

**Perancangan Antar Muka Aplikasi Informasi Pencegahan
Penyebaran Covid-19 Dalam Upaya Mengatasi Masalah Infodemik**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN



Ketua Peneliti

Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn, M.Sn.

NIP 197706262006041001/ NIDN 0026067706

Anggota

Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199005172018031001 /NIDN. 0017059012

Ipung Kurniawan Yunianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198406172019031011 /NIDN. 9905546569

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2020
tanggal 27 Desember 2019

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan
Nomor: 6721/IT6.1/LT/2020

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

November 2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Perancangan Antar Muka Aplikasi Informasi Pencegahan Penyebaran Covid-19 Dalam Upaya Mengatasi Masalah Infodemik

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap & Gelar : Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn, M.Sn
- b. NIP/NIDN : 197706262006041001 / 0026067706
- c. Jabatan Fungsional : Asisten ahli/ IIIa
- d. Jabatan Struktural : -
- e. Fakultas/ Jurusan : Fakultas Seni Rupa & Desain/ Desain
- f. Alamat Institusi : Jl. Ki Hajar Dewantara No.19 Jebres Surakarta
- g. Telp/Faks./ E-mail : (0271)647658, Faks (0274) 646175

Anggota Peneliti 1

- a. Nama Lengkap & Gelar : Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn
- b. NIP/NIDN : 199005172018031001 / 0017059012
- c. Fakultas/ Jurusan : FSRD/ Desain

Anggota Peneliti 1

- a. Nama Lengkap & Gelar : Ipung Kurniawan Yuniyanto, S.Sn., M.Sn.
- b. NIP/NIDN : 198406172019031011 / 9905546569
- c. Fakultas/ Jurusan : FSRD/ Desain

Lama Penelitian Terapan : 6 bulan

Pembiayaan : Rp. 15.000.000,00 (*Lima belas juta rupiah*)

Surakarta, November 2020

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ketua Peneliti Terapan

Joko Budiwyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn.
NIP. 197706262006041001

Menyetujui

Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Penelitian Terapan.....	5
C. Target Luaran	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III METODE PENELITIAN	9
A. Pengumpulan Data.....	9
B. Bentuk Penelitian.....	9
C. Sumber Data	9
D. Validitas Data	9
E. Teknik Analisis Data	10
F. Metode Desain Sistem.....	10
BAB IV HASIL PENELITIAN	12
A. Pemilihan Platform berdasar kebutuhan sistem	12
B. Konsep Kreatif.....	13
C. Desain Antar Muka Pengguna.....	16
D. Implementasi desain antar muka	27
E. Evaluasi	28
BAB V Kesimpulan dan Luaran Penelitian.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode IMSDD	10
Gambar 2. Contoh aplikasi dengan gaya <i>modern design</i>	14
Gambar 3. Flow aplikasi Fight Covid	15
Gambar 4. Area bentangan dan jangkauan.....	18
Gambar 5. Pembagian area layar aplikasi Fight Covid	18
Gambar 6. Fluid Grid 4 kolom	19
Gambar 7. Font Roboto family.....	20
Gambar 8. Skema warna aplikasi	21
Gambar 9. Penggunaan skema warna palet pada tombol	21
Gambar 10. Ikon.....	22
Gambar 11. Tombol dengan ikon.....	22
Gambar 12. Ilustrasi	23
Gambar 13. Cards.....	24
Gambar 14. Animasi transisi perpindahan antar halaman.....	24
Gambar 15. Navigasi dan menu	25
Gambar 16. Sketsa pilihan Wireframe	26
Gambar 17. Sketsa wireframe dan konten.....	26
Gambar 18. Tampilan implementasi menggunakan aplikasi desain berbasis cloud ...	27
Gambar 19. Desain antar muka aplikasi FightCovid.....	27

ABSTRAK

Pandemi yang menimpa pada tahun 2020 karena sebuah virus bernama SARS-Cov-2, telah menyebar dan menginfeksi 215 negara. Virus Corona atau COVID-19, virus ini terdiri dari beberapa macam yang awalnya berasal dari kelelawar dan kemudian menular ke manusia. Di Indonesia sampai tanggal 10 Mei 2020 telah tercatat pasien positif 14.032 orang dengan korban meninggal mencapai 973 orang, tren penderita Covid-19 yang positif masih terus meningkat, hal ini menyebabkan kekhawatiran di segala lapisan masyarakat. Kegelisahan di masyarakat diperburuk dengan banyak beredarnya informasi bohong atau hoax berkaitan dengan Covid-19 yang dapat menambah kepanikan masyarakat. Infodemic telah menjadi perhatian Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) semenjak virus corona merebak, diungkapkan pertama kali oleh direktur WHO. Kondisi menyulitkan ini menimbulkan masalah serius bagi kesehatan masyarakat karena panduan dibutuhkan untuk mengetahui tindakan yang harus diambil untuk melindungi diri maupun lingkungannya dan mengurangi dampak suatu penyakit. Dari kerangka kerja yang disampaikan oleh WHO maka masih dibutuhkan sebuah media penyampai informasi yang dapat dipercaya dan kredibel agar masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang Covid-19. Desain antar muka atau *User Interface Design* merupakan desain yang ditujukan untuk tampilan sebuah aplikasi ataupun website dan sejenisnya. Informasi yang dapat dipercaya dan kredibel dalam genggaman menjadi solusi mengatasi infodemic Covid-19.

Kata kunci: Perancangan antar muka, covid-19, infodemic

DAFTAR PUSTAKA

- CNBC Indonesia*. 2020. "Kominfo: Ada 554 Hoax Soal COVID-19 dengan 89 Tersangka," 18 April 2020, bag. Tech.
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200418175206-37-152897/kominfo-ada-554-hoax-soal-covid-19-dengan-89-tersangka>.
- CNN Indonesia*. 2020. "Ancaman Penjara 6 Tahun dan Denda Rp1 M Penyebar Hoaks Corona," 4 April 2020, bag. Berita Teknologi Informasi.
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200404202808-185-490360/ancaman-penjara-6-tahun-dan-denda-rp1-m-penyebar-hoaks-corona>.
- Dastbaz, Mohammad. 2002. *Design and Development of Interactive Multimedia Systems*. London: McGraw-Hill Education.
- "Data Sebaran." 2020. Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19. 2020.
<https://covid19.go.id/>.
- Frost, Brad. 2016. *Atomic Design*. Pittsburgh, Pennsylvania.
- Ghebreyesus, Tedros Adhanom. 2020. "Munich Security Conference." WHO. 15 Februari 2020. <https://www.who.int/dg/speeches/detail/munich-security-conference>.
- Ghiffary, Muhammad Nauval El, Tony Dwi Susanto, dan Anisah Herdiyanti Prabowo. 2018. "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)." *Jurnal Teknik ITS* 7 (1): A143-A148. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i1.28723>.
- Hua, Jinling, dan Rajib Shaw. 2020. "Corona Virus (COVID-19) 'Infodemic' and Emerging Issues through a Data Lens: The Case of China." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 17 (7): 2309.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17072309>.
- Indonesia Baik. 2017. "66,3% masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone | Indonesia Baik." indonesiabaik.id. 2017.
<http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>.
- Johan, Apriadi. 2020. "Virus Covid-19 Serang Fisik, Hoax Covid-19 Serang Psikis." *Bali Express*, 11 Mei 2020.
<https://baliexpress.jawapos.com/read/2020/05/09/193332/virus-covid-19-serang-fisik-hoax-covid-19-serang-psikis>.
- Magista, Malinda, dan Nuzul Sri Hertanti. 2020. *Buku Saku Desa Tangguh COVID-19*. 1 ed. Yogyakarta: Pusat Kedokteran Tropis UGM.
<https://tropmed.fk.ugm.ac.id/2020/04/14/buku-saku-desa-tangguh-covid-19-ver-1/>.
- Malewicz, Michał, dan Diana Malewicz. 2020. *Designing User Interface*. Poland: HYPE4. <https://www.designingui.com/>.
- Meleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- "Mobile Operating System Market Share Indonesia." 2020. StatCounter Global Stats. September 2020. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.
- Nielsen, Rasmus Kleis, Richard Fletcher, Nic Newman, J. Scott Brennen, dan Philip N. Howard. 2020. "Navigating the 'Infodemic': How People in Six Countries Access and Rate News and Information about Coronavirus." Reuters Institute.

- <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2020-04/Navigating%20the%20Coronavirus%20Infodemic%20FINAL.pdf>.
- Schlatte, Tania, dan Deborah Levinson. 2013. *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. 1st ed. Newnes.
<https://www.elsevier.com/books/visual-usability/schlatte/978-0-12-398536-1>.
- “Understanding the Infodemic and Misinformation in the fight against COVID-19.” 2020. Pan American Health Organization.
<https://iris.paho.org/handle/10665.2/52052>.
- Yuniarto, Topan. 2020. “Upaya Melawan Hoaks Covid-19.” *Kompas*, 31 Maret 2020.
<https://bebas.kompas.id/baca/riset/2020/03/31/upaya-melawan-hoaks-covid-19/>.
- Zakiah, Nena. 2019. “Punya 2 Milyar Pengguna, Ini 7 Alasan Mengapa Android Mengungguli iOS!” *IDN Times*. 11 Juni 2019.
<https://www.idntimes.com/tech/gadget/nena-zakiah-1/alasan-android-lebih-unggul-dari-ios>.



LAMPIRAN

Rekapitulasi Anggaran Penelitian

No.	Jenis Pengeluaran	Volume	Biaya yang diusulkan
1	Honor		4.500.000
2	Bahan habis pakai		6.750.000
3	Perjalanan		2.250.000
4	Lain-lain		1.500.000

Justifikasi Rincian Anggaran Belanja (RAB)

NO	POS/URAIAN	UNIT	JUMLAH	HARGA	SUBTOTAL
1	Honor				4.500.000,00
2	BAHAN DAN ALAT				6.750.000,00
	<i>Kertas HVS A4</i>	rim	5	30.000,00	150.000,00
	<i>Kertas HVS F4</i>	rim	5	32.000,00	140.000,00
	<i>Tinta Refill BW</i>	pak	2	30.000,00	60.000,00
	<i>Tinta Refill C</i>	pak	2	35.000,00	70.000,00
	<i>Komunikasi</i>	pak	4	100.000,00	400.000,00
	<i>Blocknote</i>	eks	10	5.000,00	50.000,00
	<i>Bolpoin</i>	buah	10	5.000,00	50.000,00
	<i>CD Blank</i>	buah	10	5.000,00	50.000,00
	<i>Kaset Video</i>	buah	5	25.000,00	125.000,00
	<i>Map</i>	eks	10	5.000,00	50.000,00
	<i>Sewa Komputer</i>	set/bl	1X6	250.000,00	1.500.000,00
	<i>Print Prove</i>	set/bl	1X6	75.000,00	450.000,00
	<i>Sewa Kamera Foto</i>	set/keg	1X6	150.000,00	900.000,00
	<i>Print Mock up</i>	set/keg	1X6	150.000,00	900.000,00
	<i>Fotokopi</i>	lb	8X360	150,00	432.000,00
	<i>Buku Referensi</i>	eks	6	50.000,00	300.000,00
4	PERJALANAN				2.250.000,00
	<i>Lokal</i>	pak/keg	5X6	55.000,00	1.100.000,00
	<i>Konsumsi</i>	org/keg	3X4X6	15.000,00	1.000.000,00
	<i>Air Mineral</i>	dus	6	25.000,00	150.000,00
6	LAIN-LAIN				1.500.000,0
	<i>Penggandaan</i>	eks/lb	5 X 100	100,00	500.000,00
	<i>Penjilidan</i>	eks	5	20.000,00	100.000,00
	<i>Seminar</i>	org/keg	2	400.000,00	900.000,00
	TOTAL				15.000.000,00

Nota



Biodata Peneliti

1. Nama Lengkap	Asmoro Nurhadi Panindias M.Sn
2. NIP	197706262006041001
3. NIDN	0026067706
4. Link Akun Sinta	https://scholar.google.co.id/citations?user=IHcuV9gAAAAJ&hl=id
5. Jabatan	Asisten Ahli
6. Pangkat dan golongan	Penata Muda TK. I / III-a
7. Tanggal lahir	26 Juni 1977
8. Tempat lahir	Surakarta
9. Jenis Kelamin	Pria / Wanita *)
10. Agama	Islam
11. Perguruan Tinggi	ISI SURAKARTA
12. Fakultas/Jurusan	Fakultas Seni Rupa Dan Desain / Jurusan Desain /Prodi Desasin Komunikasi Visual
13. Jabatan Struktural	-
14. Alamat Perguruan Tinggi	Jl. Kh. Dewantara 19 Surakarta 57126
15. Telp/Fax	0271-647658 / 0271-646175
16. Lulusan yang telah dihasilkan	S1: 8 orang
17. Alamat	a. Jalan GG. Bremoro IV NO. 56B
	b. Kelurahan/Desa Danukusuman
	c. Kecamatan Serengan
	d. Kota Surakarta
	e. Propinsi Jawa Tengah
18. Telp.	a. Rumah 0271 656013
	b. HP 08156801310
	c. E-mail azhdias@yahoo.com

II. PENDIDIKAN

A. Pendidikan Formal

No.	Tingkat	Pendidikan	Jurusan	Tahun	Tempat
1	SD	SDN	-	1987	Surakarta
2	SMP	SMPN	-	1993	Surakarta
3	SLTA	SMA NEGERI	-	1996	Surakarta
4	S1	ISI Yogyakarta	Desain Komunikasi Visual	2005	Yogyakarta

5	S2	ISI Yogyakarta	Penciptaan Seni Desain Komunikasi Visual	2012	Yogyakarta
---	----	----------------	--	------	------------

No		S-1	S-2	S-3
1.	Nama Perguruan Tinggi	ISI Yogyakarta	ISI Yogyakarta	
2.	Bidang Ilmu	Desain Komunikasi Visual	Penciptaan Seni Desain Komunikasi Visual	
3.	Tahun Masuk-Lulus	1997-2005	2009-2012	
4.	Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Perancangan Komunikasi Visual Website Kraton Yogyakarta	Perancangan Buku Pengetahuan Keris Dengan Aplikasi <i>Augmented Reality (Keris Magic Book)</i>	
5.	Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Wibowo M.Sn Hesti Rahayu S.Sn	Drs. Sumbo Tinarbuko M.Sn	

B. Pendidikan Tambahan/Kursus/Pelatihan/Lokakarya

No	Nama dan Tempat	Bidang	Tahun	Lama Pendidikan
1	Pelatihan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (PEKERTI) Dosen STSI Surakarta.	Pengajaran perguruan tinggi	2007	1 minggu
2	Prajabatan Nasional Golongan III di Badan Diklat Propinsi Jawa Tengah di Semarang.	Kepegawaian	2006	14 hari

C. Mata Kuliah Yang Diasuh

No	Nama Mata Kuliah	SKS	Prodi	No SK
1	Dasar Matra visual	4	DKV	
2	Menggambar Etnis	4	DKV	
3	Metode Grafika	4	DKV	
4	Identitas Korporat dan Piktogram	4		
5	Desain Grafis Periklanan	4		
6	Desain Periklanan Cetak	4		
7	Desain Periklanan Televisi	4		

D. Dosen Pembimbing dan Penguji Bidang Akademik

No	Mata Kuliah	Tahun	No SK
1.	Menjadi Penasehat Akademik S-1 Televisi dan Film a.n Dian Lukitosari dkk.	Smt. Genap 2009/2010	SK.No.598/I6.4/PP. 05.05/2010

2.	Membimbing Tugas Akhir a.n Dara Bunga Rembulan, NIM. 04148106	2009/2010	SK.No.201/I6.4/PP./2009
3.	Membimbing Tugas Akhir a.n Eko N, NIM. 04148123	2009/2010	SK.No.201/I6.4/PP./2009

IV. PENGALAMAN

A. Prestasi

No.	Kegiatan	Tingkat	Tahun	Tempat
1	Lomba Desain Cover Majalah Concept "1001 Cover Concept"	Semifinalis	2007	Jakarta

B. Pameran/Kekarya Seni

No.	Pameran	Jenis Karya	Tahun	Tempat
1	Pameran <i>Switch On</i> media art exhibition	Digital Print	2007	Taman Budaya Jawa Tengah
2	Pameran "1001 Cover Concept"	Digital Print	2007	Jakarta
3	Pameran " <i>Spirit of Tradition</i> "	Digital Print	2007	Galeri Surabaya
4	Pameran Dies Natalis ke-44 STSI Surakarta	Digital Print	2007	Solo Square
5	Pameran "Koneksi"	Digital Print	2008	Blitar

C. Nara Sumber Seminar/Pelatihan/Workshop

No.	Kegiatan	Kedudukan Peranan	Penyelenggara
1	<i>Workshop Digital Video Editing "Apresiasi Seni Bagi Siswa/Siswi Dan Guru SMA/SMK Surakarta"</i>	Pembicara	Prodi Televisi ISI Surakarta
2	Workshop <i>Sound Design</i> untuk Iklan, Animasi, Video Klip, dan Film	Peserta	Queen Music Surakarta dan Prodi DKV FSRD ISI Surakarta 7 Januari 2013
3	Seminar dan Workshop " <i>Digital Painting Techniques</i> "	Peserta	Digital Painting Wacom, Jakarta dan Prodi DKV FSRD ISI Surakarta 7 – 8 Maret 2012

D. Penjurian Lomba

No.	Judul Kegiatan	Kedudukan Peran	Tempat	Tahun
1	Penguji Eksternal SMKN 2 Sewon Bantul Yogyakarta	Penguji	SMKN 2 Sewon	2008
2	Penjurian Peksimida 2008	Juri	ISI Surakarta	2008

3	Lomba Grafiti Anti Korupsi	Juri	UNS	2010
4	Juri Lomba Kompetensi Siswa Multimedia SMK se-Kabupaten Boyolali	Juri	SMKN 1 Boyolali	2012
5	Juri Lomba Kompetensi Siswa Desain Grafis SMK se-Kabupaten Sragen	Juri	SMKN 1 Sragen	2013

E. Penelitian

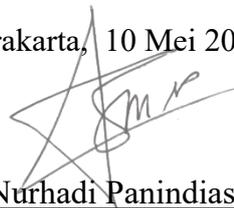
No.	Judul Penelitian	Sumber Dana	Tahun
1	Perancangan Informasi Keris Berupa Multimedia Interaktif Berbasis Kiosk	DIPA	2008
2	Animasi	Hibah Penulisan Buku Teks Dikti	2008
3	Rancangan Grafis Pedoman Aplikasi Logo Lembaga Institut Seni Indonesia Surakarta	DIPA	2009
	Perancangan Kemasan Apem Dalam Rangka Penunjang Identitas Kelurahan Sewu Di Surakarta Sebagai Kampung Apem	DPA	2018

F. Penerbitan/Publikasi/Karya Ilmiah

No.	Judul	Jenis	Penerbit/ISBN	Tahun
1	Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital	Buku	PT. Index, Jakarta ISBN (10) 979-062-149-3	2010

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Surakarta, 10 Mei 2020



Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn

NIP. 197706262006041001

Biodata Anggota

1.	Nama	Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn
2.	Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
3.	Jabatan Struktural	-
4.	NIP	199005172018031001
5.	Akun Sinta	6725943
6.	Tempat Tanggal Lahir	Surakarta, 17 Mei 1990
7.	Alamat Rumah	Gajahan RT 02/ RW 03 Surakarta
8.	Telepon/Faks/HP	081215960577
9.	Alamat Kantor	Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126
10.	Telepon/Faks	0271-647658 / 0271-646175
11.	Alamat e-mail	rendyakurniawan@gmail.com
12.	Lulusan yang telah dihasilkan	S1: - orang, S2: - orang, S3: - orang
13.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Dasar Matra Visual
		2. Menggambar Etnis
		3. Komputer Grafis
		4. Reproduksi Grafika
		5. Ilustrasi Terapan
		6. Kewirausahaan
		7. Animasi Dasar
		8. Kapita Selekta Budaya Nusantara
		9. Animasi Periklanan

A. Riwayat Pendidikan

Pendidikan	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sebelas Maret Surakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Bidang Ilmu	Desain Komunikasi Visual	Desain Komunikasi Visual
Tahun Masuk-Lulus	2009-2014	2015-2017
Judul Skripsi/thesis	Perancangan Promosi Pariwisata Kuliner Wedangan Kota Solo Melalui Komik Ginasthel.	Metode Perbandingan Karakter Komik Superhero Indonesia Dengan Amerika: Studi Kasus Gundala dengan The Flash
Nama Pembimbing	1) Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D 2) Anugrah Irfan Ismail, S.Sn.,M.Sn	1) Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

B. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1.				
2.				
3.				
4.				

C. Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1.				
2.				
3.				

D. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun Terakhir

No	Tahun	Judul	Volume	Nama Jurnal
1.	2017	Kebudayaan Lokal dalam Komik Superhero Indonesia	Vol. 2 No.1 Juli 2017	INVENSI ISSN : 2460-0830
2.	2019	Kemunculan Komik Adipahlawan Indonesia dan Faktor yang Mempengaruhinya	Vol.2 No.1 Juli 2019	TEXTURE : Art & Culture Journal ISSN : 2655-6766
3.				
4.				

E. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/ Seminar Ilmiah Dalam 5 tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.			
2.			
3.			

F. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.				
2.				
3.				

G. Pengalaman Perolehan HaKI dalam 5-10 tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HaKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.				
2.				

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat penerepan	Respons Masyarakat
1.				
2.				
3.				

I. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

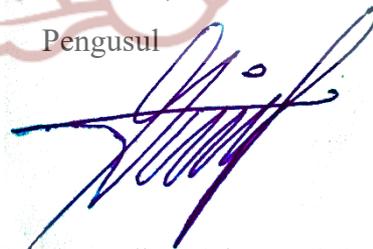
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Terapan

Surakarta, 10 Mei 2020

Pengusul



Rendya Adi Kurniawan S.Sn., M.Sn.NIP.

199005172018031001

Biodata Anggota

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Ipung Kurniawan Yuniyanto. S.Sn., M.Sn.
2	Jenis Kelamin	L / P
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	Pangkat, Golongan	Penata Muda Tk.I, III/b
5	NIP/NIK/Identitas lainnya	19840617 2019 03 1 011
6	NIDN	9905546569
7	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 17 Juni 1984
8	E-mail	ipungkacamata@gmail.com
9	Nomor Telepon/HP	0821 3468 4723
10	Alamat Kantor	Kampus II : Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta 57127. Jawa Tengah, Indonesia
11	Nomor Telepon/Faks	(0271) 7889050
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = - orang; S-2 = - orang; S-3 = - orang
13.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Desain Grafis Periklanan dan Visual Merchandise 2. Desain Periklanan Televisi 3. Komputer Grafis 4. Creative Thinking 5. Desain Periklanan Cetak 6. Desain Piktogram Dan Identitas Korporat 7. Tipografi Nusantara

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Bidang Ilmu	Desain Komunikasi Visual	Magister Seni
Tahun Masuk-Lulus	2003 – 2010	2010 – 2012
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Perancangan dan Perencanaan Iklan Layanan	Perancangan Typeface Cantingiky (Studi eksplorasi

	Masyarakat Untuk Mendukung Bidding Indonesia Menuju Tuan Rumah Piala Dunia Tahun 2022	bercitra bentuk Canting sebagai karya desain komunikasi visual bertema pelestarian budaya Indonesia)
Nama Pembimbing/Promotor	Sumbo Tinarbuko, M.Sn.	Dr. Isd. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2018	Perancangan Purwarupa Desain Kemasan Bakpia Menggunakan Konsep Retorika Visual Dan Gaya Desain Grafis Dengan Memanfaatkan Teknologi “Laser Cutting“ Dalam Pembentukan Struktur Kemasan	DRPM	18

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	Perancangan Komunikasi Visual: Kampanye Kesehatan “Berkah Sedekah Sampah” Desa Klampok Sendangtirto Berbah Sleman RT:01 RW: 24	STSRD VISI	4

E. Publikasi Artikel Ilmiah

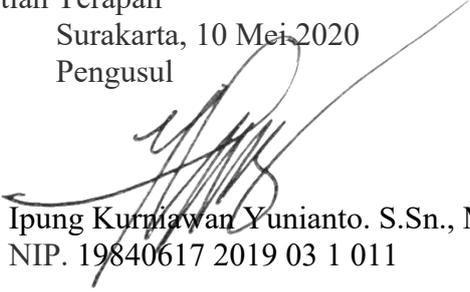
No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	JOGJAFORCE: NITENI, NIROKNE, NAMBAHI SEBAGAI PROSES BERPIKIR KREATIF	Kreatif : Jurnal Desain Komunikasi Visual	Vol.2 / No.2 / Oktober 2014
2	Destination Branding Sebagai Identitas Visual Dusun Dalem Widodomartani, Sleman, Yogyakarta	AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual	Vol.1 / No.2 / Mei 2018
3	Perancangan Purwarupa Desain Kemasan “Bakpia Srikandi Sri Mulia” Menggunakan Konsep Retorika Visual dan Gaya Grafis Victorian dengan Memanfaatkan Teknologi Laser Cutting dalam Pembentukan Struktur Kemasan	AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual	Vol.2/No.1 November

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar

dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Terapan

Surakarta, 10 Mei 2020

Pengusul


Ipung Kurniawan Yuniarto. S.Sn., M.Sn
NIP. 19840617 2019 03 1 011



Antar Muka Aplikasi Informasi Pencegahan Penyebaran Covid-19

Asmoro Nurhadi Panindias

azhdias@gmail.com, ISI Surakarta

Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn.

ISI Surakarta

Ipung Kurniawan Yuniarto, S.Sn., M.Sn.

ISI Surakarta

Abstrak

Pandemi yang menimpa pada tahun 2020 karena sebuah virus bernama SARS-Cov-2, telah menyebar dan menginfeksi 215 negara. Virus Corona atau COVID-19, virus ini terdiri dari beberapa macam yang awalnya berasal dari kelelawar dan kemudian menular ke manusia. Di Indonesia sampai tanggal 10 Mei 2020 telah tercatat pasien positif 14.032 orang dengan korban meninggal mencapai 973 orang, tren penderita Covid-19 yang positif masih terus meningkat, hal ini menyebabkan kekhawatiran di segala lapisan masyarakat. Kegelisahan di masyarakat diperburuk dengan banyak beredarnya informasi bohong atau hoax berkaitan dengan Covid-19 yang dapat menambah kepanikan masyarakat. Infodemik telah menjadi perhatian Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) semenjak virus corona merebak, diungkapkan pertama kali oleh direktur WHO. Kondisi menyulitkan ini menimbulkan masalah serius bagi kesehatan masyarakat karena panduan dibutuhkan untuk mengetahui tindakan yang harus diambil untuk melindungi diri maupun lingkungannya dan mengurangi dampak suatu penyakit. Dari kerangka kerja yang disampaikan oleh WHO maka masih dibutuhkan sebuah media penyampai informasi yang dapat dipercaya dan kredibel agar masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang Covid-19. Desain antar muka atau *User Interface Design* merupakan desain yang ditujukan untuk tampilan sebuah aplikasi ataupun website dan sejenisnya. Informasi yang dapat dipercaya dan kredibel dalam genggaman menjadi solusi mengatasi infodemik Covid-19.

Kata kunci: Perancangan antar muka, covid-19, infodemik

Abstract

The pandemic that hit in 2020 due to a virus called SARS-Cov-2, has spread and infected 215 countries. Coronavirus or

COVID-19 consists of several types of viruses that initially originated from bats and then spread to humans. In Indonesia, until May 10, 2020, there were 14,032 positive patients with a death toll of 973 people, the trend of positive Covid-19 sufferers is still increasing, this is causing concern in all levels of society. Anxiety in the community is exacerbated by the circulation of false information or hoaxes related to Covid-19 which can add to public panic. Infodemic has been a concern of the World Health Organization (WHO) since the coronavirus broke out, the first proposal by the WHO director. These troublesome conditions create serious public health problems because of the guidance required for actions to be taken to protect both oneself and the environment and reduce the impact of a disease. From the framework presented by WHO, a media that delivers untrustworthy and credible information is still needed so that people can easily get information about Covid-19. Interface design or User Interface Design is a design intended for the appearance of an application or the like. Unreliable and credible information in your hands is a solution to overcoming the Covid-19 infodemic.

Keywords: User Interface design, covid-19, infodemic

Pendahuluan

Pandemi yang menimpa pada tahun 2020 karena sebuah virus bernama SARS-Cov-2, telah menyebar dan menginfeksi 215 negara dengan korban meninggal mencapai 274.488 orang di seluruh dunia ('Data Sebaran' 2020). Biasa disebut dengan Virus Corona atau COVID-19, virus ini terdiri dari beberapa macam yang awalnya berasal dari kelelawar dan kemudian menular ke manusia. Covid-19 termasuk penyakit baru sehingga mudah menular antar manusia karena tubuh belum memiliki kekebalan terhadap virus tersebut, selain itu juga karena vaksin untuk virus corona belum ditemukan. Penularan melalui percikan ketika orang batuk/bersin/berbicara (*droplet*) dan melakukan kontak erat seperti jabat tangan, berpelukan, cium tangan dan sebagainya serta menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi. Tetapi virus ini tidak menular melalui udara (Magista and Hertanti 2020). Di Indonesia sampai tanggal 10 Mei 2020 telah tercatat pasien positif 14.032 orang dengan korban meninggal

mencapai 973 orang. Hingga tanggal tersebut, tren penderita Covid-19 yang positif masih terus meningkat, hal ini menyebabkan kekawatiran di segala lapisan masyarakat. Pemerintah baik pusat maupun daerah berupaya menangani pasien dan penyebaran virus dengan berbagai upaya mulai dari upaya medis hingga upaya sosial. Aktifitas seperti belajar mengajar diganti dengan belajar dirumah, aktifitas bekerja di kantor diganti dengan bekerja dari rumah, aktifitas keramaian seperti pusat perbelanjaan mengalami penurunan pembeli sangat signifikan. Kondisi ini menyebabkan kegelisahan di sektor non formal karena banyak pengusaha merumahkan pekerjanya. Dari kondisi ini sehingga masih banyak anggota masyarakat yang akhirnya terpaksa beraktifitas diluar rumah dengan alasan untuk bekerja. Padahal aktifitas diluar rumah dan berinteraksi dengan orang lain menyebabkan rentan terpapar virus dan menyebabkan kondisi tidak membaik semakin panjang. Kegelisahan di masyarakat diperburuk dengan banyak beredarnya informasi bohong atau hoax berkaitan dengan Covid-19 yang dapat menambah kepanikan masyarakat. Johan menyebutkan bahwa jika virus menyerang fisik maka hoax menyerang psikis (Johan 2020), secara psikis berita hoax bisa merusak mental masyarakat dalam menghadapi pandemi. Berita hoax dapat mengakibatkan *panic buying* hingga mengalami psikosomatis. Berita/informasi tidak benar terkait virus corona terdiri dari beberapa ragam kategori, diantaranya adalah: sebaran, penyebab, penularan, penanganan, *lockdown*, obat, dan dampak Covid-19 (Yuniarto 2020), lebih lanjut Yuniarto menyampaikan bahwa berita hoax biasanya berjudul provokatif, sumber/alamat tidak jelas, fakta hanya dari sumber tunggal dan manipulasi foto/video. Pandemi Covid-19 telah mewabah secara global, korban juga sudah berjatuhan, hambatan masalah kesehatan tersebut ternyata diperparah dengan beredarnya informasi yang tidak benar tentang virus corona yang membuat masyarakat menjadi cemas dan panik. Tambahan hambatan lain yang dihadapi

masyarakat tersebut adalah adanya infodemik seputar Covid-19. Infodemik telah menjadi perhatian Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) semenjak virus corona merebak, diungkapkan pertama kali oleh direktur WHO. Disampaikan bahwa saat ini tidak sekedar melawan epdemi tapi juga harus melawan infodemik (Ghebreyesus 2020). Berita tidak benar menyebar lebih cepat dan lebih mudah dibandingkan virus, sehingga harus dikonter penyebaran berita tersebut. Infodemik adalah informasi berlebih, akurat ataupun tidak yang menyulitkan orang untuk menemukan sumber yang dapat dipercaya dan panduan yang andal ketika orang membutuhkan ('Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) Situation Report - 85' 2020). Kondisi menyulitkan ini menimbulkan masalah serius bagi kesehatan masyarakat karena panduan dibutuhkan untuk mengetahui tindakan yang harus diambil untuk melindungi diri maupun lingkungannya dan mengurangi dampak suatu penyakit. Dalam konteks pandemi Covid-19 ini, infodemik menjadi semakin buruk karena skala global, disebarkan dan diperbanyak dengan saling terkait melalui media sosial dan saluran lainnya.

WHO menyusun kerangka kerja hasil dari curah pendapat untuk pedoman permasalahan infodemik Covid-19 yaitu pertama intervensi dan pesan harus didasarkan pada sains dan bukti, kedua adalah informasi pengetahuan harus dapat diterjemahkan ke dalam pesan yang dapat ditindaklanjuti, mengubah perilaku, disajikan dengan agar dapat diakses oleh segala lapisan masyarakat, ketiga adalah pemerintah harus menjangkau komunitas utama untuk memahami kebutuhan dan perhatian informasi mereka agar pesan dapat tersampaikan, keempat adalah kemitraan strategis harus dibentuk dengan media sosial dan platfor digital lain serta pemangku kepentingan. Dari kerangka kerja yang disampaikan oleh WHO tersebut maka masih dibutuhkan sebuah media penyampai informasi yang dapat dipercaya dan kredibel agar masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang Covid-19.

Platform digital dengan antar muka yang menarik dan informasi yang dipercaya akan menjadi sebuah media penyampai pesan dan informasi untuk membantu masyarakat dalam melalui pandemi dengan baik dan terhindar dari paparan virus sehingga kondisi luar biasa ini dapat terlewati. Desain antar muka atau *User Interface Design* merupakan desain yang ditujukan untuk tampilan sebuah aplikasi ataupun website dan sejenisnya. Beberapa prinsip yang ada dalam desain ini adalah desain yang dibuat mudah di pelajari, digunakan dan di mengerti oleh penggunanya. Sebuah aplikasi digital sudah sangat familiar bagi masyarakat segala lapisan karena penggunaan platform digital yang disematkan pada telepon pintar bukan menjadi barang asing lagi. Informasi yang dapat dipercaya dan kredibel dalam genggaman menjadi solusi mengatasi infodemik Covid-19. Dibutuhkan media komunikasi yang akan menyampaikan informasi yang dapat dipercaya dan kredibel tentang Covid-19. Permasalahan yang muncul karena belum adanya media tersebut memunculkan tujuan dari penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah merancang antar muka aplikasi informasi pencegahan penyebaran Covid-19 dalam upaya mengatasi masalah infodemik.

Pembahasan

Berdasarkan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan membuat deskripsi (gambaran) secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat, serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat sehingga mempermudah proses analisis. Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat individu, keadaan, gejala, dari kelompok tertentu yang dapat

diamati (Meleong 2017). Dalam mengembangkan validitas data, maka data dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengembangan validitas data yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu teknik triangulasi. Analisa data yang digunakan adalah analisis 5W+1H (what, where, when, why, who, dan how) dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar (what, where, when, why, who, how) yang diterapkan dalam desain antar muka yang akan dibuat. Pembuatan desain antar muka ini menggunakan metode pengembangan aplikasi interactive multimedia system of design and development /IMSDD (Dastbaz 2002).

Perancangan aplikasi informasi pencegahan penyebaran Covid-19 dalam upaya mengatasi masalah infodemic ini berfungsi untuk media komunikasi yang akan menyampaikan informasi yang dapat dipercaya dan kredibel tentang Covid-19. Karena pada dasarnya ada beberapa faktor seperti masyarakat yang semakin modern dan teknologi yang semakin berkembang seharusnya dapat menjadi pemicu untuk terciptanya media baru sebagai sarana komunikasi yang akan menyampaikan informasi yang dapat dipercaya dan kredibel tentang Covid-19. Dalam alur / flow yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan flow sederhana karena sifat aplikasi yang berupa informasi yang harus mudah dipahami. Bahasa visual yang digunakan akan lebih friendly dan optimis. Selain memberikan Informasi tentang covid19 dan berita terkini dari sumber yang dipercaya, aplikasi ini juga akan digunakan sebagai tes resiko covid. Hasil survey di tahun 2017 yang diungkapkan Indonesiabaik.id, menyatakan bahwa 66,3% individu memiliki *smartphone*, survey dilakukan oleh Puslitbang Aptika IKP Kominfo (Indonesia Baik 2017). Survey juga menunjukkan pengguna *smartphone* berdasar umur, dimana umur 9-19 tahun sebanyak 65,35% menggunakan *smartphone*, remaja dewasa berumur 20-29 tahun 75,95% menggunakan *smartphone*. Remaja dan dewasa menguasai penggunaan *smartphone* di Indonesia. *Smartphone* yang beredar di

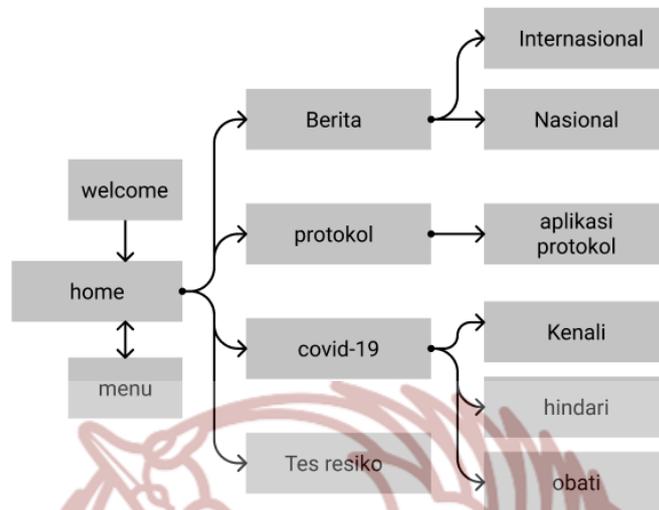
Indonesia menggunakan platform sistem operasi Android, IOS, Windows dan Blackberry. Platform yang berbasis Android tentunya memiliki *guideline* tertentu yang biasanya diawasi oleh pihak Google secara *Style Design* di beberapa hal seperti *Button*, *Pop Up*, *Header* dan sisanya bisa dieksplor sesuai kebutuhan produk dan desainer. Dalam pengerjaan desain berbasis Android penentuan ukuran layar juga berbeda-beda sesuai *guideline* yang ada dan disediakan. Android di pilih karena sebagian besar pengguna smartphone cenderung menggunakan sistem operasi android, yaitu hingga 7 miliar pengguna di dunia (Zakiah 2019). Indonesia menurut laporan Statcounter, hingga bulan September 2020 *market share* untuk penggunaan sistem Android mencapai 91,84% dibandingkan sistem yang lain ('Mobile Operating System Market Share Indonesia' 2020). Sehingga platform yang dipilih adalah berbasis sistem Android.

Antar muka pengguna atau *user interface* (UI) adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan penyusunan tampilan antarmuka perlu diperhatikan untuk menghasilkan tampilan yang bagus (Schlatter and Levinson 2013). Lebih lanjut Schlatter menyampaikan tentang beberapa komponen yang mempengaruhi dalam merancang antar muka pengguna yang dibagi menjadi prinsip dasar dan kebutuhan visual, komponen yang menjadi prinsip dasar yaitu *consistency* untuk konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna, *hierarchy* yaitu penyusunan hirarki kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat di dalam aplikasi, *personality* berupa kesan pertama yang terlihat pada aplikasi yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut. Komponen kebutuhan visual terdiri dari *layout* tata letak dari elemen-elemen di dalam sebuah aplikasi, *type* atau tipografi yang digunakan, *color* atau penggunaan warna yang tepat, *imagery* penggunaan gambar, icon, dan sejenisnya untuk menyampaikan sebuah informasi, serta *control and affordances* yaitu elemen dari

antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui sebuah layar. Nama dari sebuah produk merupakan sebuah konsentrasi utama yang harus diciptakan sebelum produk dan brand diciptakan. Nama dari sebuah produk sendiri dituntut untuk mudah diingat dalam benak konsumen maka dari itu dari segi pengucapan nama dari sebuah brand harus bersifat *friendly* dan mudah diucapkan bahkan diingat. Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan pemilihan nama yaitu nama tersebut familiar di kalangan remaja dan dewasa sebagai target pengguna, pengucapannya mudah, fleksibel tidak ketinggalan jaman dan menarik bila divisualkan dalam bentuk logo atau digabungkan dengan visual pendukungnya. Di aplikasi informasi pencegahan penyebaran Covid-19 dalam upaya mengatasi masalah infodemik ini dipilih nama *Fight Covid*, yaitu bentuk optimisme untuk melawan dan tidak menyerah terhadap kondisi pandemi ini.

User flow adalah sebuah persyaratan utama dari sebuah desain website maupun desain aplikasi, *user flow* merupakan struktur navigasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna dan tidak membuat tersesat. Dimulai dari kebutuhan pengguna untuk menyelesaikan sebuah *task*, sampai dengan hasil yang akan diterima oleh pengguna. Flow diawali dari home yang terdapat link menuju halaman berita, protokol, covid-19, dan tes resiko. Halaman berita memuat berita terkini baik nasional maupun internasional terkait perkembangan virus covid-19 berdasarkan sumber dan kantor berita yang punya kredibilitas dan diakui lembaga terkait. Sumber berita yang kredibel akan meningkatkan kepercayaan dan menghindari berita hoax. Halaman protokol berisi protokol kesehatan yang diberlakukan baik secara umum maupun secara khusus di tempat-tempat yang melibatkan aktivitas banyak orang seperti kantor, alat transportasi, tempat hiburan, pasar dan lain-lain. Halaman covid-19 berisi materi tentang sejarah, perkembangan, cara menular, cara pencegahan hingga pengobatan. Halaman tes resiko

berupa pertanyaan yang harus dijawab untuk mengetahui resiko terpapar virus atau tidak.



Gambar 1. Flow aplikasi FightCovid

Wireframe ini merupakan rancangan penempatan elemen-elemen desain antarmuka secara lebih detail seperti *banner*, *body content*, *header*, *footer* dan fitur-fitur lainnya menggunakan sketsa manual atau aplikasi digital lainnya. Wireframe merupakan kerangka dasar atau sering disebut *low fidelity* dari sebuah desain yang akan dibangun.



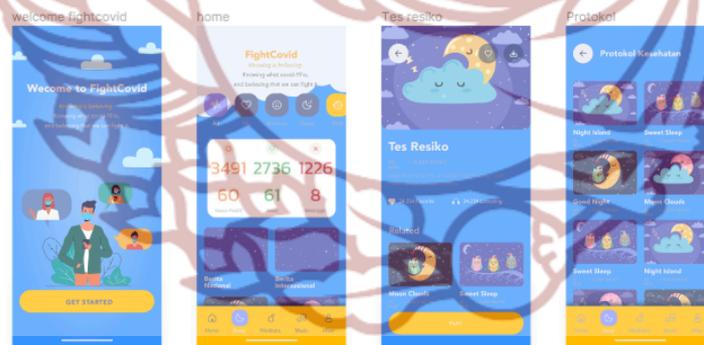
Gambar 2. Wireframe

Grid berfungsi untuk mengatur konsistensi jarak pada setiap desain antar muka yang dirancang. Jarak yang diatur dalam *grid* ini mengacu pada jarak konten yang

digunakan dengan garis tepi dari layar desain antar muka serta jarak pada setiap konten yang ada dalam desain antar muka. Grid digunakan untuk mengatur jarak untuk kolom dan baris pada desain antar muka. Pada perancangan ini digunakan grid 3 kolom dengan lebar *gutter* 8 point dan *margin* 24 point. Salah satu unsur dalam perancangan desain antar muka adalah pemilihan tipografi, Tipografi yang digunakan dalam setiap aplikasi dari FightCovid App menggunakan font Avenir family. Avenir dipilih karena memiliki kesan elegan dan rapi namun tidak terlalu kaku dan memiliki tingkat keterbacaan yang jelas. Font Avenir sendiri merupakan font yang masuk didalam Google font. Pemilihan warna dalam sebuah brand identity merupakan suatu hal yang sangat penting karena menggambarkan wajah dari sebuah produk ataupun perusahaan sekaligus pembeda. Selain itu secara tidak sadar warna dapat menstimulus emosi dan perasaan manusia, perubahan perasaan tersebut sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Warna yang digunakan secara psikologis memberikan kesan friendly dan optimis, skema warna tersebut diwakili biru dan oranye. Ikon adalah gambaran yang disederhanakan dari sesuatu, dimana gambaran tersebut harus terlihat seperti apa yang diwakilinya agar dapat dimengerti dan digunakan sebagai pengganti kata atau gambar yang lebih rinci. Ikon digunakan untuk mewakili sesuatu dan juga memberikan ketertarikan visual (Schlatter dan Levinson 2013). Di aplikasi FightCovid ini menggunakan ikon dengan warna tunggal, dan bentuk sederhana. Bentuk dasar ikon dirancang tidak jauh berbeda dengan ikon pada umumnya karena ikon yang sudah ada merupakan bentuk dasar yang sudah cukup familiar dan secara tidak langsung sudah disepakati oleh user secara umum. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan adalah ikon dirancang dapat memiliki style yang berbeda namun tetap familiar secara bentuk. Ikon terbagi menjadi tiga bagian yaitu *Global icon*, *Small Icon* dan *Material Design Icon*. Ilustrasi dalam desain antar muka ini bersifat menarik perhatian pengguna dan membuat desain antar muka terkesan

hidup. Poin terpenting dalam ilustrasi adalah bagaimana membuat produk ini terkesan hidup dengan adanya ilustrasi, Poin kedua adalah bagaimana pengguna dapat merasakan kenyamanan dan percaya diri untuk menggunakan aplikasi.

Penerapan dengan membuat purwarupa dari sistem dan melakukan *beta testing* pada sistem. Perangkat lunak yang digunakan adalah Figma, Figma adalah aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* untuk proyek digital. Figma juga memiliki aplikasi pendamping berupa Figma Mirror untuk Android dan iOS yang memungkinkan untuk melihat purwarupa Figma pada perangkat *smartphone*. Figma dapat diakses menggunakan browser dan mengharuskan ada jaringan internet, sehingga tidak perlu *installing*. Halaman *welcome* berisi ucapan selamat datang dan *quote* optimistis, kemudian tombol menuju *home*. Pada halaman *home* akan menampilkan beberapa halaman utama mulai dari halaman *home* sampai tampilan jumlah terpapar virus covid, pilihan berita terbaru, dan tampilan tombol menu.



Gambar 3. Desain antar muka aplikasi FightCovid

Kesimpulan

Desain antar muka menyampaikan informasi yang dapat dipercaya dan kredibel tentang Covid-19, dapat dilihat dari halaman berita dan informasi menjadi unsur terpenting dalam tampilan halaman *home*, sehingga pengguna dapat memperbaharui dan mendapatkan pengetahuan terkini yang bisa dipercaya. Desain antar muka

menggunakan warna dan ilustrasi yang memberikan dampak psikologis positif dan semangat untuk menghadapi dampak pandemi corona.

Kepustakaan

- 'Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) Situation Report - 85'. 2020. WHO.
https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200415-sitrep-86-covid-19.pdf?sfvrsn=c615ea20_4.
- Dastbaz, Mohammad. 2002. *Design and Development of Interactive Multimedia Systems*. London: McGraw-Hill Education.
- 'Data Sebaran'. 2020. Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19. 2020.
<https://covid19.go.id/>.
- Ghebreyesus, Tedros Adhanom. 2020. 'Munich Security Conference'. WHO. 15 February 2020. <https://www.who.int/dg/speeches/detail/munich-security-conference>.
- Indonesia Baik. 2017. '66,3% Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone | Indonesia Baik'. Indonesiabaik.Id. 2017.
<http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>.
- Johan, Apriadi. 2020. 'Virus Covid-19 Serang Fisik, Hoax Covid-19 Serang Psikis'. *Bali Express*, 11 May 2020.
<https://baliexpress.jawapos.com/read/2020/05/09/193332/virus-covid-19-serang-fisik-hoax-covid-19-serang-psikis>.
- Magista, Malinda, and Nuzul Sri Hertanti. 2020. *Buku Saku Desa Tangguh COVID-19*. 1st ed. Yogyakarta: Pusat Kedokteran Tropis UGM.
<https://tropmed.fk.ugm.ac.id/2020/04/14/buku-saku-desa-tangguh-covid-19-ver-1/>.
- Meleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 'Mobile Operating System Market Share Indonesia'. 2020. StatCounter Global Stats. September 2020. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.
- Schlatter, Tania, and Deborah Levinson. 2013. *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. 1st ed. Newnes.
<https://www.elsevier.com/books/visual-usability/schlatter/978-0-12-398536-1>.
- Yuniarto, Topan. 2020. 'Upaya Melawan Hoaks Covid-19'. *Kompas*, 31 March 2020.
<https://bebas.kompas.id/baca/riset/2020/03/31/upaya-melawan-hoaks-covid-19/>.
- Zakiah, Nena. 2019. 'Punya 2 Milyar Pengguna, Ini 7 Alasan Mengapa Android Mengungguli iOS!' IDN Times. 11 June 2019.
<https://www.idntimes.com/tech/gadget/nena-zakiah-1/alasan-android-lebih-unggul-dari-ios>.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Jebres, Kentingan, Surakarta
Telp (0271) 647658 Fax. 646175 email: direct@isi-ska.ac.id

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN TERAPAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn

NIP : 197706262006041001

Pangkat/Golongan : Penata Muda TK. I / III-a

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian/kekarya seni saya dengan judul : Perancangan Antar Muka Aplikasi Informasi Pencegahan Penyebaran Covid-19 Dalam Upaya Mengatasi Masalah Infodemic yang diusulkan dalam skema Penelitian Terapan untuk tahun anggaran 2020 bersifat *original* dan *belum pernah* dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain. Bilamana di kemudian hari ditemukan tidak kesesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian terapan yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Surakarta, 10 Mei 2020

Mengetahui

Kepala Pusat Penelitian

Yang menyatakan

(Satriana Didiek Isnanta, M.Sn)
NIP. 197212212005011002

(Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn.)
NIP. 197706262006041001