

Interaksi Manusia & Komputer (Human Computer Interaction)

Desain Grafis

Pertemuan 4

Pengertian Desain Grafis

- ▶ Bagian dari interface yang terlihat dan menimbulkan cita rasa
 - ▶ Sesuatu yang seseorang lihat pertama kali, dan menimbulkan kesan serta mempengaruhi tingkat emosi (mood).
 - ▶ Salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.
-



Filosofi Desain

- Elemen visual ekonomi
- Tidak berlebihan
- Jelas dan terorganisir dengan baik



Prinsip Grafik Desain

A. METAFORA

- Menampilkan dan menggambarkan elemen-elemen (titik, garis, warna, ruang dan tekstur) yang relevan dan dikenali.
 - Menggunakan desktop yang berhubungan dengan perancangan interface (Adobe Photoshop, Corel Draw, Macromedia flash dll).
 - Jika membangun interface untuk aplikasi penjualan di supermarket, bisa meniru bagaimana orang berjalan mengelilingi toko dengan membawa kereta dorong.
-





Overdone?

www.worldwidestore.com/Mainlvl.htm



Prinsip Grafik Desain (2)

B. KEJELASAN

- Setiap elemen yang digunakan pada interface harus beralasan dalam penggunaannya
 - Tidak berlebihan
 - Adanya Ruang kosong (white space)
 1. Memandu mata.
 2. Simetris dan seimbang.
 3. Memperjelas pesan yang diberikan.
 4. Memberikan relax pada mata dalam menatap elemen-elemen saat beraktifitas.
 5. Menawarkan kesederhanaan, enak dilihat, berkelas dan jelas.
-



Example

Clear, clean appearance

Opinion?

www.schwab.com

The screenshot shows the Charles Schwab website homepage in a Netscape browser window. The browser title is "Charles Schwab | Home - Netscape" and the address bar shows "http://www.schwab.com/". The website has a dark blue header with the Charles Schwab logo and navigation links: "Login", "Open an Account", "My Schwab", "Contact Us", and "Home". Below the header is a secondary navigation bar with links: "Getting Started", "Accounts & Services", "Investments", "Mutual Funds", "Quotes and Research", and "Smart Investor".

The main content area features a large "Welcome to the world of smarter investors" headline. Below this are two bullet points: "Get started at SchwabWelcome. Learn what we offer." and "Select an account that's right for you." There are also links for "Free trial! Stock Explorer™ & Schwab Select List®" and "Get a web phone on us. Find out how."

The page is organized into several columns of content:

- Learn:** Become a smarter investor with our new Learning Center.
- Plan:** Let us help you with: Retirement Planning (dropdown menu) and a "Go >" link.
- Invest:** Pick the best mutual funds and stocks.
- Research:** Get the latest news and analyst reports.
- Trade:** Active Traders get special pricing and a wireless device at no cost.
- Connect:** Meet other investors at Women Investing Now.

On the right side, there is a "Login" button with an orange arrow icon. Below it is a "Free Quotes & Charts" section with an input field for "Enter symbol" and a "Go >" button, along with a "Symbol Lookup >>" link. Further down is a "Today's Markets" section featuring a line chart for DJIA and NASDAQ. Below the chart is a table of market data:

	11	1	3
▲ DJIA	10,609.55		+5.28
▲ NASDAQ	2,640.57		+116.39
▲ S&P 500	1,326.82		+13.55

Below the table, it says "as of 4:30pm ET, 1/11/2001" and "© BigCharts.com". There is also a "Market Summary" link.

At the bottom of the page, there is a "Schwab Worldwide" section with a dropdown menu for "Select your country or region of residence" set to "America Latina" and a "Go >" button. Below this are "Specialized Services" (Charitable Giving, Investment Advisors, SchwabPlan 401(k), Multilingual Services) and "Company Information" (About Schwab, Job Opportunities, Company News, Privacy Policy, About Cookies, Account Protection, Market Volatility Message, Terms, Copyright Policy, Investor Protection Sites).

The footer contains navigation links: "Home", "My Schwab", "Contact Us", "Site Map", "Demo", and "Help".

Prinsip Grafik Desain (3)

C. KONSISTEN

- Konsisten dalam layout, warna, gambar (image), icon, tipografi, teks, dll.
- Konsisten pada layar, perpindahan antar layar satu ke layar lain.
- Konsisten pada desain interface yang dirancang
- Bidang kerja (platform) mempunyai petunjuk tuntunan.





Home page



Content page 1




Content page 2



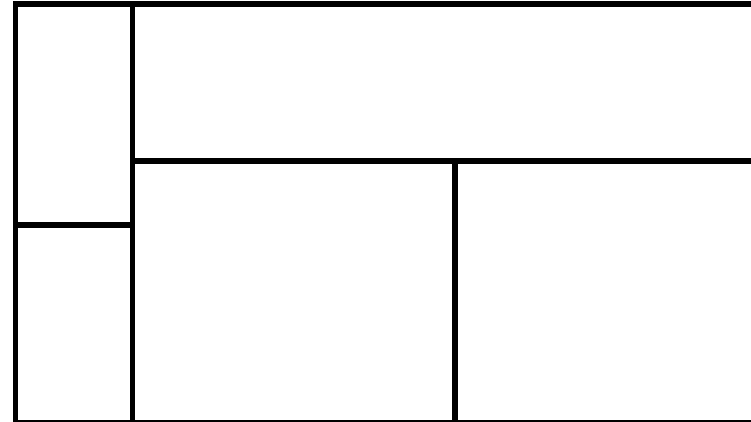
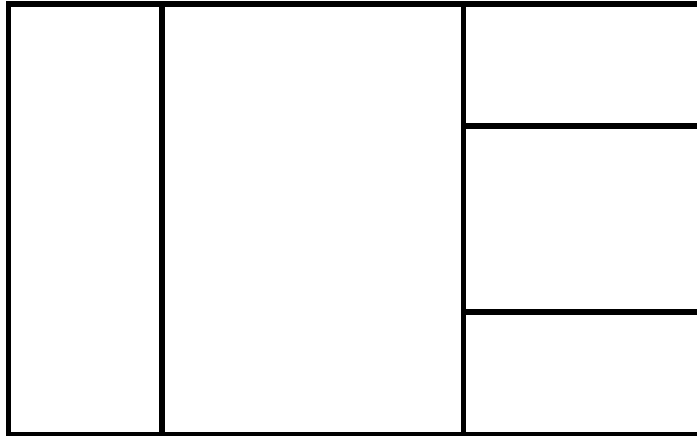
Prinsip Grafik Desain (4)

D. ALIGNMENT

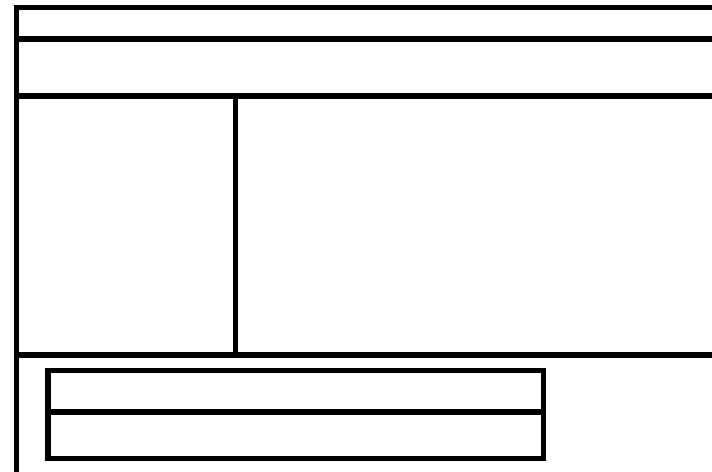
1. Dalam dunia barat alignment dimulai dari kiri atas 
2. Memperindah tampilan (enak dilihat)
3. Grids
 - Garis horisontal dan vertikal yang tersembunyi membantu pengalokasian komponen window.
 - Align menghubungkan apapun yang ingin ditampilkan menjadi terhubung.
 - Pengelompokan item secara logikal.
 - Meminimalkan jumlah kontrol, dan mengurangi kekacauan/ketidak rapihan dalam pengetikan.



Grid menggunakan format berikut



Contoh penggunaan grid :



Prinsip Grafik Desain (5)

- ▶ **Penggunaan Alignment**

- ▶ Posisi alignment : left, center atau right

Here is
some
new text

Here is
some
new text

Here is
some
new text

- ▶ Pilih salah satu
- ▶ Para pengguna baru sering menggunakan posisi center dalam pengetikan



Prinsip Grafik Desain (6)

E. KERAPATAN (PROXIMITY)

- ▶ Kerapatan item satu sama lain menunjukkan keterhubungan antar item.
- ▶ Adanya jarak menunjukkan tidak adanya keterhubungan.



Time

Time:

Name

Addr1

Addr2

City

State

Phone

Fax

Name

Addr1

Addr2

City

State

Phone

Fax

Name

Addr1

Addr2

City

State

Phone

Fax



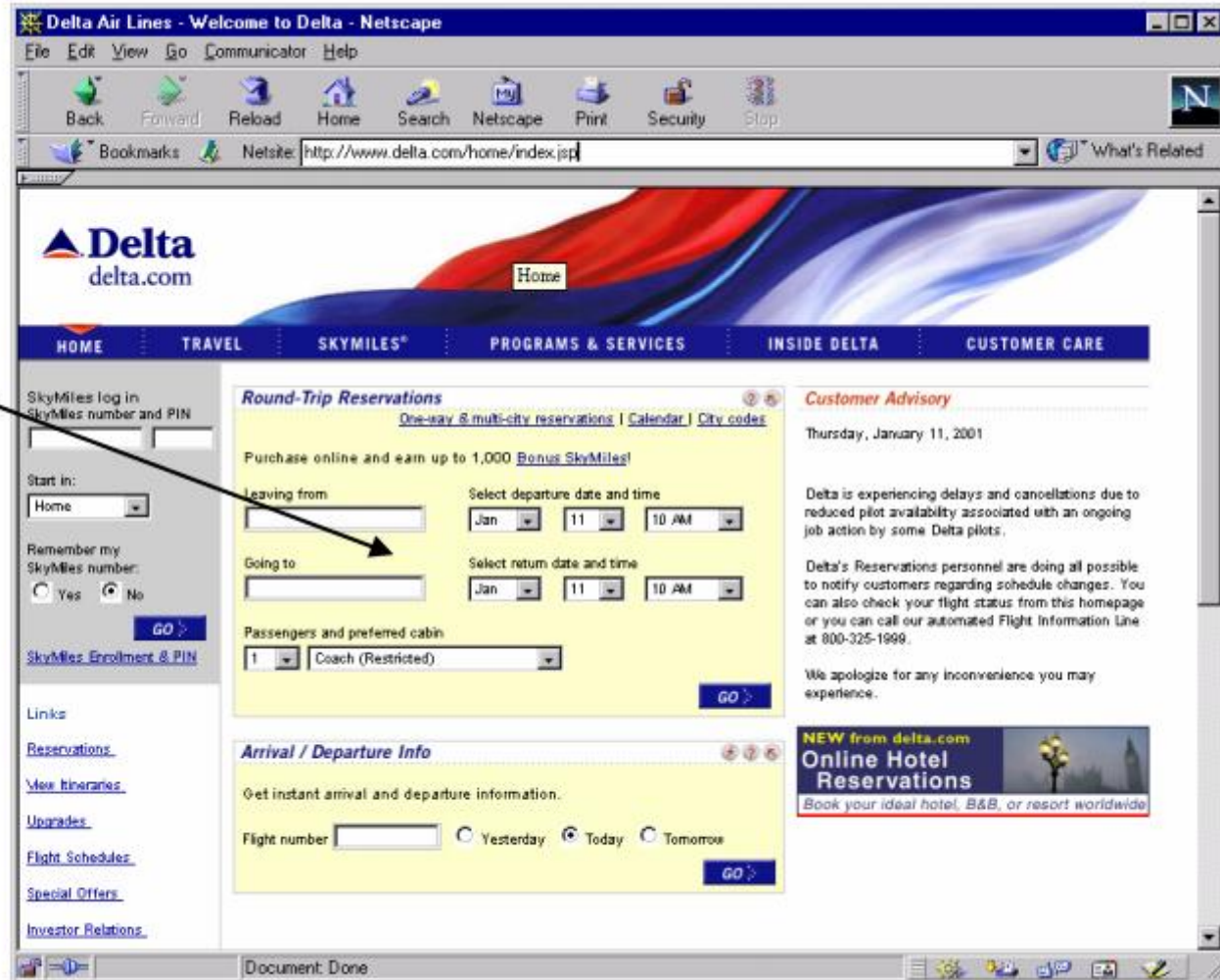
Prinsip Grafik Desain (7)

F. KONTRAS

- ▶ Melibatkan user dalam rancangan interface
- ▶ Menuntun user menelusuri interface
- ▶ Mendukung semua item (garis, warna, bidang, simbol dll) dalam interface
- ▶ Lebih fokus atau mendukung interface
- ▶ Membedakan pengendali aktif
- ▶ Dominasi dengan tujuan untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan
- ▶ Mengevaluasi item apa yang paling penting dalam interface
- ▶ Menggunakan bidang geometris untuk mendukung keteraturan interface



Important element



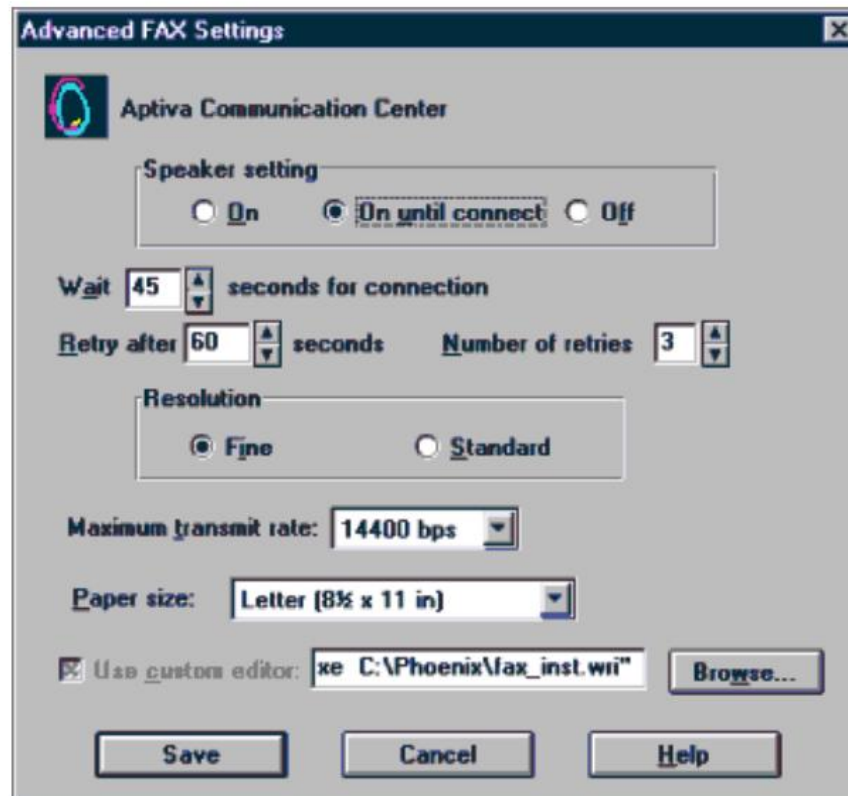
www.delta.com



User Interface

- ▶ Digunakan untuk mempermudah user dalam mengkomunikasikan bentuk disain kedalam sebuah gambar, tulisan dsb.

Example



Disorganized

Elemen Visual Ekonomi

- ▶ Tidak berlebihan.
- ▶ Meminimalkan borders(batasan garis) dan outlining (garis lingkaran) yang rumit.
- ▶ Mengurangi kekacauan / ketidakrapihan tampilan.
- ▶ Meminimalkan sejumlah kontrol.



Teknik Pengkodean

- ▶ **Blinking**

Sangat cocok untuk menarik perhatian, tapi gunakan sedikit mungkin

- ▶ **Video yang diputar ulang, cetak tebal**

Sangat baik untuk membuat sesuatu yang ingin ditonjolkan, dan gunakan sedikit mungkin.



Tipografi

- ▶ Karakter dan simbol dalam penggunaannya mudah dilihat dan dibedakan
 - ▶ Menghindari penggunaan upper case (huruf besar) pada tiap huruf dalam suatu pengetikan naskah.
 - ▶ Berdasarkan studi di temukan bahwa penggunaan campuran huruf kecil dan besar mempercepat proses membaca.

HOW MUCH FUN IS IT
TO READ ALL THIS TEXT
WHEN IT'S ALL IN
CAPITALS AND YOU
NEVER GET A REST

How much fun is it
to read all this text
when it's all in
capitals and you
never get a rest



HURUF

- Serif
 - Times, Bookman
- Sans serif
 - Tahoma, Arial
- Decorative
 - Comic Sans
- Script
 - *script*
- Monospaced
 - Courier, Lucida



Petunjuk

- Menggunakan serif untuk badan teks; sans serif untuk judul
- ▶ Menggunakan 1-2 huruf (maksimum 3 huruf)
- ▶ Menggunakan jenis huruf normal, italic, bold
- ▶ Jangan sering menggunakan bold, italic, dan huruf besar untuk sebagian besar teks/naskah, memperlambat proses baca
- ▶ Ukuran huruf maksimum 1-3 jenis ukuran
- ▶ Perhatikan warna dari background teks



Which do you prefer?

CRAFTS AND GAMES
ARTS FESTIVAL
OF ATLANTA AND DECATUR

SEPTEMBER 19-24

COME AND ENJOY



Crafts and Games
Arts Festival
Of Atlanta and Decatur

September 19-24

Come and Enjoy!



Warna

- ▶ Warna dapat didefinisikan secara obyektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif / psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan.
- ▶ Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna.

Karakter Warna

- ▶ **Hitam**, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
 - ▶ **Putih**, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
 - ▶ **Abu-abu**, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
 - ▶ **Merah**, bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup), panas membara, peringatan, penyerangan, cinta.
 - ▶ **Kuning**, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan kebahagiaan, keceriaan dan hati-hati
-



Karakter Warna (2)

- ▶ **Biru**, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
 - ▶ **Hijau**, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru, identik dengan pertumbuhan dalam lingkungan, pasukan perdamaian, kepuasan
 - ▶ **Pink**, warna yang identik dengan wanita, menarik/cantik, gulali
 - ▶ **Orange**, warna yang identik dengan musim gugur, penuh kehangatan, halloween.
 - ▶ **Coklat**, warna yang mengesankan hangat, identik dengan musim gugur, kotor, bumi
 - ▶ **Ungu**, warna yang identik dengan kesetiaan, kepuasan, Barney (tokoh boneka berwarna ungu)
-



Atribut Warna meliputi :

- ▶ Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- ▶ Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- ▶ Saturation/Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.



Penuntun Penggunaan Warna

- ▶ Tampilkan warna dengan latar belakang (background) gelap
- ▶ Pilih warna yang cerah untuk foreground (putih, hijau dll)
- ▶ Hindari penggunaan warna coklat dan hijau untuk background.
- ▶ Kecerahan dan kombinasi warna pada foreground dan background kontras .
- ▶ Gunakan warna sesuai kebutuhan, disain dibuat dalam b/w dan ditambahkan warna lain sesuai kebutuhan.
- ▶ Gunakan warna untuk menarik perhatian user, komunikasi terarah, identifikasi status, menjalin hubungan antar elemen.
- ▶ Hindari penggunaan warna pada pekerjaan yang sifatnya non-task, untuk layar yang kebanyakan terdiri dari teks, warna dapat membantu ketika user harus mencari /membedakan bagian2 tertentu .



- ▶ **Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan warna, yaitu:**
 - Buta warna (cacat warna)
 - Monitor monochrome (hanya mengenal satu warna).
 - Pengkodean ekstra meningkatkan tampilan interface.
 - ▶ Konsisten dalam penggunaan warna.
 - ▶ Membatasi pengkodean warna menjadi 8 warna (4 warna lebih baik).
 - ▶ Gunakan warna b/w atau abu-abu, atau b/w saja untuk tampilan **interface**.
 - ▶ Untuk menunjukkan keragaman bagian-bagian pada layar.
-



- ▶ Disainer sering menggunakan layar kerja dengan menggunakan 4-5 warna .
-



Professional



Monochromatic



Southwestern



Merancang Icon

- ▶ Merancang tugas/pekerjaan
- ▶ Menampilkan objek atau aksi dalam tata cara yang mudah dikenali & diingat
- ▶ Keragaman icon berjumlah terbatas
- ▶ Icon dimunculkan pada latar belakang
- ▶ Pastikan bahwa pada salah satu icon yang dipilih terlihat

