobile menjadi sangat penting dan digunakan oleh miliaran orang di seluruh dunia.



Gambar 2. 7 Appstore apple

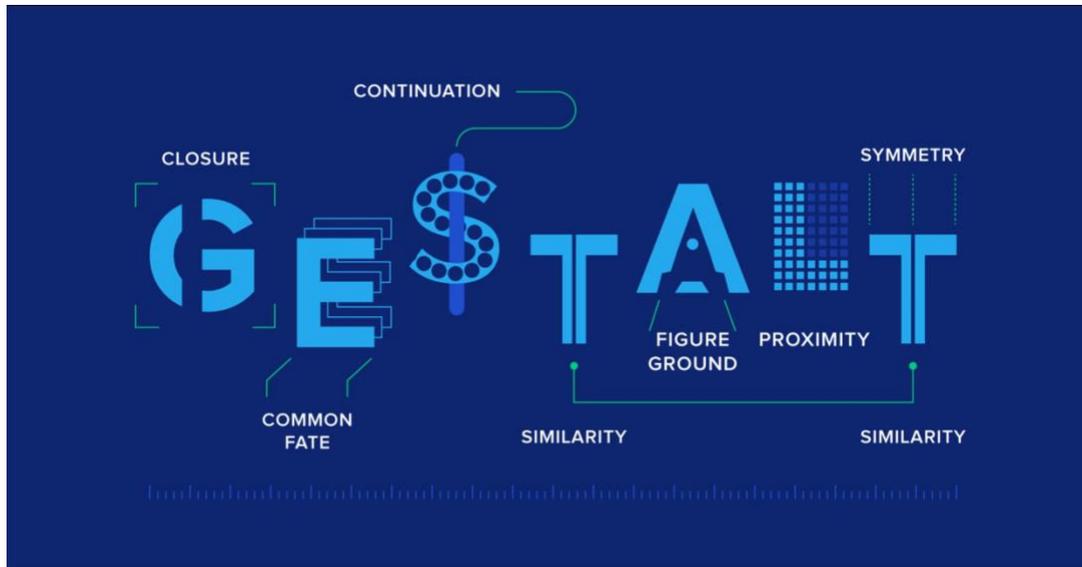
3. Shelter Hewan

Animal Defenders Indonesia adalah organisasi yang berdiri dengan tujuan melindungi hewan-hewan terlantar dan korban kekerasan. Organisasi ini awalnya dibentuk oleh sekelompok pecinta hewan yang prihatin terhadap banyaknya kasus penelantaran dan penyiksaan hewan di Indonesia. Sejak berdiri, Animal Defenders aktif melakukan penyelamatan, perawatan medis, rehabilitasi, hingga membantu proses adopsi hewan agar mendapatkan rumah baru yang layak. Mereka juga rutin mengedukasi masyarakat tentang pentingnya kesejahteraan hewan dan tanggung jawab saat memelihara hewan. Seiring berjalannya waktu, Animal Defenders semakin dikenal luas dan banyak mendapat dukungan dari berbagai pihak, baik individu maupun komunitas. Namun, di balik popularitasnya, organisasi ini masih menghadapi berbagai

tantangan, terutama dalam hal keterbatasan sumber daya manusia. Jumlah staf yang terbatas membuat pekerjaan di lapangan sering kali menumpuk, mulai dari merawat hewan, mengurus administrasi, hingga melayani calon adopter. Banyaknya hewan yang perlu ditangani membuat staf harus bekerja ekstra keras setiap hari. Hal ini menyebabkan proses adopsi menjadi kurang maksimal dan memakan waktu yang cukup lama. Keterbatasan tenaga juga membuat mereka kesulitan mendata hewan secara detail dan memantau perkembangan adopsi secara menyeluruh. Untuk menjawab permasalahan tersebut, aplikasi yang akan diteliti dan dikembangkan hadir sebagai solusi inovatif. Aplikasi ini dirancang untuk membantu staf dalam mengelola data hewan, mempermudah proses pencocokan dengan calon adopter, dan mempercepat komunikasi. Dengan adanya sistem yang terintegrasi, beban kerja manual dapat berkurang sehingga staf bisa lebih fokus pada perawatan hewan. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan transparansi informasi kepada calon adopter dan masyarakat luas. Kehadiran aplikasi ini menjadi langkah nyata untuk mendukung visi Animal Defenders dalam menciptakan proses adopsi yang lebih efektif, efisien, dan tepat sasaran.

2.2.1 Teori Utama

Teori UI/UX berkaitan dengan pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dalam desain digital. UI (User Interface) berfokus pada desain visual dan elemen-elemen yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem atau aplikasi, seperti tombol, ikon, tata letak, warna, dan tipografi. Tujuan utama UI adalah menciptakan antarmuka yang estetis, mudah digunakan, dan intuitif, sehingga pengguna merasa nyaman dalam berinteraksi. Sementara itu, UX (User Experience) mencakup keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi atau situs web, termasuk aspek kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan. UX lebih luas dibandingkan UI, mencakup riset pengguna, struktur informasi, alur interaksi, dan responsivitas, dengan fokus untuk meningkatkan efisiensi serta kepuasan pengguna.



Gambar 2. 8 Teori UI/UX Gestalt

Teori Gestalt dalam UI/UX adalah desain yang didasarkan pada cara manusia secara alami memproses dan memahami elemen visual sebagai suatu kesatuan yang terorganisir (Kompas, 2022). Dalam merancang antarmuka digital seperti aplikasi atau situs web, prinsip-prinsip Gestalt membantu desainer menciptakan tampilan yang intuitif, mudah dinavigasi, dan estetik dengan memanfaatkan kecenderungan otak manusia dalam mempersepsikan pola dan struktur. Salah satu prinsip utama adalah proximity (keterdekatan), di mana elemen yang berdekatan akan dipersepsikan sebagai satu kelompok. Ini penting dalam tata letak seperti formulir, agar pengguna secara instan memahami hubungan antara label dan kolom input. Prinsip similarity (kesamaan) menyatakan bahwa elemen dengan bentuk, warna, ukuran, atau gaya visual yang sama akan dipersepsikan sebagai bagian dari kelompok yang sama, sehingga pengguna bisa dengan cepat mengenali elemen yang memiliki fungsi serupa, seperti tombol aksi yang konsisten di seluruh halaman. Prinsip continuity (kontinuitas) menjelaskan bahwa mata pengguna cenderung mengikuti garis atau pola visual yang mengalir, yang bisa diterapkan dalam desain navigasi atau layout konten yang

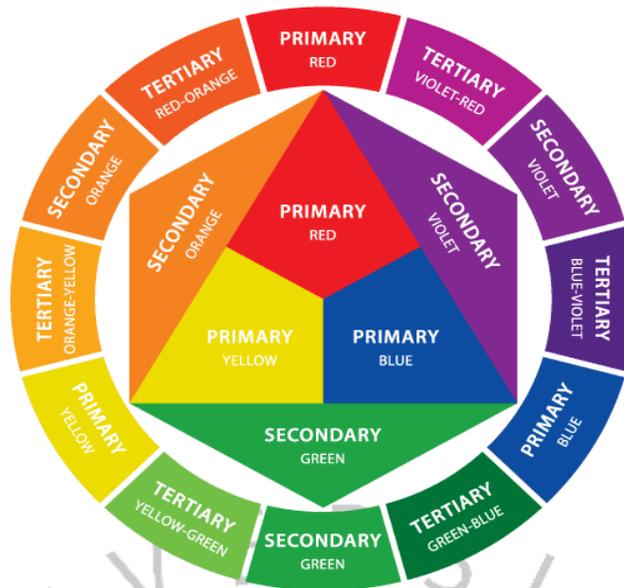
terstruktur rapi agar alur baca menjadi alami. Prinsip closure (penutupan) mengacu pada kecenderungan otak untuk “melengkapi” bentuk yang tidak sempurna atau tidak lengkap sehingga tetap terbaca sebagai satu kesatuan, sering digunakan dalam desain ikon atau logo yang minimalis. Sementara itu, prinsip figure-ground (figur dan latar) membantu membedakan elemen penting dari latar belakangnya dengan menciptakan kontras yang jelas antara elemen utama dan area sekitarnya, seperti tombol CTA (call-to-action) yang menonjol. Prinsip lain yang juga krusial adalah common fate (nasib bersama), di mana elemen yang bergerak atau berubah bersamaan akan dianggap memiliki keterkaitan, seperti dropdown menu yang terbuka bersamaan dengan animasi pada tombol. Terakhir, prinsip symmetry and order (simetri dan keteraturan) mengungkapkan bahwa antarmuka yang simetris (Noufal, 2020).

Salah satu pandangan yang sering diungkapkan oleh ahli UX, Don Norman, adalah bahwa “UX merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan produk, bukan hanya tampilan visual atau antarmukanya”. Norman menekankan bahwa desain yang sukses tidak hanya mencakup elemen antarmuka yang menarik (UI), tetapi juga bagaimana aplikasi atau situs web dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan cara yang efisien dan menyenangkan, menciptakan pengalaman yang lancar dan memuaskan (Teras Academy, 2022).

2.2.2 Teori Pendukung

1. Warna

Warna merupakan elemen visual yang sangat penting karena memainkan peran besar dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif, menarik, dan bermakna. Dalam desain, warna tidak hanya berfungsi untuk memperindah, tetapi juga sebagai alat untuk mempengaruhi persepsi, suasana hati, dan keputusan audiens.



Gambar 2. 9 Color Wheel

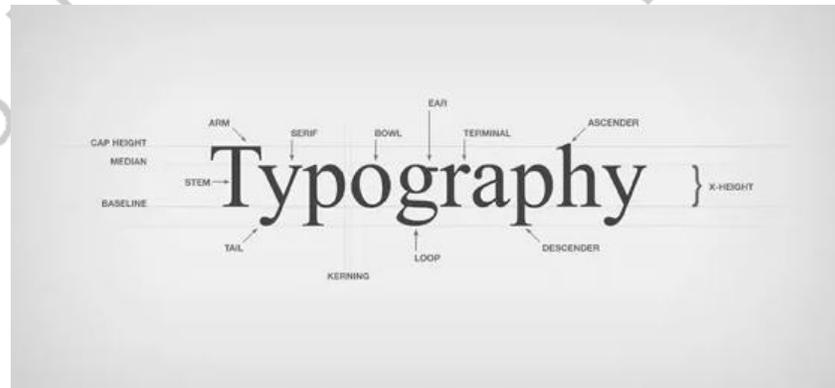
Teori warna *Brewster* memberikan kontribusi penting dalam desain melalui konsep-konsep dasar seperti pemisahan cahaya dan pencampuran warna. Brewster menggunakan prisma untuk memecah cahaya putih menjadi berbagai warna spektrum, yang menjelaskan konsep warna primer (merah, biru, kuning) yang tidak dapat dibuat dengan mencampurkan warna lain, dan warna sekunder (oranye, hijau, ungu) yang diperoleh dengan mencampurkan dua warna primer. Pengetahuan ini sangat berguna dalam desain untuk menciptakan kombinasi warna yang harmonis atau kontras. Brewster juga mengatakan pentingnya harmoni warna dalam desain, di mana kombinasi warna yang tepat dapat menciptakan keseimbangan visual, sementara kontras warna digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen desain tertentu. Warna komplementer (misalnya, merah dan hijau) menciptakan kontras yang kuat, sedangkan warna analog (misalnya, biru, biru kehijauan, hijau) menciptakan kesan yang lebih lembut dan serasi (Unik, 2021)

Konsep Brewster tentang interaksi warna dengan media visual sangat relevan dalam desain modern, baik dalam desain cetak maupun desain digital. Pemahaman tentang bagaimana warna bekerja dalam berbagai kondisi pencahayaan sangat penting, terutama dalam desain antarmuka pengguna (UI) atau elemen interaktif, untuk memastikan warna tetap terlihat jelas dan menarik dalam berbagai situasi. Dengan konsep ini, Brewster membantu desainer

menciptakan desain yang tidak hanya efektif tetapi juga fungsional (Unik, 2021)

Peneliti menggunakan teori warna Brewster yang dibagi menjadi warna primer dan sekunder. Teori ini dapat mendukung UI/UX yang dirancang menjadi lebih kontras dan bisa menerapkan suasana yang diharapkan peneliti.

2. Tipografi



Gambar 2. 10 Tipografi

Tipografi menurut Surianto Rustan, mengatakan bahwa tipografi bukan hanya sekadar elemen untuk menyampaikan informasi, melainkan juga memiliki peran penting dalam menciptakan kesan visual dan mendukung komunikasi pesan secara efektif. Dalam teorinya, Rustan menekankan bahwa tipografi adalah aspek krusial dalam desain karena pengaruhnya yang besar terhadap cara audiens memproses dan merasakan pesan yang disampaikan (Hadza, 2023).

Konsep-konsep menurut Surianto Rustan,

a. Keterbacaan dan Kejelasan

Menekankan pentingnya tulisan dalam tipografi. Pemilihan jenis huruf (*font*), ukuran, jarak antar huruf (*kerning*), dan jarak antar baris (*leading*)

sangat menentukan sejauh mana tulisan dapat dibaca dengan mudah. Tulisan yang sulit dibaca dapat menghalangi komunikasi yang efektif, sementara tulisan yang jelas dan terstruktur dengan baik akan mempermudah audiens dalam memahami informasi.

b. Hierarki Tipografi

Rustan juga menekankan pentingnya hierarki tipograf, yaitu cara mengatur elemen-elemen teks seperti judul, subjudul, dan isi agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menarik. Hierarki ini melibatkan pemilihan ukuran *font* yang berbeda, penggunaan gaya *font* (*bold*, *italic*), serta variasi warna untuk membedakan tingkat kepentingan informasi.

c. Pemilihan Font yang Tepat

Dalam pandangannya, Rustan mengingatkan bahwa pemilihan font harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan desain. Jenis *font* yang digunakan harus mencerminkan karakter pesan yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, *font* formal lebih cocok untuk desain institusional, sementara *font* yang lebih santai atau kreatif bisa digunakan untuk desain dengan nuansa yang lebih informal dan inovatif. Pemilihan font ini berpengaruh pada bagaimana *audiens* memandang dan merasakan pesan tersebut.

d. Keseimbangan dan Keteraturan

Rustan juga menyoroti pentingnya keseimbangan dalam pengaturan elemen-elemen tipografi. Desain yang baik memerlukan keseimbangan antara tulisan dan elemen visual lainnya, seperti gambar dan ruang kosong (*white space*). Selain itu, pengaturan teks yang rapi, seperti perataan kiri, kanan, atau tengah, juga berkontribusi pada kenyamanan mata audiens saat membaca.

e. Fungsi Tipografi dalam Desain Visual

Rustan berpendapat bahwa tipografi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai elemen estetika dalam desain. Tipografi yang tepat dapat memperkuat karakter desain dan membantu menyampaikan pesan secara lebih jelas. Penggunaan tipografi yang baik dapat meningkatkan daya tarik visual dan memberi kehidupan pada keseluruhan desain. Peneliti akan menerapkan teori menurut Surianto Rustan yang telah menyatakan konsep-konsep tipografi yang relevan terhadap perancangan penelitian ini.

3. Komik

- Komik menurut Bahasa Yunani artinya *komokos* yang berarti bercanda atau bersuka ria, yang memang dikenal sebagai karya tulis yang mengandung humor. M.S. Gumelar dalam bukunya yang berjudul *Comic Making* mengatakan komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Tysara, 2021).

(McCloud, 1993) di dalam buku *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), disampaikan bahwa "komik merupakan gambar yang diurutkan secara sengaja untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mampu menarik perhatian pembaca."

Komik digital memiliki pengalaman membaca yang berbeda dari komik konvensional. Mengingat generasi Millennial dan Generasi Z lebih suka menggunakan teknologi dan gawai dalam kesehariannya, komik daring unggul dari segi kepraktisancara mereka membaca dan lebih hemat ketimbang harus membeli komik cetak yang dijual di toko buku. Di Indonesia, komik digital yang populer adalah dari internet, atau bisa disebut juga komik daring. Komik daring sudah menjadi salah satu profesi yang telah menjadi bagian dari industri

kreatif. Salah satu pelopornya adalah Nurfadli Mursyid, pencipta komik Tahilalats yang aktif di berbagai media daring saat ini (Ramadhan & Rasuardie, 2020)

4. Tata Letak

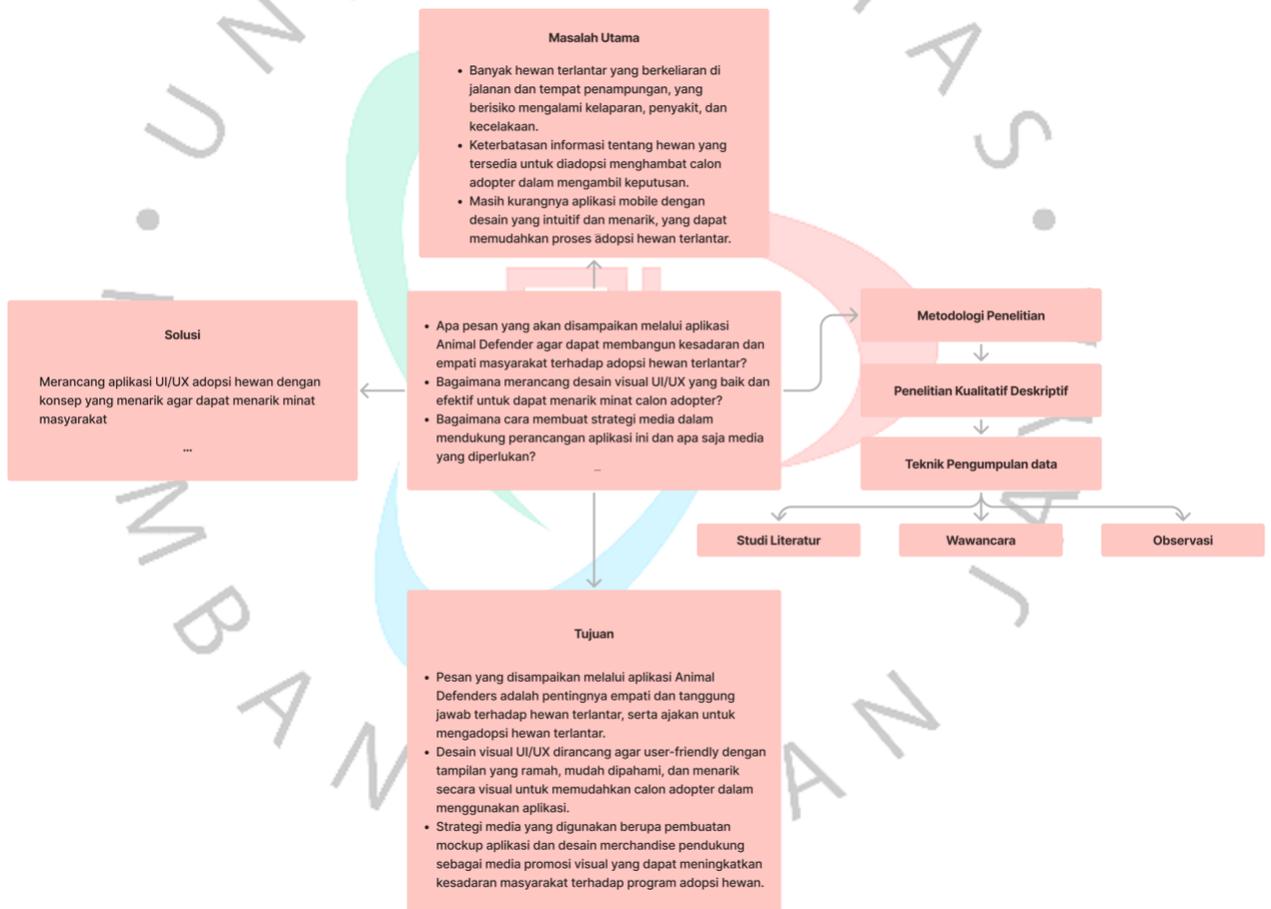
Tata letak (*layout*) merupakan proses menyusun elemen-elemen visual seperti tipografi, ilustrasi, warna, dan ruang kosong (*white space*) ke dalam satu komposisi visual yang utuh (Desain Grafis, 2023). Peran *layout* sangat penting dalam memastikan desain dapat menyampaikan pesan dengan jelas, mudah dipahami, dan tetap menarik secara estetika (Subari, 2024). Agar *layout* dapat berfungsi secara optimal, perancang visual perlu menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam tata letak, seperti keseimbangan untuk menciptakan stabilitas visual; kontras untuk membedakan elemen penting; penekanan untuk mengarahkan perhatian; keselarasan dan kedekatan untuk menunjukkan hubungan antar elemen; serta proporsi, ritme, dan konsistensi untuk menjaga keteraturan dan alur visual (Racun Garox, 2018). Prinsip-prinsip tersebut tidak hanya membantu menciptakan desain yang harmonis, tetapi juga meningkatkan kejelasan pesan yang ingin disampaikan (Desain Grafis, 2023).

Pengertian awal mengenai pentingnya keteraturan dalam tata letak dikemukakan oleh Jan Tschichold, mengemukakan bahwa seorang desainer dan tipografer asal Jerman, yang menyatakan bahwa desain grafis ideal sebaiknya mengikuti struktur yang teratur dan harmonis, misalnya dengan menggunakan sistem grid dan proporsi geometris seperti rasio 2:3 (Syafar, 2019). Jan Tschichold juga menegaskan bahwa prinsip-prinsip tersebut tidak bersifat membatasi, melainkan dapat menjadi dasar eksplorasi kreatif dalam menciptakan desain yang fungsional dan memiliki nilai estetika yang kuat (Racun Garox, 2018).

Dengan demikian, pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar tata letak sangat penting dalam praktik desain komunikasi visual. Tidak hanya sebagai

pedoman teknis, prinsip-prinsip ini juga menjadi fondasi dalam menciptakan karya yang komunikatif, efektif, dan memiliki nilai estetika yang tinggi di berbagai media, baik cetak maupun digital (Misrina, 2018).

2.3 Kerangka Berpikir



Tabel 2.1 Kerangka Berpikir