

Nama :Cindy Wijaya
NIM :09021281823059
Kelas :6 Bilingual A

Kuis Desain

1. Apakah sebenarnya tujuan dari desain itu ? Kaitkan juga dengan prinsip-prinsip yang mendukung penggunaan!
2. Apakah yang harus kita lakukan agar fokus pada desain?
3. Dalam merancang antar muka agar mendapatkan hasil yang maksimal kita dapat menggunakan beberapa "Prinsip". Sebutkan dan jelaskan prinsip-prinsip tersebut!
4. Apa saja prinsip dari desain itu?
5. Mengapa membuat suatu desain, kita harus memperhatikan aspek manusia dan komputer ?

Jawab :

1. Tujuannya adalah untuk membuat interaksi pengguna sesederhana dan seefisien mungkin dalam hal mencapai tujuan pengguna.
Pengaturan persepsi visual manusia dapat melihat objek secara koheren, mengenali benda yang terletak pada jarak yang berbeda serta perbedaan warna.
Persepsi ukuran size, mengidentifikasi obyek yang sama walaupun obyek tersebut memiliki ukuran yang berbeda.
Persepsi cahaya, pengaturan jumlah cahaya yang dipantulkan oleh objek.
Kemampuan warna, pemilihan warna yang baik dan sesuai dalam desain antarmuka.
2. Perancang harus mempunyai hubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui interview, survei, partisipasi dalam workshop perancangan. Karena hal ini penting untuk kebutuhan user dan fungsi dari perangkat lunak itu sendiri yang akan di desain.
3. Beberapa prinsip tersebut antara lain :
 - a) Pertama-tama fokus pada pengguna (user requirement)
Perancang harus mempunyai hubungan langsung dengan pengguna sesungguhnya atau calon pengguna melalui interview, survei, partisipasi dalam workshop perancangan.
 - b) Perancangan terintegrasi (prototyping)
Perancangan harus mencakup antarmuka pengguna, sistem bantuan, rencana pelatihan, dokumentasi pengguna, dukungan teknis serta prosedur instalasi dan konfigurasi.
 - c) Dari awal berlanjut pada pengujian pengguna (usability measurement)

Satu satunya pendekatan yang sukses dalam perancangan system yang berpusat pada pengguna adalah secara empiris dibutuhkan observasi tentang kelakuan pengguna, evaluasi umpan balik yang cermat, wawasan pemecahan masalah dan motivasi yang kuat untuk mengubah rancangan.

d) Perancangan interatif (spiral model)

Sistem yang sedang dikembangkan harus didefinisikan, dirancang, dites berulang kali berdasarkan hasil tes kelakuan dari fungsi, antarmuka, sistem bantuan, dokumentasi pengguna dan pendekatan pelatihannya.

4. Prinsip-prinsip dari desain :

a. Keselarasan (Harmoni)

Keselarasn merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (harmoni) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian.

b. Kesebandingan (Proporsi)

Kesebandingan (proporsi) merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan. Kesebandingan dapat dijangkau dengan menunjukkan hubungan antara:

1. Suatu elemen dengan elemen yang lain,
2. Elemen bidang/ ruang dengan dimensi bidang/ruangnya,
3. Dimensi bidang/ruang itu sendiri.

c. Irama (Ritme)

Irama (ritme) dapat kita rasakan. Ritme terjadi karena adanya pengulangan pada bidang/ruang yang menyebabkan kita dapat merasakan adanya perakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Gerak dan pengulangan tersebut mengajak mata mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya.

d. Keseimbangan (Balance)

Tujuan utama sebuah karya diskomvis adalah menarik dilihat. Disain komunikasi visual sebagai media komunikasi yang bertujuan untuk mentransfer informasi secara jelas sekaligus estetis memerlukan keadaan keseimbangan pada unsur-unsur yang ada di dalamnya. Bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis.

Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran lemen pada luasnya bidang.

Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

e. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam setiap bentuk komunikasi ada beberapa bahan atau gagasan yang lebih perlu ditampilkan dari pada yang lain. Tujuan utama dalam pemberian penekanan (*emphasis*) adalah untuk mengarahkan pandangan pembaca pada suatu yang ditonjolkan. *Emphasis* dapat dicapai misalnya mengganti ukuran, bentuk, irama dan arah dari unsur-unsur karya desain.

5. Aspek manusia diperhatikan karna melihat manusia tersebut memiliki kemampuan untuk mengedit atau tidak dan memiliki kreativitas yang lebih atau tidak.
Aspek komputer diperhatikan karna dalam mengedit desain kita harus memperhatikan spesifikasi komputer terhadap software atau aplikasi yang kita gunakan.