

PERANCANGAN ILUSTRASI PRODUK PADA APLIKASI RILIV

Athallah Rangga Allifiandi K.¹, Nanda Nini Anggalih²

¹Jurusan Desain, Universitas Negeri Surabaya
athallah.18009@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, FBS, Universitas Negeri Surabaya
nandaanggalih@unesa.ac.id

Abstrak

Ilustrasi produk dalam memenuhi kebutuhan pengguna haruslah relevan dan dinamis. Namun produk ilustrasi dapat mengalami perubahan melalui silih bergantinya Tim produk dan perbedaan ideasi yang membuat ketidak konsistenan pada ilustrasi produk. Seperti produk ilustrasi Riliv sekarang. Agar solusi yang diperoleh sejalan dengan tujuan perusahaan, perlu adanya sistem ilustrasi sebagai pedoman dan fokus tim desain atas setiap tindakan. *Design thinking* digunakan sebagai metode perancangan dalam penelitian ini, yang menggunakan metode kualitatif. Hasil perancangan ini berupa sistem ilustrasi dan implementasinya pada aplikasi Riliv. Batas perancangan berupa ilustrasi produk pada bagian konten, navigasi, dan *empty state* pada aplikasi Riliv. Berkenaan dengan aset ilustrasi yang konsisten dan lebih komunikatif, diharapkan hasil penelitian ini kedepannya dapat meningkatkan keuntungan dan manfaat dari produk aplikasi Riliv.

Kata Kunci: Ilustrasi Produk, *Design Thinking*, Sistem Ilustrasi

Abstract

Product illustrations in meeting user needs must be relevant and dynamic. However, product illustrations are always changing, through the alternation of product teams and differences of opinion that create inconsistencies in product illustrations. Like Riliv's illustration products now. So that the solution obtained is in line with the company's goals, it is necessary to have a system illustration as a guide and focus for the design team for each action. Design thinking is used as a design method in this study, which employs a qualitative method. The result of this design is an illustration system and its implementation on the Riliv mobile app. Illustration products in the content, navigation, and empty state sections of the Riliv mobile app serve as the research limits. With regard to consistent and more communicative illustration assets, it is hoped that the findings of this study can in the future increase the profits and benefits of Riliv mobile app products.

Keyword: *Product Illustrations, Design Thinking, Illustration System*

PENDAHULUAN

Sebuah perusahaan bergerak dinamis dalam mengembangkan produknya. Perusahaan seperti *startup* contohnya, yang awalnya hendak memudahkan masyarakat dalam memesan jasa transportasi *online*, kini tidak hanya mengantar jemput pelanggan saja, melainkan menjadi pelayanan terpadu antar jemput kebutuhan

pelanggan, pembayaran *online*, hingga hiburan. Oleh karena itu produk perusahaan akan ikut bergerak dinamis menyesuaikan strategi perusahaan dan dinamika pasar. Tim produk membuat keputusan-keputusan dalam upaya menciptakan produk. Agar solusi yang diperoleh selaras dengan perusahaan, dibutuhkan pedomanan fundamental yang mendasari setiap

tindakan, keputusan atau gerakan yang dibuat tim produk. Ilustrasi produk merupakan salah satu yang terpengaruh dalam dinamisnya upaya pengembangan produk.

Ilustrasi produk adalah elemen humanisasi produk, yang dapat berupa objek, aplikasi seluler, atau situs web (Dziaduś, 2019). Dalam menyajikan sesuatu kepada pengguna perlu melakukan riset dan mengajukan pertanyaan dukungan untuk menemukan poin kunci yang membuat pengguna tidak hanya memahami produk, tetapi juga ingin kembali menggunakannya. Tujuan produk ilustrator adalah membantu pengguna untuk memahami konteks cerita dan hubungan emosional dalam fitur aplikasi. Barbara Fredrickson dan Daniel Kahneman mengusulkan heuristik psikologis atau aturan yang menentukan cara kerja otak kita bekerja dengan informasi. Aturan ini menyatakan bahwa orang menilai pengalaman sebagian besar didasarkan pada perasaan bukan dari jumlah pengalaman. Sehingga ketika mengingat pengalaman kita hanya berusaha mengingat peristiwa-peristiwa penting saja (Ramadhan, 2019).

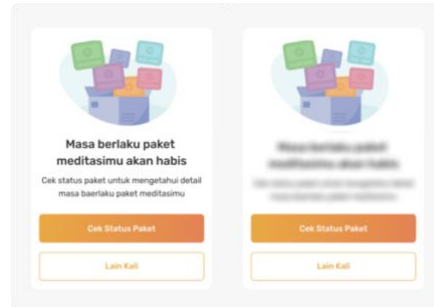
Fungsi utama dari produk ilustrasi adalah untuk meningkatkan profitabilitas dan kredibilitas dari produk aplikasi. Ketika kredibilitas meningkat, itu menjadi berbanding lurus dengan *traffic* yang akan dihasilkan. Hal ini juga akan berpengaruh juga pada peningkatan profit perusahaan (Adani, 2020). Jika pengguna dapat menikmati desain yang baik, secara otomatis *engagement* dan matriks lainnya juga perlahan akan meningkat.

Berlandaskan manfaat penerapan ilustrasi pada aplikasi dipilihlah PT. Riliv Psikologi Indonesia sebagai objek penelitian karena menerapkan prinsip penggunaan ilustrasi pada produk yakni aplikasi Riliv. Riliv merupakan aplikasi kesehatan bermodel layanan satu atap, mulai dari konseling *online*, meditasi, dan jurnal.



Gambar 1.1 Contoh Ilustrasi Produk
(Sumber: Bukalapak Design, 2021)

Sifat dari ilustrasi produk adalah membantu pengguna memahami konteks seperti contoh gambar studi kasus pada gambar 1.1. Tidak semua orang dapat memahami bahasa Jepang. Namun pengguna dapat menginterpretasikan bahwa ‘*empty state*’ tersebut berisi tentang kesalahan terkait keuangan. Perbedaan antara proses tekstual dan visual dalam penerapan desain yang baik dapat mempermudah pengguna. Cara termudah membuat hampir semua hal mudah dipahami adalah dengan konvensi, seperti warna, simbol umum yang standar (Krug, 2014).



Gambar 1.2 Contoh Ilustrasi Produk
(Sumber: Riliv Mobile Apps)

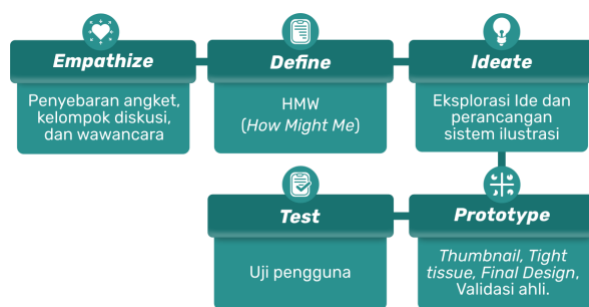
Namun ketika konsep konvensi ini diujikan pada sepuluh pengguna aplikasi Riliv. Pengguna mengaku bingung menerjemahkan ilustrasi produk pada aplikasi Riliv tersebut. Seperti gambar 1.2 diartikan sebagai album yang masuk dalam paket dan sebagian keluar dari paket. Data ini hanya menjelaskan satu permasalahan pada ilustrasi produk aplikasi Riliv. Sehingga muncul hipotesis bahwa masih ada permasalahan lain pada ilustrasi produk aplikasi Riliv jika dilakukan uji pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah apa saja keluhan pengguna pada ilustrasi produk aplikasi Riliv dan bagaimana cara mengatasinya. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keluhan pengguna terhadap ilustrasi produk aplikasi Riliv serta mencari alternatif solusi untuk mengatasinya. Agar penelitian ini berjalan fokus diterapkan batas penelitian yakni pada ilustrasi produk *spot hero* pada bagian konten, navigasi, dan *empty state* pada aplikasi Riliv.

Ditemukan dari hasil penelitian yang relevan oleh Sandi (2020) pada perancangan prototipenya terkait desain aplikasi berbasis android untuk korban tindakan asusila di Jawa Timur. Penelitian tersebut menggunakan data pengguna sebagai sumber utama perancangan, sama seperti penelitian ini. Hal yang membedakan adalah objek penelitian pada penelitian tersebut fokus pada tampilan aplikasi termasuk ilustrasi di dalamnya, sedangkan penelitian ini fokus pada ilustrasi produk pada aplikasi. Harapannya hasil penelitian ini dapat meningkatkan keuntungan dan kredibilitas dari produk aplikasi Riliv kedepannya melalui aset ilustrasi yang konsisten dan lebih komunikatif.

METODE PERANCANGAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menentukan nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membandingkannya dengan variabel lain atau membuat hubungan. (Sugiyono, 2018). Sedangkan perancangan ilustrasi menggunakan pendekatan melalui *design thinking*. *Design Thinking* adalah pendekatan dan metode inovasi desainer yang mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemampuan teknologi saat ini, dan strategi bisnis (Brown, 2008). Lima langkah *design thinking*, menurut *Stanford's Hasso Plattner Institute of Design*, adalah sebagai berikut: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*. (D.School, 2009)



Gambar 2.1 Skema Design Thinking
(Sumber: Penulis, 2022)

Tahap pertama *empathize* dilakukan untuk memperdalam pengetahuan tentang masalah penelitian, Data primer dan sekunder dikumpulkan untuk penelitian ini. Data primer

diperoleh melalui dokumentasi, observasi, kuesioner, wawancara, dan analisis produk. Data sekunder, disisi lain adalah pendukung/ penguat dalam perancangan, dan dikumpulkan melalui kajian literatur dari buku, jurnal, website dan sumber bacaan lain yang relevan.

Pada tahap ini data primer berupa observasi dan dokumentasi berupa studi eksisting pada aplikasi Riliv dilakukan untuk mendalami masalah penelitian. Kemudian divalidasi menggunakan sebaran angket/kuesioner melalui google form. Wawancara singkat dilakukan pada *Co-Founder*, Tim Produk dan *Lead Designer* PT. Riliv Psikologi Indonesia untuk mengetahui lebih lanjut mengenai profil perusahaan dan produk perusahaan.

Tahap kedua yaitu *define* dilakukan untuk mendefinisikan kembali permasalahan dengan sudut pandang desainer. Metode *define* menggunakan metode HMW (*How Might We*), yakni metode merubah masalah yang ditemukan menjadi tantangan dan tindakan yang sempit. Data yang diperoleh kemudian disusun dalam tabel yang berisi atribut desain, tantangan (*challenge*) dan hasil dari tantangan (*signal*) tersebut (Dam, 2021)

ideate bertujuan untuk menyelidiki berbagai solusi potensial, termasuk keragaman dan kuantitasnya. hasil dari tantangan pada tahap *define* kemudian dikelola untuk mencari alternatif solusinya.

Tahap *Prototype*, tahap visualisasi dan fase implementasi telah ditentukan. Pada tahap ini terdapat proses *thumbnail*, *tight tissue* dan *final design*. *Prototype* ditinjau ulang oleh para ahli sesuai kebutuhan perancangan. Penilaian oleh para validator ahli menggunakan skala *likert*. Validator akan diberi kuesioner berupa kolom nilai kepuasan dari tidak baik, kurang baik, cukup, baik, sangat baik berdasarkan prinsip perancangan dan saran.

Test, tahap ini dilakukan untuk menguji hasil akhir perancangan. Uji coba kelayakan dilakukan

Melalui *user testing*, pengguna akan ditugaskan untuk memilih dan mengevaluasi desain alternatif yang mereka sukai dan menanyakan interpretasi mereka melalui *prototype* yang telah disediakan. Melalui

serangkaian pengujian tersebut akan muncul hasil komparasi penilaian dari para pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Prinsip Perancangan Ilustrasi Produk

Prinsip ini digunakan demi membangun produk yang konsisten, selaras dan fokus untuk menghadapi ketidak statisnya perkembangan produk. Dijelaskan dalam petunjuk desain oleh Shopify (2019) bahwa prinsip perancangan ilustrasi produk yaitu selalu bermanfaat dapat mendeskripsikan konteks, menambah kejelasan atau mengarah ke langkah berikutnya, konsistensi sesuai panduan agar pengguna tidak merasa berada di tempat yang salah, menjadi perhatian di setiap situasi yang muncul, dan Fokus pada cerita sehingga pengguna secara intuitif tahu bagaimana mencapai apapun yang mereka lakukan.

Adapun prinsip ilustrasi produk oleh Stanley (2020) yaitu Ekspresif dapat menjelaskan konteks yang dibutuhkan, konsisten sesuai dengan panduan, mewakili semua kalangan pengguna, dapat mengisahkan cerita sebagai terjemahan pesan, dan menyenangkan.

Sehingga prinsip produk ilustrasi yakni dapat mendeskripsikan konteks, konsisten, muncul pada setiap elemen produk, memiliki cerita yang fokus sebagai terjemahan pesan serta menyenangkan.

Peran Ilustrasi dalam meningkatkan pengalaman pengguna

Berdasarkan artikel oleh Dziadus (2019) nilai produk ilustrasi yakni mendukung produk dan bukan hanya tampil menarik, visual hirarki, memperkuat *branding*, dapat dimaknai konteksnya, humanisasi pesan, visual menarik, serta mudah dimengerti.

Mendukung produk dan bukan hanya tampil menarik. Ilustrasi produk haruslah menyenangkan, jika tidak ini akan membuat bingung pengguna akan tujuan ilustrasi tersebut. Namun jika itu hanyalah sebuah pemanis tanpa dukungan konkret dari pesan, maka hal tersebut hanyalah ornamen.

Mengarahkan mata pada bagian penting. Menandai setiap aspek produk sebagai sesuatu yang sangat penting terkait akan mengganggu

pandangan pengguna. Produk ilustrasi seharusnya dapat mendorong pengguna untuk memahami hirarki, produk dan aspeknya.

Produk ilustrasi bagian dari *branding*. Gambar biasanya bertahan lebih lama dalam memori jangka panjang daripada teks. Jika gambarnya informatif, dibuat sesuai dengan harapan pengguna, dan teratur dengan konsep tata letak umum umum, efek gambar akan meningkat. Untuk mencapai keteraturan tersebut dibutuhkan adanya repositori dan sistem ilustrasi

Ilustrasi produk dapat menerjemahkan konten dan edukasi. Dibandingkan dengan bahasa tertulis, bahasa gambar secara signifikan lebih komunikatif (Luzadder, 1986). Menurut C. Leslie Martin, "satu gambar lebih baik daripada seribu kata" (Hari, 2017). Oleh karena itu, desainer dapat mengambil manfaat dari pengetahuan ini untuk meningkatkan fungsionalitas visual tata letak web atau aplikasi. Untuk menggambarkan keberadaan suatu objek, ilustrasi adalah tambahan yang berguna untuk wacana tertulis dan lisan. Gambar memiliki kemampuan memaparkan lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi.

Ilustrasi produk merupakan humanisasi pesan. Baik dalam desain maupun seni, metafora adalah teknik ampuh untuk menarik pemirsa agar meninjau konsep tertentu. Ilustrasi membantu desainer membuat metafora yang khas bagi pengguna dan audiens target mereka. Ilustrasi merupakan interpretasi visual atau konsep atau proses tertentu. Interpretasi ini bertujuan mendukung dan memperluas ide dari informasi lain yang bisa kita lihat dalam bentuk bukan ilustrasi, seperti teks dan penanda. Kegunaan ilustrasi berguna untuk membantu menggiring pengguna pada pemahaman dan membayangkan sesuatu yang baik. Ilustrasi dapat diaplikasikan pada berbagai media seperti buku, majalah, surat kabar, poster, selebaran, materi pendidikan, aplikasi dan website (Evans, 2019). Interaksi Ilustrasi dalam mengelola interpretasi tersebut akan membantu meningkatkan pengalaman pengguna seperti dapat menarik perhatian pengguna dan memberikan informasi utama yang mudah dipahami, memberikan poin ketertarikan dan interaksi serta menambah kejelasan ide yang lengkap, cukup melalui informasi visual (Ramadhan, 2019).

Memberikan visual yang menarik karena hubungan dengan konsumen harus dibuat lebih mudah oleh desainer, sedikit humor yang menyampaikan perasaan di balik pesan atau teks tidak akan mengecewakan. Humor mungkin terkait dengan tren saat ini atau hal-hal yang tidak biasa. Dengan berperan dalam narasi konsep, ilustrasi dapat membantu konsumen merasa betah untuk sementara waktu. Ilustrasi dapat membangun interaktif untuk mendorong pengguna bergabung.

Ilustrasi Produk harus dapat menyelesaikan masalah. Pengguna harus dengan cepat memahami ilustrasi. Gambar tidak dapat meningkatkan pengalaman pengguna jika pesan yang mereka komunikasikan memerlukan dua pembacaan atau membingungkan.

Penerapan Ilustrasi pada Aplikasi

Penelitian oleh Sandi (2020) pada perancangan prototipenya terkait desain aplikasi berbasis android untuk korban tindakan asusila di Jawa Timur mengungkapkan bahwa gaya ilustrasi menggunakan gaya *flat design*. Tujuannya agar ilustrasi lebih sederhana, lebih menarik, dan lebih komunikatif sekaligus mencocokkan identitas aplikasi. Menurut artikel oleh Sianturi (2016) *flat design* adalah gaya minimalis yang digunakan untuk memudahkan pengguna mendapatkan informasi. Ketika Microsoft mengimplementasikan *flat design* pada tampilan aplikasi pada tahun 2013, aplikasi ini menjadi semakin populer. Aplikasi dan aksesnya lebih responsif berkat ukuran *file flat design* yang lebih kecil. Selain itu, warna dan elemen yang digunakan memberikan kesan ceria dan kontemporer. Penggunaan *flat design* yang baik dapat membantu pelanggan lebih fokus pada produk yang dijual dan membuat informasi terlihat lebih menarik, lugas, dan mudah dipahami. Hasanudin (2020) menyatakan bahwa desainer telah belajar melalui pengembangan perangkat bahwa desain dengan gradien dan bayangan tidak berfungsi dengan baik di area tampilan yang lebih kecil. Dengan cara yang sama seperti *flat design* akhirnya berkembang menjadi gaya baru, tren terus berubah dan berulang. Hingga sebuah aplikasi Google, yang menggabungkan *flat design* langsung dengan sedikit *drop shadows* dan gradien tipis untuk

mencapai hasil terbaik, adalah salah satu contoh bagaimana *flat design* mulai berubah, terutama dalam aplikasi seluler.

Minimalisme, atau menyederhanakan bentuk aslinya, adalah prinsip panduan *flat design*. Efek tetap boleh digunakan dalam *flat design*. Penggunaan elemen sederhana, tipografi, dan warna solid adalah inti dari *flat design*. Teknik pewarnaan *blocking* menciptakan kontras yang halus antara gambar, teks, dan latar belakang dengan menggunakan warna yang sama tetapi dengan saturasi yang berbeda. Penggunaan efek bayangan cukup untuk menciptakan tampilan yang muncul. *Flat design* cenderung menampilkan *white space* karena menghilangkan elemen dekoratif yang tidak perlu namun tetap mudah dipahami dan maknanya tersampaikan. (Hasanudin, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan diperoleh berdasarkan tahap tahap *design thinking* dari “*Design School Bootcamp Bootleg*” dengan menyesuaikan kebutuhan perancangan.

Empathize

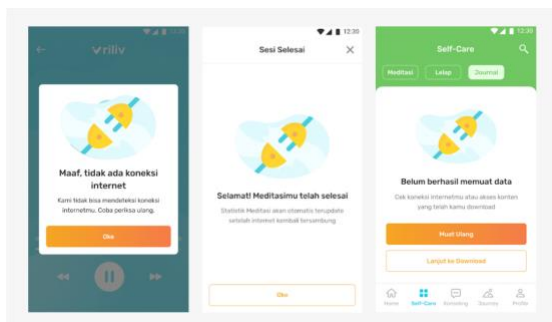
Sumber data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada pengguna aplikasi Riliv dilakukan dalam bentuk Google Form dengan memberikan pertanyaan terbuka mengenai kesan, ketertarikan, kesesuaian konten, kesesuaian target, dan kemudahan interpretasi pengguna terhadap ilustrasi pada aplikasi Riliv dengan pengkategorian “ya” atau “tidak”. Kuesioner melibatkan 25 partisipan dengan 19 pengguna aplikasi Riliv. Hasil kuesioner tersebut menyatakan 74 % memilih “ya” pada poin kesan, 74% memilih “ya” pada poin ketertarikan, 57% memilih “ya” pada poin kesesuaian konten, 63% menyatakan “ya” pada poin kesesuaian target, 15% menyatakan “ya” pada poin kemudahan interpretasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ilustrasi Riliv sekarang dapat memberi kesan, ketertarikan, kesesuaian target yang baik pada pengguna, namun kurang pada kemudahan interpretasi dan kesesuaian konten. Alasan partisipan menyatakan hal tersebut, karena sebagian ilustrasi belum memvisualisasikan konteks sehingga sulit diterjemahkan. Adapun pernyataan lain bahwa

penggunaan warna terlalu banyak sehingga lebih cocok untuk target anak - anak ketimbang remaja hingga dewasa.

Data kuesioner tersebut jika dirangkum menyatakan bahwa ilustrasi memiliki masalah-masalah berikut.

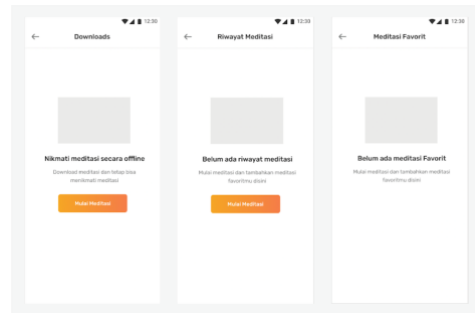
- ilustrasi kurang mencerminkan aplikasi kesehatan mental,
- ilustrasi masih tampak biasa/ umum/*mainstream*,
- ilustrasi sulit diterjemahkan dan abstrak,
- ilustrasi sulit dimaknai tanpa keterangan navigasi,
- ilustrasi terkesan kekanak-kanakan,
- *colorfull* sehingga terkesan kurang profesional.

Pembukaan kelompok diskusi juga dilakukan dengan melibatkan 5 pengguna aplikasi Riliv dari kuesioner sebelumnya. Kelompok diskusi ini dibentuk untuk melakukan studi eksisting dan menanyakan alasan lanjut dari jawaban kuesioner sebelumnya. Hasil diskusi tersebut menyatakan.



Gambar 4.1 Aset Ilustrasi Riliv yang sama pada tiap tampilan konteks berbeda (Sumber : Riliv Mobile Apps)

- beberapa aset ilustrasi memang selaras dengan keterangan tampilan perintah namun terkesan dipaksakan karena tampilan yang sebenarnya sudah berbeda tujuan. Contohnya gambar 4.1 dimana tampilan untuk perintah “koneksi terputus” dengan tampilan perintah “belum berhasil memuat data” ataupun dengan tampilan perintah “Selamat meditasi mu telah selesai”,



Gambar 4.2 Halaman *empty state* aplikasi Riliv yang kosong (Sumber : Riliv Mobile Apps)

- halaman *Empty State* yang belum memiliki ilustrasi,



Gambar 4.3 Aset ilustrasi Riliv dengan *style* berbeda (Sumber : Riliv Mobile Apps)

- konsistensi aset pun belum terlihat jelas karena masih banyak ilustrasi yang menggunakan *style* gambar yang berbeda seperti gambar 4.3. Partisipan dihadapi dengan ilustrasi yang berbeda yakni ilustrasi dengan (A) *childhood*, (B) konseptual *still life*, dan (C) *teen*. Hasil diskusi menyepakati penggunaan *style* ilustrasi dengan karakter remaja karena sesuai dengan pengguna Riliv dan cocok bagi kalangan remaja dan dewasa walaupun beberapa memilih konseptual *still life* karena tidak terfokus pada satu gender saja.

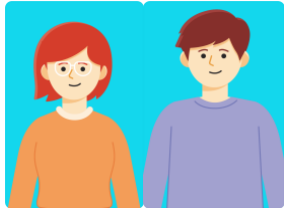
Sumber data sekunder diperoleh dengan mewawancarai pihak PT. Riliv Psikologi Indonesia terkait profil perusahaan dan produk perusahaan. Segmentasi geografi dari PT. Riliv Psikologi Indonesia untuk saat ini berfokus di Indonesia dengan gaya hidup perkotaan, dan segmentasi demografi adalah pria ataupun wanita

usia delapan belas hingga dua puluh empat tahun karena permasalahan pekerjaan pada usia tersebut menjadi salah satu topik teratas di Riliv.



Gambar 4.4 Logo Riliv (l-vi)
(Sumber: PT. Riliv Psikologi Indonesia)

Konsep Logo Riliv atau "l-vi" sendiri mewakili 'Humanize' atau kemanusiaan yakni ramah dalam berbagi solusi kesehatan mental, 'expression' atau ekspresi senyum sebagai simbol kebahagiaan, 'accept' atau penerimaan setiap orang yang kini menjadi lebih baik dengan simbol centang.



Gambar 4.5 Oliv & Rio
(Sumber: PT. Riliv Psikologi Indonesia)

Oliv dan Rio merupakan desain karakter Riliv yang dirancang tahun 2021 lalu, masing-masing mewakili sifat ekstrovert dan introvert. Oliv diwakili warna oren dengan sifat yang aktif dan ceria sedangkan Rio diwakili warna ungu dengan sikap pasif dan lembut.

Define

Dilakukan pemetaan hasil metode HMW ke matriks yang ingin ditentukan.

Tabel 4.1 Pemetaan *How Might We*

No	Challenge	Signal
1	Kurang mencerminkan aplikasi kesehatan mental	Merancang ilustrasi yang menyenangkan dan tenang sesuai pembawaan pengguna aplikasi Riliv
2	Tampak biasa/ umum/ <i>mainstream</i>	Eksplorasi metafora ilustrasi agar terlihat unik
3	Sulit diterjemahkan dan abstrak	Mengaitkan dengan trend/viral/ budaya pengguna aplikasi Riliv

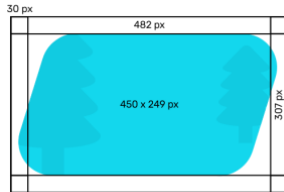
4	Sulit dimaknai tanpa keterangan navigasi	Mengaitkan dengan trend/viral/ budaya pengguna aplikasi Riliv
5	Terkesan kekanak-kanakan	Tidak menggunakan karakter anak kecil, memberikan detail karakter seperti jari
6	<i>Colorfull</i> sehingga terkesan kurang profesional	Mengurangi kombinasi warna yang berlebihan namun tetap menyesuaikan <i>brand</i> Riliv
7	Pemaksaan aset ilustrasi pada konten yang berbeda	Perancangan ilustrasi yang sesuai dengan konten
8	<i>Empty state</i> belum memiliki ilustrasi	Perancangan Ilustrasi pada <i>Empty state</i>
9	Aset ilustrasi belum konsisten	Perancangan desain sistem ilustrasi Riliv

Ideate

Untuk membentuk perancangan ilustrasi yang konsisten dalam aset dan elemen yang serupa diperlukan penetapan panduan sistem ilustrasi dan bank ilustrasi. Panduan sistem ilustrasi berisikan style, warna, struktur dan atribut yang sesuai dengan *brand* Riliv. Adapun tahap *ideate* masih dilakukan bersama 5 partisipan pengguna aplikasi Riliv dengan hasil berikut.

- Menerapkan style *flat design* agar mudah didefinisikan oleh pengguna.
- Mendominasi warna biru sebagai *primary color* seperti pada logo Riliv, minimal 4 kombinasi *secondary color*, minimal 3 warna kromatik, warna karakter tidak dihitung.
- Menggunakan struktur yang sifatnya dinamis agar tidak terlihat kaku layaknya fleksibilitas Riliv dalam melayani pengguna. Gestur figur yang mengimplementasikan pergerakan untuk memberi kesan unik menjelaskan konteks.
- Mempertahankan karakter Oliv Rio sebagai identitas Riliv karena karakternya yang unik dan sudah dikenal oleh pengguna aplikasi Riliv. Figur remaja dapat menyesuaikan target Riliv pada usia remaja dan dewasa. Karakter manusia juga dapat mempermudah menjelaskan emosi dan ekspresi melalui bahasa visual.

- Media yang digunakan adalah *mobile apps* dengan ukuran ilustrasi 482 x 307px. ukuran background menjadi 450 x 249px dengan sisi luar 30px sebagai tempat ilustrasi yang keluar bingkai agar tidak terlihat kaku.



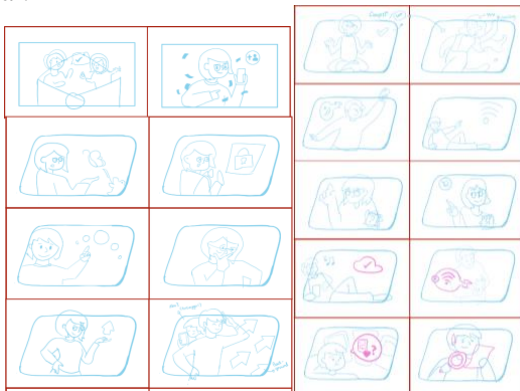
Gambar 4.5 Ukuran bingkai
(Sumber: Penulis, 2022)

Link Sistem Ilustrasi Riliv :

https://drive.google.com/file/d/16T9TZ4vBKbNdSAwuQ112hk6_9NVuCYOd/view?usp=sharing

Prototype

Prototype dilakukan dengan kelompok diskusi bersama 5 pengguna Riliv agar menghasilkan *output* yang menyesuaikan pengalaman pengguna. Kelompok diskusi tersebut sepakat memilih 9 ilustrasi konten yang memiliki urgensi berdasarkan sukarnya interpretasi. Dalam *prototype* terdapat 3 tahapan yaitu tahap *thumbnail*, *tight tissue*, dan desain final.



Gambar 4.6 Proses *thumbnail*
(Ilustrasi oleh: Penulis, 2022)

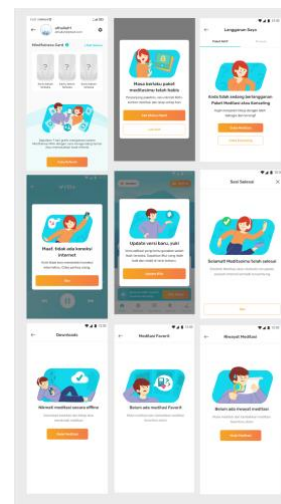
Thumbnail digital yang dibuat dengan aplikasi Medibang mencakup dua *thumbnail* alternatif dari masing-masing halaman konten aplikasi, berjumlah sembilan pasang sketsa ilustrasi konten. Seleksi tersebut dilakukan dalam kelompok diskusi bersama 5 partisipan pengguna

aplikasi Riliv. *Thumbnail* yang dipilih kemudian divisualisasikan secara digital pada tahap *tight tissue* menggunakan software CoreIDRAW,



Gambar 4.7 Proses *tight tissue*
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada tahap *tight tissue* terdapat sembilan pasang alternatif desain ilustrasi konten yang dirancang berdasar eksplorasi dan masukan proses *thumbnail*. Masing-masing desain ilustrasi menggambarkan kebutuhan informasi pada tiap halaman konten. Hasil dari tahap *tight tissue* berupa sembilan ilustrasi yang akan menjadi desain final berdasarkan kelompok diskusi bersama 5 partisipan pengguna aplikasi Riliv.



Gambar 4.8 Proses *final design*
(Ilustrasi oleh: Penulis, 2022)

validasi sistem ilustrasi dan *prototype* tampilan aplikasi oleh Yasin Alibi (V1) selaku *Product Manager* PT. Riliv Psikologi dan oleh Muchammad Hidayat (V2) selaku *Creative*

Designer Ruang Guru, yang temuannya diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Tabel penilaian validator

Aspek	Score		%
	V1	V2	
Kepercayaan	3	4	70
Konsistensi	4	4	80
Kejelasan Informasi	3	4	70
Ekspresif	3	5	80
Kesesuaian konteks	3	4	70
Komposisi warna	4	5	90

Dapat dilihat berdasarkan skala *likert* aspek konsistensi, ekspresif dan komposisi warna memiliki nilai sangat baik namun kurang pada aspek kepercayaan, kesesuaian konteks, kejelasan informasi. Validator ahli menambahkan karakter perlu diberi ruang lebih dan mengurangi kontras pada *background* sehingga *vocal point* dan informasi lebih jelas. Adapun saran lain untuk lebih fleksibel terhadap karakter agar tidak menempatkan karakter setengah badan dan fokus memainkan ekspresi wajah sehingga konteks dapat dipaparkan dengan jelas dan membuat pengguna percaya.



Gambar 4.9 Revisi *Prototype* (Ilustrasi oleh: Penulis, 2022)

Test

Untuk mendapatkan umpan balik dari responden dilakukan kuesioner daring dengan beberapa pertanyaan mengenai 5 aspek yang

meliputi (1) kesesuaian konteks, (2) kejelasan informasi, (3) ekspresif, (4) keunikan, dan (5) konsistensi melalui skala penilaian 1-5 di tiap aspek. Diperoleh 21 responden dengan uraian hasil seperti tabel di bawah.

Tabel 4.2 Hasil kuesioner tahap *test*

Responden	Aspek				
	1	2	3	4	5
R1	4,9	5	5	5	5
R2	5	5	5	5	5
R3	4,8	5	5	4	5
R4	4,2	4	4	4	5
R5	4	4	4	3	5
R6	2,2	2	2	3	3
R7	4,9	5	5	5	5
R8	4	4	4	4	4
R9	4,8	5	5	5	5
R10	4	5	5	3	5
R11	4,9	5	5	5	5
R12	5	5	4	5	5
R13	4,2	5	5	3	5
R14	4,8	5	5	5	5
R15	5	5	5	5	5
R16	4,6	5	4	5	5
R17	4,8	5	5	5	5
R18	4,4	5	4	4	5
R19	4,1	4	4	3	5
R20	4,1	5	5	5	5
R21	4,9	5	5	4	5
Persentase	88.9	93.4	90.5	85.8	97.2

Hasil kuesioner tersebut menyatakan sangat baik karena berada diatas 80% dalam setiap aspek. Persentase terbesar 97.2% dan terkecil 88.9%. Secara berurutan unggul dalam aspek konsistensi, kejelasan informasi, ekspresif, kesesuaian konteks, dan keunikan. Artinya pengguna lebih tertarik dan percaya dengan aplikasi Riliv dengan informasi yang lebih jelas dan aset konsisten pada perancangan ilustrasi tersebut. Sehingga perancangan telah dianggap layak untuk diterapkan pada aplikasi sesungguhnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ilustrasi aplikasi Riliv perlu dikembangkan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *empathize* kompleksitas permasalahan terlihat namun hal yang paling utama adalah konsistensi dan kejelasan informasi. Oleh karena itulah dibutuhkan sebuah sistem ilustrasi dengan tujuan mempermudah interpretasi pengguna dengan desain ilustrasi yang konsisten dalam aset dan elemen yang serupa serta perancangan ilustrasi yang dapat memvisualisasikan pesan secara efektif pada aplikasi Riliv agar pengguna lebih tertarik dan percaya menggunakan aplikasi tersebut.

Perancangan ilustrasi dilakukan sesuai ilustrasi sistem yang dilandasi data yang telah dipetakan pada tahap *define*. Selanjutnya hasil perancangan yang telah disetujui validator ahli diujikan pada pengguna. Disimpulkan bahwa hasil perancangan ilustrasi pada aplikasi Riliv sangat disetujui oleh pengguna. Berdasarkan perbandingan hasil analisis pada tahap *empathize* dan hasil *testing*, aspek konsistensi dan aspek kejelasan informasi pun meningkat dari perancangan ilustrasi sebelumnya. Sekaligus membuktikan dengan merancang sistem ilustrasi dapat mempermudah aspek konsistensi pada perancangan aset ilustrasi.

Hasil akhir ini diharapkan dapat diterapkan pada aplikasi Riliv dan mampu meningkatkan pengalaman pengguna. Serta tidak berhenti pada sistem ilustrasi yang terbatas pada bagian ilustrasi tertentu saja, sehingga dapat berperan aktif dalam keseluruhan aset ilustrasi Riliv kedepannya.

REFERENSI

- Adani, Muhammad. (2020). User Experience (UX): Pengertian, Tujuan, Metode, dan Penerapannya. Diakses pada tanggal 16 Maret 2022, dari <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengshopfiyertian-user-experience/>
- Brown, Tim. (2008). *Design thinking*. Harvard Business Review 86(6):84-92, 141. PMID: 18605031.
- Dam, R. Friis & Siang, T. Yu. 2021. *Define and Frame Your Design Challenge by Creating Your Point Of View and Ask “How Might We”*. Diakses pada tanggal 5 Maret 2022, dari <https://www.interaction design.org/literature/article/define-and-frame-your-design-challenge-by-creating-your-point-of-view-and-ask-how-might-we>
- Dziaduś, Katarzyna (2019). *Values of the Product Illustration*. Diakses pada tanggal 29 Juli 2022, dari <https://medium.muz.li/https-medium-muz-li-values-of-the-product-illustration-6c5f90a88345>
- Evans, Kate. (2019). *UX Design and The Case for Illustration*. Diakses pada tanggal 1 Maret 2022, dari <https://www.nomensa.com/blog/ux-design-and-case-illustration>
- Hari Saputera, Rizal Amandara,. (2017). Perancangan Buku Fotografi Empon-empon dengan Teknik Environmental Portrait sebagai Sarana Pengenalan Kepada Remaja. *Jurnal Art Nouveau*, vol. 6, no. 1, 2017, pp. 190-200.
- Hasanudin, D. & Adityawan, O (2020). Perkembangan *Flat Design* dalam Web *Design* dan *User Interface* (UI). *Jurnal Ilmiah Seni Budaya*
- Hasso Plattner Institute of Design, Bootcamp Bootleg, (Stanford : The D.School, 2009)
- Krug, Steve. (2014). *Don't Make me Think Revisted*. USA: New Riders.
- Sandi, Akmad (2020). Perancangan Prototipe Desain Aplikasi Berbasis Android untuk Korban Tindakan Asusila di Jawa Timur. *Barik: Volume 01, Nomor 1 2020*
- Shopify (2019). *Design Illustration*. Diakses pada tanggal 1 Maret 2022, dari <https://polaris.shopify.com/design/illustration>
- Sianturi, Riyanthi (2016). What is User Experience Design?. Diakses pada tanggal 1 Maret 2022, dari <https://riyanthisianturi.com/what-is-user-experience-design/>
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ramadhan, Ferdiansyah. (2019). Fungsi Ilustrasi pada User Experience. diakses pada tanggal 1 Maret 2022, dari <https://medium.com/@ferdiansyahRama/ux-for-illustration-ux-buat-apa-saja-sih-part1-ca30ede09b5d>
- Luzadder, Waren (1986). *Menggambar Teknik*. Jakarta : Erlangga