

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini Indonesia berada di Era Revolusi Industri 4.0, dimana perkembangan Teknologi Informasi sangat pesat dan maju. Menurut Prasetyo dan Sutopo (2018), Revolusi Industri 4.0 menggabungkan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas, Efisiensi dan layanan konsumen secara signifikan. Banyaknya pengaruh Teknologi di kehidupan kita sekarang, dapat membantu mempermudah kita dalam melakukan berbagai hal.

Dengan adanya teknologi, kita bisa dengan mudah untuk mendapatkan informasi dan melakukan komunikasi. Hal ini juga mempengaruhi perilaku kita dalam mencari informasi dan berkomunikasi. Salah satu Pengaruh dari perkembangan Teknologi Informasi yang dapat kita rasakan yaitu dalam bidang pendidikan. Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi yang sangat pesat tidak dapat dihindari dan menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang berkembang saat ini hampir dipastikan adanya perkembangan teknologi di dalamnya. Hal ini telah memungkinkan masyarakat untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Tidak terbatas jarak, ruang dan waktu. Salah satu Teknologi yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan yaitu *e-learning*.

E-learning atau *electronic learning*, menurut Gilbert & Jones (2001), *e-learning* merupakan segala bentuk aktifitas pembelajaran yang menggunakan media elektronik untuk belajar. Definisi ini lebih menekankan pada penggunaan segala bentuk alat elektronik untuk membantu manusia belajar. Konsep *e-learning* dapat digunakan sebagai alternatif untuk permasalahan yang dihadapi dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap ataupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Sistem dan aplikasi *e-learning* yang sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*, merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program *e-learning*, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet.

Salah satu bentuk *E-Learning* adalah *Online course* atau kursus online. Kursus online merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang digunakan untuk menyajikan bahan belajar secara online. Menurut Picciano, 2002 (Zakharia, Djoko, Sigit, 2016) kursus online adalah menyajikan bahan belajar secara online, dan menyediakan ruang bagi Pelajar dan pengajar untuk berinteraksi. Proses pembelajaran dapat berupa gambar, dan video dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Devata Studio *Academy* adalah sebuah kursus online pembuatan animasi 3D yang menggunakan aplikasi Blender. Devata Studio *Academy* pertama kali berdiri pada tahun 2020 dan berlokasi di kota Padang. Devata studio *Academy* menawarkan beberapa materi tentang Pembuatan Animasi 3D seperti *3D Generalist, Animation Mastery, Sculpting Mastery, Retopology Mastery, Archviz Mastery, 3D Modelling Mastery, Shader Mastery, Texturing Mastery* dan *Rigging Mastery*, dimana proses pembelajarannya menggunakan video tutorial yang telah disediakan.

Devata Studio *Academy* adalah kursus online yang berbasis web, dimana untuk pendaftaran kita bisa melakukan melalui web Devata Studio *Academy*, memilih bidang kursus yang diinginkan lalu akan dialihkan ke WhatsApp Devata Studio *Academy* untuk melakukan transaksi dan mendapatkan materi kursus yang diinginkan, melalui link yang akan dikirimkan ke email *user*. Namun, jika ditinjau dari pengalaman melakukan proses transaksi yang masih terasa kurang efektif, karena proses yang cukup panjang. Link materi yang telah di dapatkan melalui Email bisa saja tercampur dan tenggelam oleh pesan masuk lainnya dan hal ini terasa kurang efektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka pengembangan website devata studio menjadi website kursus online yang menggunakan *Learning Management system. Learning Management System* yang digunakan untuk Pengembangan website Devata studio ini bertujuan agar dapat memudahkan user dalam melakukan transaksi, mengakses materi, mendapatkan informasi, dan mengakses fitur yang disediakan oleh devata studio.

Dalam sebuah website, salah satu faktor pendukung kenyamanan dalam penggunaannya yaitu tampilan yang nyaman, kemudahan akses pada setiap informasi dan alur dari penggunaan website yang tidak membingungkan. Desain Komunikasi Visual menjadi solusi komunikasi melalui serangkaian pertimbangan dan realisasi dengan diciptakan media-media komunikasi, khususnya media komunikasi visual agar tujuan tercapai secara maksimal.

Berdasarkan paparan diatas maka penulis mencoba untuk memperbaiki melalui *UI/UX* yang *outputnya* adalah *prototype* Website, agar dapat memudahkan user dalam melakukan transaksi, akses materi, mendapatkan informasi dan mengakses fitur yang ada pada website devata studio. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, dapat memberikan dampak yang berbeda untuk kursus online Devata Studio.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan penciptaan yang didapatkan yaitu bagaimana mengembangkan *User Interface* / *User Experience* website kursus online Devata Studio yang menarik, efektif dan efisien sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan fitur dan mengakses informasi.

C. Tujuan penciptaan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Tujuan dari perancangan ini agar dapat memberikan tampilan serta alur yang jelas dan informatif di dalam website kursus online Devata Studio Academy, dan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi pada Website kursus online Devata Studio Academy, dengan menerapkan teori *UI/UX* Desain.
- b. Memaksimalkan fungsi website kursus online devata studio untuk mempermudah user dalam melakukan proses pembelajaran, transaksi sehingga user dapat mengakses informasi bisa dengan mudah dan nyaman.

2. Manfaat

Perancangan ini akan bermanfaat bagi :

a. Bagi Target Audience

Dengan pengembangan website kursus online ini akan membantu pengguna dalam mengakses informasi melakukan transaksi, mengakses materi yang telah diikuti, dan mengakses fitur yang ada pada website kursus online devata studio.

b. Lembaga

Perancangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan peminat kursus online devata studio dan mampu membantu Devata Studio Academy dalam menjalankan kursus online.

c. Mahasiswa

Hasil perancangan diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan bahan pembelajaran dalam memecahkan sebuah masalah yang tujuannya akhirnya dapat diaplikasikan atau dirasakan langsung oleh masyarakat.

D. Tinjauan Karya

Pengembangan User Interface / User Experience website kursus online Devata Studio ini merupakan suatu ide untuk membantu Target Audience agar lebih mudah dalam mengakses informasi melakukan transaksi pendaftaran, akses materi pembelajaran dan menggunakan fitur yang ada pada website Kursus online devata studio ini. User bisa dengan mudah mengakses tentang informasi kursus online devata studio academy dimana pun dan kapan pun dengan jaringan internet. Dalam merancang sebuah karya, perlu adanya orisinalitas yang merupakan proses kreatif tanpa adanya peniruan dalam karya yang sudah ada dan karya pembanding yang akan menjadi pembanding dalam perancangan agar menemukan perbedaan dan hal-hal baru yang nantinya akan di tampilkan pada Website Kursus online Devata Studio. Berikut beberapa contoh tampilan UI/UX aplikasi kursus online:

1. Website Skilvul

Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode

“blended-learning” dalam bentuk online maupun offline. Blended Learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara menggabungkan, mencampurkan, mengombinasikan sistem pendidikan konvensional dengan sistem pendidikan berbasis digital.

Skilvul memiliki tampilan antarmuka yang interaktif dan menarik dengan animasi yang menjadikan tampilan lebih menarik. Skilvul memiliki banyak fitur menarik. Dengan fitur-fitur yang banyak dan menarik, juga alur yang mudah dipahami, dapat membantu user agar lebih mudah mendapatkan informasi tentang kursus skilvul, dan membuat user lebih bisa mengeksplor kemampuan.



Gambar 1

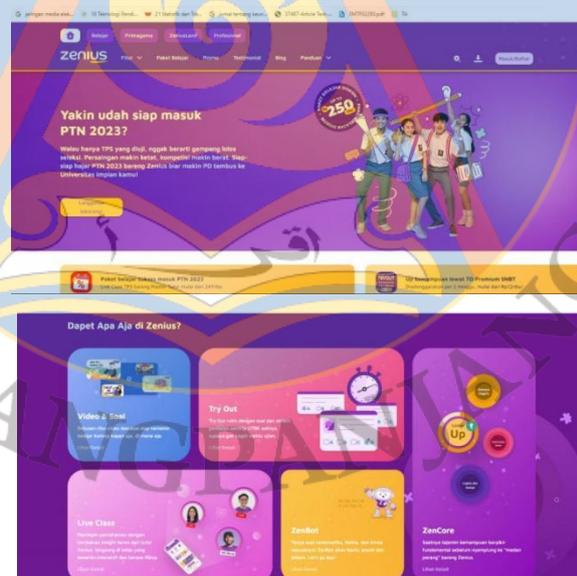
Tampilan UI Website Skilvul

(sumber : <https://skilvul.com/>,2022)

Berdasarkan Tampilan UI pada website skilvul diatas, Penulis akan menghadirkan beberapa fitur menarik pada pengembangan website

Devata Studio, dan membantu pengguna agar lebih nyaman dan ingin bertahan lebih lama saat menjelajahi website Devata Studio. Beberapa fitur menarik yang akan dihadirkan pada website kursus online devata studio nantinya seperti adanya fitur kuis untuk mendapatkan E-sertifikat, video Trial materi kursus sebelum bergabung sehingga meskipun belum bergabung di kursus online devata studio, user tetap bisa melihat seperti apa materi yang akan diajarkan nantinya, fitur komunitas yang nantinya dapat membagikan hasil karyanya agar bisa di lihat oleh user lain, Penulis juga menghadirkan sebuah informasi yang nantinya akan mempermudah pengguna dalam menggunakan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi

2. Website Zenius



Gambar 2

Tampilan UI Website Zenius

(sumber : <https://www.zenius.net/> ,2022)

Zenius merupakan platform belajar online yang menyediakan layanan berupa bimbingan belajar untuk membantu User dalam meningkatkan

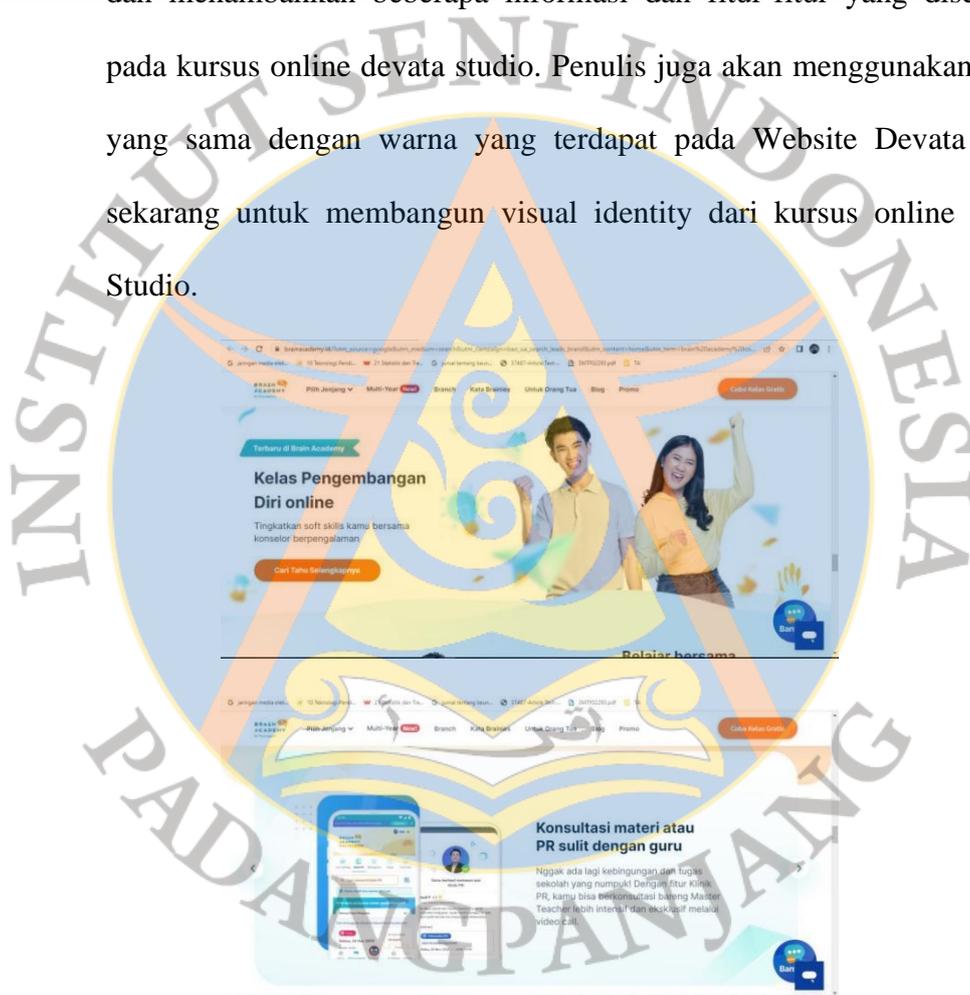
pemahaman di setiap materi pelajaran. Kursus online Zenius dapat diakses melalui website zenius maupun melalui mobile App zenius yang dapat di download melalui AppStore. Zenius layout yang simpel, dan mudah dipahami. Dengan penyusunan menu dan pengelompokan menu yang sesuai dengan kategori, tentunya itu akan membantu memudahkan pengguna dalam menggunakan website devata studio. Hal ini juga dapat mengatasi kebingungan dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi apa saja yang mereka butuhkan.

Desain yang terlihat menarik, dengan ilustrasi dan penataan informasi yang sudah jelas terkelompokan, ini memudahkan pengguna dalam mencari dan memahami informasi apa saja yang mereka butuhkan. Dengan itu penulis akan merancang antarmuka dengan penyusunan layout dan kategori yang tertata dengan baik, yang bertujuan dapat memberikan kemudahan kepada user dalam mengakses informasi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik sehingga informasi yang ada pada aplikasi dapat tersampaikan dengan baik kepada user.

3. Website Brain Academy

Brain Academy merupakan platform kursus yang menyediakan kombinasi layanan belajar offline dan online untuk siswa. Brain academy memiliki tampilan yang menarik, interaktif dengan Visualisasi data menggunakan ilustrasi, menjadikan tampilan lebih menarik dan membuat pengguna dapat lebih lama dalam menjelajahi fitur yang tersedia dalam website.

Dengan itu, penulis menghadirkan desain antarmuka yang menarik dengan menghadirkan ilustrasi 3D dan karakter 3D yang nantinya akan memberikan cirikhas yang sesuai dengan kursus online Animasi 3D. penulis menggunakan Flat Icon pada perancangan website Devata studio dan menambahkan beberapa informasi dan fitur-fitur yang disediakan pada kursus online devata studio. Penulis juga akan menggunakan warna yang sama dengan warna yang terdapat pada Website Devata studio sekarang untuk membangun visual identity dari kursus online Devata Studio.



Gambar 3

Tampilan UI website Brain Academy
(Sumber : Website Brain Academy,2022)

E. Landasan Teori

1) Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi Manusia dan Komputer adalah hubungan antara manusia dan komputer meliputi kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk berinteraksi dengan komputer yang keduanya saling memberikan masukan dan umpan balik melalui sebuah antarmuka untuk memperoleh hasil akhir yang diharapkan. Bentuk interaksi antara manusia dan komputer Tujuan dari interaksi manusia dan komputer untuk mempelajari pengetahuan dan bisa membantu manusia agar bisa bekerja dengan lebih mudah.

Kebutuhan akan interaksi manusia dan komputer telah berkembang sangat pesat oleh banyaknya produk interaktif yang memiliki desain antarmuka yang tidak sesuai dengan keinginan pengguna. Pengguna saat ini juga sangat memperhatikan efektivitas produk interaktif sehingga penggunaan produk interaktif lebih efisien dan efektif untuk digunakan. Produk interaktif yang dimaksud adalah setiap jenis produk yang mengharuskan pengguna untuk berinteraksi dengannya untuk melakukan kegiatan yang dibutuhkan pengguna. Contohnya adalah membeli e-Book dari situs di Internet, mengetik tugas di komputer, dan mengirim pesan singkat (sms) melalui telepon seluler.

2) *E-Learning*

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa

untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya,2012). Pembelajaran e-learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001).

E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. E-learning merupakan salah satu cara untuk membantu mewujudkan mutu pendidikan belajar yang baik. Untuk mengetahui seberapa banyak kemampuan murid dalam menerima pelajaran selama dalam bimbingan belajar. Selain itu untuk menyatukan kecerdasan intelektual dan spiritual, memerlukan sistem proses belajar mengajar yang baik melalui suatu media belajar. Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar e-learning, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet
- b. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya External Harddisk, Flaskdisk, CD-ROM, atau bahan cetak
- c. Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Di samping ketiga persyaratan tersebut diatas masih dapat ditambahkan persyaratan lainnya, seperti adanya:

- a. lembaga yang menyelenggarakan dan mengelola kegiatan e-learning

- b. sikap positif dari peserta didik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet,
- c. rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari dan diketahui oleh setiap peserta belajar,
- d. sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta belajar
- e. mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga

3) *User Interface*

User Interface atau UI adalah proses yang untuk membuat tampilan dalam perangkat lunak dengan fokus pada *Usability* dan *user experince*. Tujuan dari desain UI adalah membuat desain antarmuka yang membantu pengguna, agar bisa lebih efektif dan sesuai kebutuhan pengguna. Efektif artinya siap digunakan, dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Menurut Myers (1995: 64–103), Desain harus bersifat *user-centered*, artinya pengguna sangat terlibat dalam proses desain. Karena itu ada proses evaluasi yang dilakukan oleh pengguna terhadap hasil desain. Desain antarmuka yang baik mampu memberikan pengalaman interaksi terhadap aplikasi dengan mudah oleh pengguna (*user friendly*), karena memiliki peranan penting pada sebuah aplikasi yaitu sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem aplikasi itu sendiri serta sebagai faktor kesuksesan aplikasi

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan untuk desain dan pengembangan *user interface* yang melibatkan pengguna diseluruh proses

desain dan pengembangan. Menurut Wood, 2014: 112 (Muhammad Raffi Fadli, Wandah Wibawanto. 2020) Desain UCD tidak hanya berfokus pada pemahaman pengguna sistem komputer yang sedang dikembangkan tetapi juga membutuhkan pemahaman tentang tugas yang akan dilakukan pengguna dengan system dan lingkungan dimana mereka akan menggunakannya. Menggunakan pendekatan UCD harus mengoptimalkan kegunaan sistem pada perangkat).

Desain antarmuka yang di buat berupa tata letak grafis dari suatu aplikasi. Ini terdiri dari tombol yang di klik pengguna, teks yang dibaca, gambar, bilah geser, bidang memasukkan teks, dan semua item lainnya yang berinteraksi dengan pengguna. tata letak layar berupa transisi, animasi antarmuka, dan setiap interaksi mikro. Segala jenis elemen visual, interaksi, atau animasi semuanya harus dirancang.

4) *User Experience.*

User experience adalah proses pengalaman pengguna dalam mengakses sistem, website atau layanan tertentu. hal ini mencakup aspek praktis, pengalaman, efektif, bermakna dan berharga dari interaksi manusia-komputer. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya berinteraksi dengan elemen antarmuka pengguna yang telah dibuat. Menurut Winter (Muhammad Raffi fadli. 2020) *user experience* adalah bagaimana perasaan pengguna terhadap setiap interaksi yang sedang pengguna hadapi dengan apa yang ada di depan pengguna saat menggunakannya. Untuk mendapatkan UX yang baik, maka sebuah

produk harus memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan si pengguna. Hal ini yang akan menentukan apakah produk tersebut bernilai atau sebaliknya. Lalu jika produk mudah ditemukan dan mudah digunakan pada saat pengguna memakainya saat pertama kali, maka produk tersebut dapat membuat perasaan pengguna senang saat menggunakannya.

Didalam ux terdapat 5 elemen yang dikenal sebagai *5 planes of ux design* yang terdiri dari yang paling abstrak sampai yang paling konkrit.

(a) *Strategy*

Strategy adalah tentang bagaimana *user* menggunakan produk, dan apakah produk sudah sesuai dengan kebutuhan *user*? Pada tahap *strategy* ini kita menetapkan kebutuhan *user* seperti apa permasalahan yang akan dipecahkan? Siapa target usernya? Dan apa kebutuhan mereka? Kemudian kita juga harus menetapkan objektif produk untuk mengidentifikasi solusi yang dapat mencapai tujuan.

(b) *Scope*

Pada tahap *scope*, kita menetapkan spesifikasi fungsional seperti menentukan kemampuan sistem dalam menunjang fungsional produk. Kemudian pada tahap *scope* ini kita juga menetapkan kriteria konten. Kriteria konten yang perlu diperhatikan yaitu bagaimana sistem melakukan komunikasi ke *user*?

(c) *Structure*

Pada tahap struktur, designer memahami perilaku dan pemikiran user agar dapat memahami saat menentukan struktur produk agar sesuai dengan keinginan user. designer harus menetapkan interaksi desain dan menetapkan model *Information Architecture* dengan mendesain informasi yang diklasifikasi menjadi beberapa kelompok agar lebih mudah dipahami.



Gambar 4

Contoh *Information Architecture*
(Sumber : vella oktavianti,2022)

(d) *Skeleton*

Skelton adalah tahap untuk memikirkan *interface design* yang terdiri dari atribut-atribut produk. Pada tahap *Skelton*, ada 3 proses :

- (1) mulai menetapkan *interface design* dengan mendesain elemen yang dapat berjalan secara fungsional.
- (2) Menetapkan informasi desain dengan menetapkan elemen informasi yang dapat memberikan penjelasan untuk masing masing fungsional

(3) Membuat *navigation design*. Mendesain tampilan utama yang dapat mempermudah user dalam menavigasikan produk.

(e) *Surface*

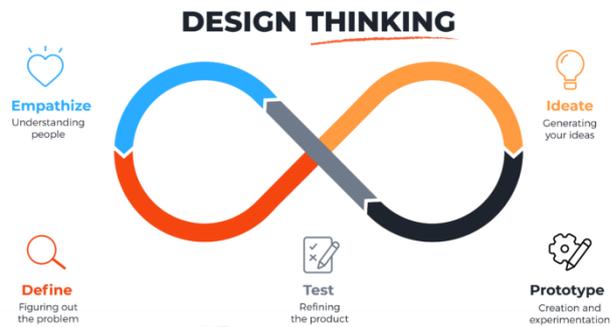
Surface plane adalah tahap dimana kita menentukan susunan informasi yang akan ditampilkan secara visual dan menentukan respon sistem saat user melakukan suatu action baik dalam bentuk suara ataupun visual.

Dalam mendesain ux, terdapat suatu proses iterasi desain untuk dapat meningkatkan *usability* dan *interface* desain agar lebih optimal. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam proses desain ux, yaitu :

- (a) Mencari permasalahan dari aspek user
- (b) Mengumpulkan dan menyusun data dari *User*
- (c) Brainstorming ide dari permasalahan dan data yang ada
- (d) Membuat solusi desain
- (e) Melakukan tes dari solusi desain yang telah didapatkan.

5) Design Thinking

Design thinking adalah salah satu Proses Desain UX. *Design thinking* adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada *user* atau pengguna untuk mencari solusi terbaik yang paling efektif dan efisien.



Gambar 5

Design Thinking

(Sumber : <https://nextup.id/design-thinking-untuk-umkm/>, 2022)

Menurut Ali (2017), *design thinking* adalah salah satu metode baru dalam melakukan proses desain. Menurut IDEO (Weller, 2019), *design thinking* bergantung pada kemampuan manusia untuk menjadi intuitif, untuk mengenali pola, dan untuk membangun ide yang bermakna secara emosional serta fungsional. Sebelum membuat desain, seorang *designer* harus melakukan *design thinking* dan mencari tau apa permasalahan yang dihadapi oleh user dan apa yang dibutuhkan oleh user agar bisa membuat aplikasi yang efektif, dan sesuai dengan kebutuhan user. *Design thinking* dapat digunakan untuk menciptakan inovasi dalam produk desain. Dalam melakukan *design thinking*, ada 5 tahap di dalamnya yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

(a) *Empathize*

Empathize atau empati merupakan tahap yang pertama dalam metode *Design Thinking*. Tujuan dari tahap *Empathize* adalah untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna dilakukan beberapa proses *research* yang

terdiri dari observasi dan wawancara. sebelum mendefinisikan masalah dan melakukan ideation.

(b) Define

Setelah mendapatkan data tentang keinginan dan kebutuhan *user*, seorang *designer* mulai melakukan analisis data dan menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini dilakukan pembuatan daftar kebutuhan *user* dan mengembangkan ide yang akan dibuat untuk penyelesaian masalah. Dalam define ada 2 proses analisis yang dilakukan, yaitu

(1) Pain Point

Pain Point adalah pernyataan bentuk masalah yang dihadapi *user*.



Gambar 6

Pain Point

(Sumber : vella oktavianti, 2022)

(2) How Might We

Solusi ide yang berupa Pertanyaan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh *user*.



Gambar 7
How Might We

(Sumber : vella oktavianti, 2022)

(c) *Ideate*

Ideate adalah proses dimana seorang designer menghasilkan dan mengembangkan ide, yang tujuannya agar ide tersebut bisa menghasilkan solusi dari permasalahan yang dihadapi *user*. Pada tahap ini perlu melakukan analisi untuk menentukan ide yang paling sesuai untuk dijadikan solusi dalam penyelesaian masalah. mencari solusi pada tahap *ideate* menggunakan *Solution Idea*, *Affinity Diagram*, *Prioritization* dan *Crazy 8's*.

(1) *Solution Idea*

Solution idea adalah mencari solusi dari tahap *How Might We*.



Gambar 8
Solution Idea

(Sumber : vella oktavianti, 2022)

(2) Affinity Diagram

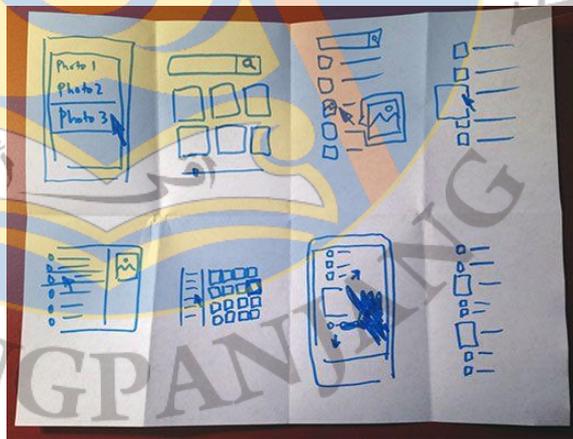
Affinity diagram yaitu proses mengelompokkan ide-ide yang di dapatkan pada tahap *How might we*.

(3) Prioritization

Ditahap ini, designer mulai memprioritaskan ide yang telah di kelompokkan sebelumnya, menentukan mana yang akan di Prioritaskan dan membuatnya terlebih dahulu dengan memperhatikan pengaruh sebagai *User Value* dan seberapa besar *effort* yang akan diberikan.

(4) Crazy 8's

Crazy 8's adalah proses pembuatan solusi desain dalam bentuk 8 sketsa yang di buat dalam waktu 8 Menit.



Gambar 9

Crazy 8's

(Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/445997169332830628/>, 2022)

(d) Prototype

Prototype adalah rancangan dasar berdasarkan ide yang telah dibuat sebelumnya. *Prototype* merupakan sebuah metode dalam

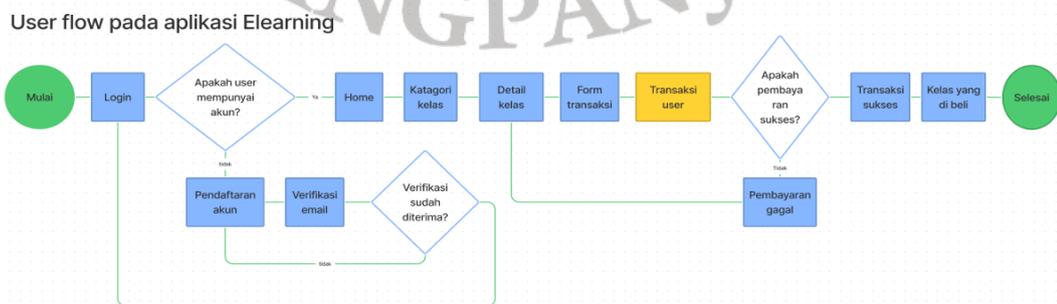
pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk.

(e) *Test*

Test adalah tahap uji coba yang bisa dilakukan kapan pun dalam proses *design thinking*. Pada tahap *testing*, *designer* melakukan evaluasi setiap ide solusi dengan testing dan bisa melakukan interview/online survey untuk *testing*.

6) *UserFlow*

Userflow adalah diagram langkah-langkah yang harus dilakukan user untuk menyelesaikan sebuah *Task* atau aktivitas untuk mencapai goals yang diinginkan. *Userflow* berbentuk Alur dari banyak jalan yang dapat diambil oleh user saat menggunakan aplikasi atau situs web. Diagram alur dimulai dengan titik masuk *user* pada produk, seperti layar orientasi atau beranda, dan di akhiri dengan tindakan atau hasil akhir, seperti membeli produk atau mendaftar untuk sebuah akun. Gambaran proses tersebut memungkinkan kita untuk dapat melihat dan mengoptimalkan tindakan yang dilakukan pengguna saat berada di aplikasi.



Gambar 10

Userflow

(Sumber : <https://medium.com/@muhammadataufik433/user-flow-75528686e3d1> , 2022)

User flow dibagi pada berbagai bentuk bangun yang masing- masing memiliki fungsi pada tahap perancangan awal sebuah UI/UX desain. Berikut pembagian user flow beserta fungsi:

(a) *Rectangle* (persegi panjang)

Persegi panjang ini bisa dibilang bentuk yang paling umum digunakan dalam aliran pengguna (*userflow*). persegi panjang biasanya mewakili halaman atau tampilan layar. Persegi panjang digunakan saat menggambarkan hal-hal seperti beranda, layar orientasi, halaman konfirmasi, dan lain-lain.



Gambar 11
Rectangle Userflow

(Sumber : <https://medium.com/@muhammaddaufik433/user-flow-75528686e3d1> , 2022)

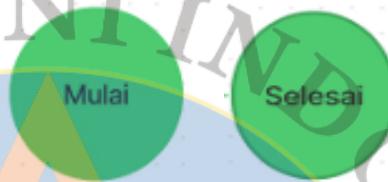
(b) Garis dengan panah

Ini mungkin bagian terpenting dari alur pengguna karena garis dengan panah mengikat semuanya bersama-sama dan menentukan alur melalui bagan. Garis dengan panah membawa pembaca menelusuri bagan dari bentuk ke bentuk, atas ke bawah, atau kiri ke kanan.

(c) Lingkaran (circle)

Lingkaran sebagian besar digunakan untuk menampilkan suatu tindakan. Mereka menunjukkan tugas yang harus diselesaikan atau

langkah-langkah yang harus diambil. Lingkaran digunakan ketika ingin mewakili proses, tugas, atau operasi. Untuk menentukan penggunaan lingkaran dengan benar, yaitu dengan cara memeriksa teks di dalamnya. Lingkaran hampir selalu diberi label dengan kata kerja seperti "Pilih Item" atau "Kirim Pesanan".



Gambar 12
Lingkaran *Userflow*

(Sumber : <https://medium.com/@muhammaddaufik433/user-flow-75528686e3d1> , 2022)

(d) *Diamond* (berlian)

Biasanya disebut sebagai "berlian keputusan", bentuk iselalu mengajukan pertanyaan. Sementara bentuk lain dapat dipertukarkan untuk tujuan yang berbeda, berlian secara konsisten digunakan untuk menunjukkan kapan keputusan perlu dibuat. Kemungkinan jawaban atas pertanyaan yang diajukan diwakili oleh garis yang memanjang keluar dari berlian dan menentukan jalan mana yang harus diikuti. Misalnya, mengajukan pertanyaan seperti "Apakah sudah mempunyai akun?" atau "Apakah ini benar?" dengan jawaban ya dan tidak disertai panah yang memanjang dari masing-masing button. Penting untuk diingat bahwa tidak ada aturan atau pedoman yang ditetapkan untuk membuat alur pengguna, dan bagan alur satu orang mungkin terlihat berbeda dari yang berikutnya. Selama bisa konsisten dengan

bentuk yang ada dan pembaca dapat mengikuti dan memahami alurnya



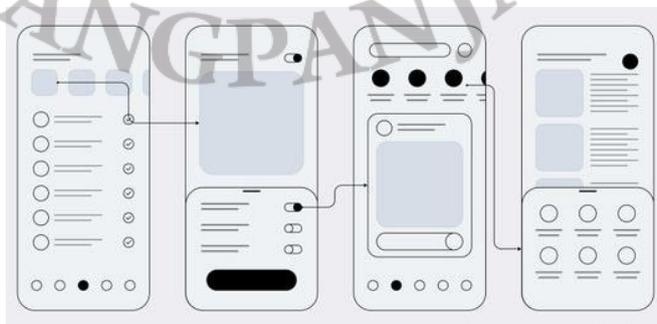
Gambar 13

Diamond Userflow

(Sumber : <https://medium.com/@muhammaddaufik433/user-flow-75528686e3d1>, 2022)

7) Wireframe

Wireframe adalah sebuah layout dalam bentuk low-fidelity yang dapat membantu designer dalam mempresentasikan informasi dalam interface, memberikan outline struktur dan layout, dan mempercepat proses ideation. Low-fidelity merupakan bentuk mockup yang lebih berfokus pada elemen-elemen dasar dari sebuah interface. Elemen yang dimaksud berupa button, navigasi, text, header dan visual. Ini berfokus pada apa yang dilakukan layar dan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem untuk mencapai kebutuhannya, alih-alih bagaimana tampilan layar akhir akan benar-benar terlihat.



Gambar 14

Wireframe

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/624593042085122647/>, 2022)

8) Graphic User Interface

Graphical User Interface (GUI) adalah sebuah antar muka yang merupakan kumpulan teknik dan mekanisme untuk berinteraksi dengan sesuatu. Menurut Wilbert O. Galitz, 2007(muhammad faiz.2022) GUI harus berfokus kepada, user bukan teknologi yang digunakannya, diawali dengan mengerti pengguna itu sendiri karena tujuan GUI adalah mempermudah pengguna, sehingga harus mengetahui siapakah pengguna dan bagaimana dengan karakteristiknya. Lalu selanjutnya harus mengerti pekerjaan pengguna, jangan sampai malah menyulitkan. Dengan begitu akan didapat rancangan GUI yang mempercepat pekerjaan pengguna itu sendiri. Pada saat merancang GUI, harus dibuat secara interaktif dan disertai dengan penjelasan fungsi-fungsi yang harus tertulis dengan jelas. Fungsi harus diutamakan dibandingkan lapisan representasinya, karena jika fungsinya tak jalan maka akan hanya membuang waktu saja dalam membuat GUI. Penggunaan bahasa pun digunakan harus memikirkan dari sisi pengguna, tidak boleh membuat atau menggunakan bahasa yang hanya dimengerti oleh beberapa bahkan hanya segelintir pengguna. Antarmuka pengguna grafis sebagian besar menggunakan elemen visual. Elemen-elemen ini menentukan tampilan GUI. Beberapa di antaranya dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

(a) Window (Jendela)

Ini adalah elemen yang menampilkan informasi di layar. Sangat mudah untuk memanipulasi jendela. Itu dapat dibuka atau ditutup

dengan mengklik ikon. Selain itu, dapat dipindahkan ke area manapun dengan menyeretnya. Dalam lingkungan multitasking, beberapa jendela dapat dibuka secara bersamaan, semuanya melakukan tugas yang berbeda. Ada beberapa jenis jendela dalam antarmuka pengguna grafis, seperti jendela kontainer, jendela browser, jendela terminal teks, child window, jendela pesan dan lainnya.

(b) Menu

Menu berisi daftar pilihan dan memungkinkan pengguna untuk memilih salah satu dari mereka. Bilah menu ditampilkan secara horizontal di layar seperti menu tarik ke bawah. Ketika ada pilihan yang di klik dalam menu ini, maka menu pull down akan muncul. Jenis menu lainnya adalah menu konteks yang muncul hanya ketika pengguna melakukan tindakan tertentu. Contohnya adalah menekan tombol kanan mouse. Setelah ini selesai, menu akan muncul dibawah kursor.

(c) Icon

File, program, halaman web, dan lain-lainnya, Dapat direpresentasikan menggunakan gambar kecil dalam antarmuka pengguna grafis. Gambar ini dikenal sebagai ikon. Menggunakan ikon adalah cara cepat untuk membuka dokumen, menjalankan program, dan lain-lain. Karena dengan menekan ikon tersebut akan menghasilkan akses instan.

(d) Controls (kontrol)

Informasi dalam aplikasi dapat langsung dibaca atau dipengaruhi menggunakan elemen kontrol grafis. Ini juga dikenal sebagai widget. Biasanya, widget digunakan untuk menampilkan daftar item serupa, menavigasi sistem menggunakan tautan, tab, dan lain-lain, dan memanipulasi data menggunakan kotak centang, kotak radio, dan lain-lain.

(e) Tabs

Tab dikaitkan dengan panel tampilan. Biasanya berisi label teks atau ikon grafis. Tab terkadang terkait dengan widget dan beberapa tab memungkinkan pengguna untuk beralih di antara widget yang berbeda. Tab digunakan di berbagai browser web seperti Internet Explorer, Firefox, Opera, Safari, dan lainnya. Beberapa halaman web dapat dibuka di browser web dan pengguna dapat beralih di antara mereka menggunakan tab.

9) *Visual Hierarchy* (hirarki visual)

Hirarki visual adalah susunan elemen grafis dalam sebuah desain sesuai urutan kepentingan setiap elemen. Hirarki visual menyajikan konten dalam sebuah aplikasi dan situs web sedemikian rupa sehingga pengguna dapat memahami tingkat kepentingan setiap elemen. Mengatur komponen UI sehingga otak dapat membedakan objek berdasarkan perbedaan fisiknya, seperti ukuran, warna, kontras, dan gaya.

Presentasi visual elemen UI memiliki pengaruh besar pada pengalaman pengguna. Jika komponen konten terlihat berantakan, orang

tidak dapat bernavigasi di dalam produk atau berinteraksi dengannya dengan benar. Selain itu, konten salinan tidak terstruktur memiliki tingkat keterbacaan yang rendah, sehingga pengguna tidak dapat memindainya dengan cepat dan mereka perlu melakukan upaya yang signifikan untuk membedakan data yang mereka cari. UI yang buruk seperti itu dapat menyebabkan rendahnya kepuasan pengguna terhadap produk.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam Hirarki Visual yaitu:

a) Ukuran (*Size*)

Dalam *hirarki visual* desain *user interface*, ukuran memiliki peranan penting yang dapat mempengaruhi perhatian pengguna. Memperhatikan ukuran pada masing-masing elemen yang ada di sebuah user interface merupakan cara efektif yang dapat menuntun pandangan pengguna ke bagian tertentu dari aplikasi tersebut. sederhananya ukuran terbesar menjadi hal yang pokok dan wajib diperhatikan oleh pengguna.

b) Warna

Warna adalah unsur penting dalam desain. Penggunaan warna yang tepat dan sesuai dengan konsep publikasi, memungkinkan pesan visual lebih tersampaikan, mempengaruhi dan memprovokasi emosi serta psikologis, termasuk pemahaman orang yang melihat pesan visual tersebut. Dalam desain penggunaan dan pemilihan warna sangat penting karena dapat memberi arti penting pada elemen desain. Warna-warna yang lebih cerah umumnya dapat menarik perhatian

daripada warna-warna yang cenderung datar. *Warm colors*, seperti merah atau kuning akan lebih *standout* jika disandingkan dengan *background* berwarna gelap (*cool color*)

c) Tata Letak (*Layout*)

Layout atau tata letak menurut istilah adalah usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen elemen atau unsur-unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar, dan tabel unntuk menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Dalam sebuah website, layout sangat penting dalam membuat tampilan. Tampilan yang menarik akan membuat orang atau pembaca betah dan semakin melihat detail dari informasi yang ada pada website.

d) Spasi (*Spacing*)

Penempatan spasi yang benar dapat menentukan tata letak. Karena tata letak ditunjukkan oleh jarak antar elemen atau ruang negatif, bentuknya tergantung pada seberapa dekat beberapa elemen daripada yang lain. Ruang-ruang ini berisi komposisi dan menghubungkan atau memutuskan elemen sedemikian rupa sehingga terbentuk keselarasan di antara elemen. Jarak antara satu elemen dan elemen lain harus mencerminkan apa yang ada dalam pikiran pengguna sebagai terkait dan tidak terkait.

e) Gaya (*Style*)

Gaya berfungsi sebagai panduan visual untuk membantu menentukan bagaimana gaya visual yang akan diterapkan, termasuk antarmuka pengguna yang berorientasi ke desktop dan seluler, hal ini dimaksudkan untuk pengguna dapat dengan mudah mengakses website devata studio.

10) Tipografi

Typografi adalah ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol), terutama dalam aplikasinya dalam media komunikasi visual melalui metode penataan layout, ukuran, dan sifatnya sehingga pesan yang akan disampaikan sesuai dengan harapan. Untuk mendapatkan hasil efektif dari huruf, maka harus dipertimbangkan tingkat keterbacaannya (*legibility*). menurut Sihombing,(2003:58) *Legibility* merupakan kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam suatu naskah

Huruf terbagi menjadi 5 bentuk dasar, yaitu :

(a) *Font Serif*

Font serif adalah sebuah jenis font yang mempunyai kait, mata pancing atau sepatu di setiap ujung nya. Dalam dunia tipografi ini sering disebut sebagai *Counterstroke* yang berfungsi untuk mempermudah membaca suatu kalimat atau teks. Serif adalah jenis

font yang biasa dipakai oleh brand yang menunjukkan konsep *Royal, Elegant, dan Luxury*

(b) Font *Sans Serif*

Font *Sans serif* adalah tidak memiliki kait. Font sans serif ini memiliki sifat yang lebih tegas dan modern daripada font serif. Font ini biasa digunakan oleh brand yang membawa kesan modern & Visioner.

(c) Font *Slab Serif*

Font *Slab Serif* adalah font yang memiliki sepatu, kait atau mata pancing, yang memberikan kesan seperti tulisan dari mesin ketik. Slab serif merupakan adik dari sans serif, dan banyak juga yang menyebut font ini sebagai serif. Style ini muncul saat mesin tik pertama hadir. Font ini biasa digunakan untuk brand yang ingin terlihat classic, vintage, dan strong

(d) *Script*

Font script atau *handwriting* adalah jenis font yang lebih nampak natural dan elegan. Salah satu ciri yang mencolok dari font script atau *handwriting* ini adalah seperti tulisan tangan dan kaligrafi. Font ini memiliki ciri khas huruf yang terhubung satu sama lain, font jenis ini menunjukkan brand *Beauty, Vintage, Retro*.

(e) *Dekoratif*

Font *Decorative* atau disebut sebagai font display dan font

ornamental. Jenis font dekoratif memiliki ciri yang tidak beraturan, agak sulit untuk dibaca dan tidak cocok bila digunakan sebagai body. Jenis font ini dibuat dengan tujuan khusus, biasanya untuk menampilkan identitas suatu brand karena memiliki karakter yang unik dan mudah dikenali

11) Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan. Ilustrasi telah menjadi sumber dari visualisasi pikiran dan ide dan juga menjadi cara untuk mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan trend.

12) Website

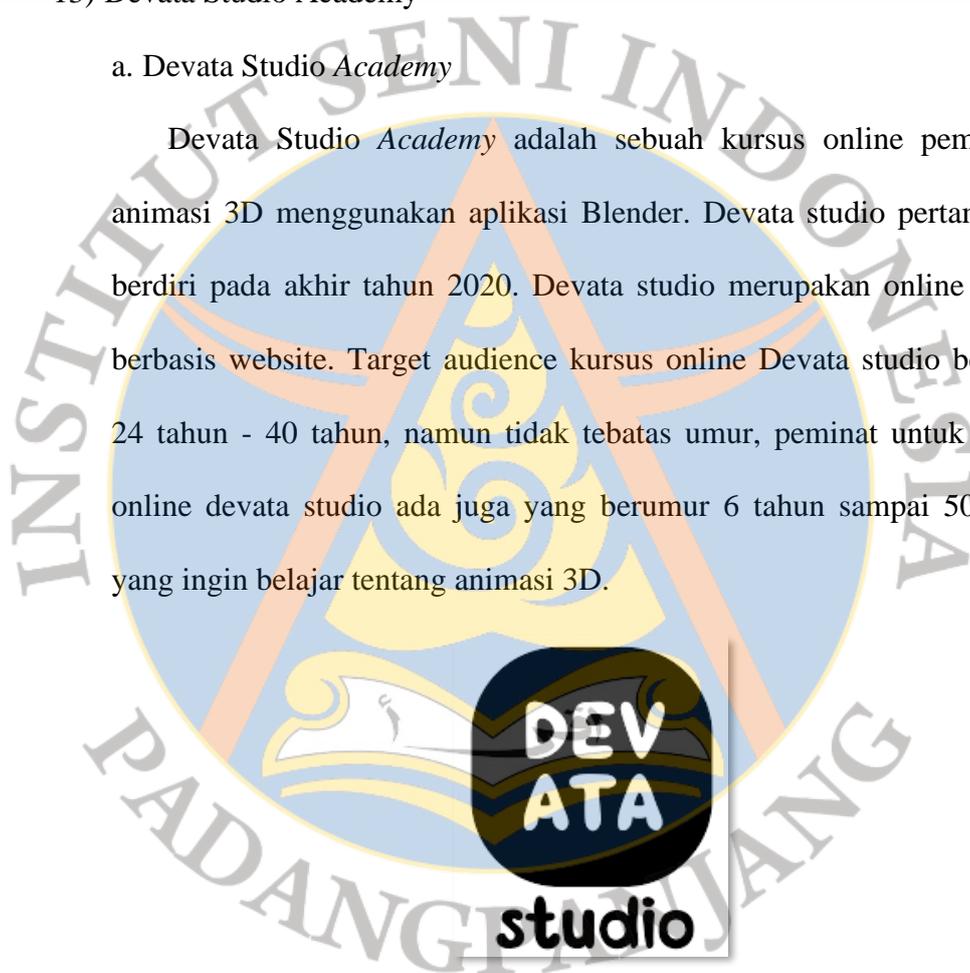
Website menurut Hakim Lukmanul (2004) adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain

(hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya.

13) Devata Studio Academy

a. Devata Studio *Academy*

Devata Studio *Academy* adalah sebuah kursus online pembuatan animasi 3D menggunakan aplikasi Blender. Devata studio pertama kali berdiri pada akhir tahun 2020. Devata studio merupakan online course berbasis website. Target audience kursus online Devata studio berumur 24 tahun - 40 tahun, namun tidak terbatas umur, peminat untuk kursus online devata studio ada juga yang berumur 6 tahun sampai 50 tahun yang ingin belajar tentang animasi 3D.



Gambar 15

Logo Devata Studio

(Sumber : <https://kelasblender3d.devastudio.com/>, 2022)

Visi Devata Studio “Menjadi Pelopor Kemajuan Animasi 3D di Indonesia”. Misi Devata Studio yaitu : 1. Menyediakan platform pembelajaran animasi 3D dan CGI yang terjangkau dan juga

komprehensif. 2. Memproduksi karya animasi yang berkualitas. 3. Mengadakan event yang berkaitan dengan animasi 3D & CGI seperti kontes, giveaway, workshop dan seminar. 4. Membantu Komunitas 3D yang Supportif.

Tabel 1
Struktural Perusahaan Devata Studio

NO	Nama	Jabatan
1	Radev Muhammad Aziz	Founder
2	Guntur Putra	Lead Instructor
3	Adri Juli Rapiyuda	Instructor 3D Generalist
4	Rusdi Pandu Hidayat	Media Officer
5	Cyntia Fionda	Manager
6	Ummu Nazhifah	Production
7	Ilham Hidayat	3D Modeler
8	Reza Nurin	Concept Artist
9	Mutia Febriyani	Animator

Sumber: <https://www.academy.devatastudio.com/>,2022)

Pada tahun 2022 terdapat 421 peserta yang bergabung dengan devata studio mulai dari bulan januari hingga bulan juli

Tabel 2
Peserta Pendaftar kursus Devata Studio tahun 2022

NO	Bulan / Tahun	Jumlah peserta yang mendaftar
1	Januari 2022	64 orang peserta

2	Februari 2022	30 orang peserta
3	Maret 2022	25 orang peserta
4	April 2022	30 orang peserta
5	Mei 2022	50 orang peserta
6	Juni 2022	70 orang peserta
7	July 2022	152 orang peserta
Total		421 orang peserta

(Sumber: Data Kursus Online Devata Studio, 2022)

b. Website Devata Studio

Pada bulan Februari 2021, lahirlah Devata Studio Academy, bersamaan dengan rilisnya kursus online pertama Devata Studio yaitu Blender 3D Generalist. Devata Studio Academy adalah salah satu pelopor kemajuan industri kreatif animasi 3D di Indonesia. Animasi 3D menjadi salah satu bidang yang menarik perhatian generasi muda. Dunia animasi 3D di Indonesia saat ini berkembang pesat dan memacu kaum muda Indonesia untuk mengembangkan bakat di sektor industri ini. Terutama setelah metaverse menjadi topik perbincangan hangat di dunia teknologi. Perkembangan metaverse di Indonesia saat ini memiliki peluang besar, terutama dalam bidang-bidang krusial seperti perdagangan, pendidikan, pariwisata, dan sektor lainnya.

Devata Studio Academy menawarkan beberapa materi tentang Pembuatan Animasi 3D. Beberapa Materi yang ada di devata studio yaitu : *3D generalist, Animation mastery, Sculpting Mastery, Retopology*

Mastery, dan *Archviz Mastery*, *3D modelling mastery*, *shader mastery*, *texturing mastery* dan *Rigging Mastery*,

(1) 3D Generalist

Pada kursus 3D generalist ini, merupakan paket komplit untuk pemula. Pengguna diajarkan untuk menggunakan aplikasi Blender 3D secara general di semua aspek animasi; dari modeling, shading, texturing, rigging, animating, lighting dan rendering.

(2) Animation Mastery

Kursus animation mastery ini, pengguna akan belajar prinsip-prinsip animasi dan belajar cara membuat pergerakan animasi yang natural dan stand out. Pengguna juga akan mendapatkan tips dan trik yang terdapat dalam bidang animating.

(3) Sculpting Mastery

kursus ini pengguna akan belajar 3D sculpting secara mendalam untuk pembuatan objek 3D organic (karakter atau makhluk hidup). Pengguna diajarkan step by step yang mudah dimengerti, dan dilengkapi tips dan trik dalam sculpting.

(4) Retopology Mastery

Retopologi adalah proses setelah sculpting, yaitu modeling objek 3D berdasarkan hasil sculpting dengan topologi yang benar. Di kursus ini akan diajarkan Retopologi dengan topologi yang benar. topologi yang benar akan memudahkan dalam texturing dan rigging.

(5) *Archviz Mastery*

Architectural Visualization. Di kursus ini pengguna akan belajar secara mendalam tentang modeling sampai rendering arsitektur 3D, baik untuk interior dan juga eksterior.

(6) *3D Modelling Mastery*

Kursus 3D Modelling mastery mengajarkan berbagai macam teknik modeling yang bisa user gunakan untuk membuat aset proyek 3D, baik hardsurface dan juga organik.

(7) *Shader Mastery,*

Di kursus ini akan diajarkan cara membuat material secara procedural menggunakan node editor. kursus ini spesifik dan mendalam khusus penguasaan shader dan juga texture. Dengan mengikuti kursus ini anda akan bisa membuat shader apapun secara procedural.

(8) *Texturing Mastery*

kursus ini kita akan belajar 3D painting untuk memberikan texture pada objek 3D. mulai dari memberi seam sampai teknik texturing menggunakan blender 3D

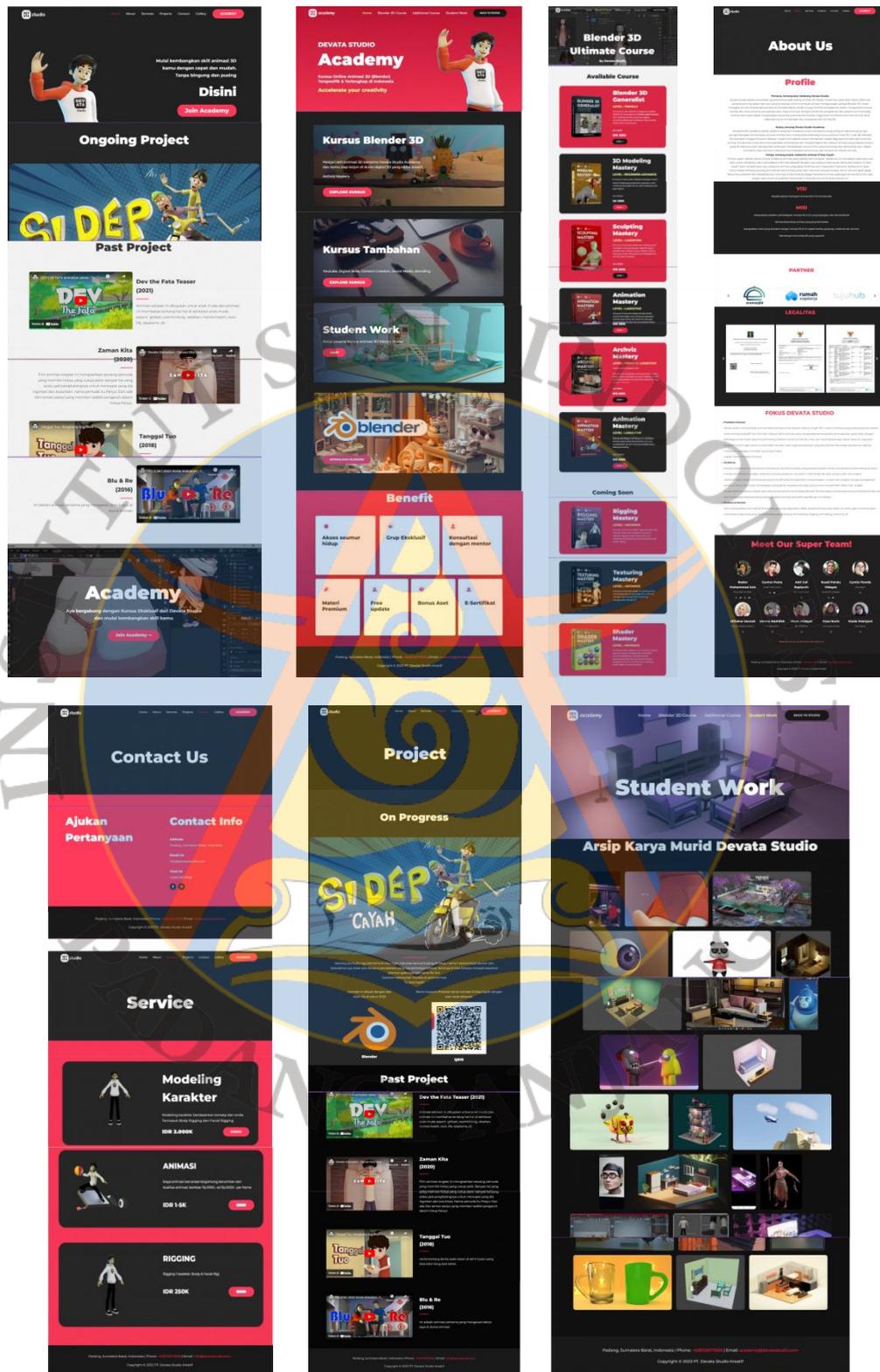
(9) *Rigging Mastery*

Di kursus Rigging mastery ini, pengguna akan belajar rigging karakter baik manusia, hewan dan mekanik. Di kursus ini diajarkan rigging tingkat lanjutan dan cara mengatasi beberapa bug yang sering terjadi pada proses rigging

Devata studio memberikan beberapa benefit kepada peserta kursus online Devata studio. beberapa benefit yang di berikan devata studio seperti :

- (1) Mendapatkan akses materi seumur hidup
- (2) Grup eksklusif, berupa forum untuk diskusidan sharing hal baru.
- (3) Konsultasi dengan mentor
- (4) Materi premium. Materi yang mudah di pahami dan terstruktur.
- (5) Free update materi. Materi yang akan otomatis ter-update.
- (6) Bonus asset
- (7) E-serifikat. E-sertifikat di dapatkan setelah peserta menyelesaikan kursus.

Pada Website Devata Studio, user dapat mengakses informasi tentang kursus dan melakukan pendaftaran dimana untuk pendaftaran kita bisa melakukan melalui web Devata Studio *Academy*, memilih bidang kursus yang diinginkan lalu akan dialihkan ke WhatsApp Devata Studio *Academy* untuk melakukan transaksi dan mendapatkan materi kursus yang diinginkan, melalui link yang akan dikirimkan ke email *user*. Namun, jika ditinjau dari pengalaman melakukan proses transaksi yang masih terasa kurang efektif, karena proses yang cukup panjang. Link materi yang telah di dapatkan melalui Email bisa saja tercampur dan tenggelam oleh pesan masuk lainnya dan hal ini terasa kurang efektif.



Gambar 16
Tampilan Website Devata Studio
(Sumber : <https://www.devatastudio.com/> 2023)

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Metode pengumpulan data

(1) Studi pustaka

Studi pustaka dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Mestika Zed). Metode pengumpulan data dengan mengambil berbagai media yang meliputi buku, majalah, jurnal, artikel, surat kabar, dan internet.

Metode pengumpulan data pustaka ini dilakukan untuk mendapatkan informasi seputar penggarapan dan perancangan media digital untuk website Devata studio, sehingga bisa mendapatkan sesuai apa yang ditargetkan, dan dapat terwujud dengan maksimal.

(2) Wawancara

Wawancara dilakukan Untuk mendapatkan data yang lebih konkrit. Pada tanggal 19 July 2022 penulis melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Radev Muhammad Aziz sebagai pendiri Devata Studio dan Adri July Rapiyuda sebagai salah satu instruktur di Devata Studio. Dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa kursus online devata studio merupakan salah satu kursus animasi 3D yang mengajarkan

tentang pembuatan karakter dan animasi 3D menggunakan aplikasi blender, mulai dari dasar hingga tingkat yang lebih lanjut.

Kursus Online Devata Studio Academy memiliki 6 materi animasi yang bisa diikuti oleh peserta devata studio. Selain materi yang mudah dipahami, devata studio juga memiliki grup khusus dimana nanti akan menjadi tempat atau sarana User untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami. Devata studio memiliki beberapa kompetitor, namun kursus online devata studio memiliki beberapa keuntungan seperti materi yang berfokus dengan menggunakan aplikasi blender, sehingga materi yang diberikan lebih terstruktur. Mendapatkan bimbingan dalam proses pembelajaran, harga untuk ikut kursus yang cukup terjangkau dan beberapa benefit yang nantinya bisa didapatkan oleh User kursus online Devata studio. Devata studio melakukan promosi melalui media sosial seperti iklan di intragram, tiktok, dan facebook

Kursus Online Devata studio memiliki 736 peserta. Target audience dari kursus online devata studio berumur 24 tahun - 40 tahun, namun tidak menutup kemungkinan untuk peserta lainnya, dimana peserta kursus online devata studio sekarang terdiri dari umur 6 tahun - 52 tahun.



Gambar 17

Dokumentasi Wawancara

(Sumber: Vella oktavianti, 2022)

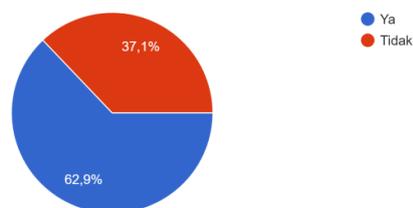
(3) Penyebaran kursorer

Penyebaran kursorer dilakukan guna mengetahui tentang apa yang dirasakan user saat menggunakan website dan menjalankan kursus online devata studio saat ini. Dalam kursorer, penulis juga bisa mengetahui pendapat responden tentang bagaimana pendapat user tentang adanya tambahan fitur yang menarik pada website devata studio.

Berikut kesimpulan angket yang telah disebarkan, ada 62 responden yang memberikan jawaban

- a) Dari 62 responden terdapat 39 orang yang mengikuti kursus online devata studio.

Apakah anda salah satu peserta kursus devata studio?
62 jawaban



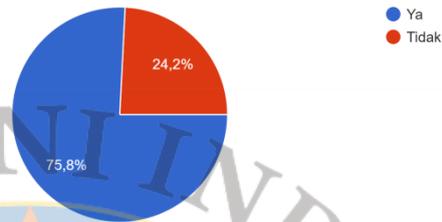
Gambar 18

Diagram hasil penyebaran kursorer

(Sumber: Vella oktavianti, 2022)

b) Dari 62 responden, terdapat 47 orang yang menjawab tahu tentang kursus online devata studio,

Apakah anda mengetahui tentang kursus online devata studio?
62 jawaban



Gambar 19

Diagram hasil penyebaran kursorier
(Sumber: Vella oktavianti,2022)

c) Dari 55 responden, terdapat berbagai alasan peserta mengikuti kursus online devta studio. Beberapa alasannya yaitu untuk mengembangkan skill animasi 3D, untuk bekerja, untuk mencoba-coba, untuk mengembangkan skill, untuk menambah wawasan dan untuk menambah kenalan.

Apa alasan anda mengikuti Kursus online devata studio?
62 jawaban

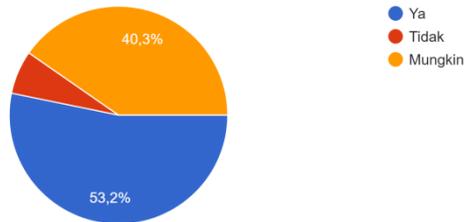


Gambar 20

Diagram hasil penyebaran kursorier
(Sumber: Vella oktavianti,2022)

d) Dari 62 responden, 33 responden menjawab menarik, 25 responden menjawab mungkin dan 4 responden menjawab tidak

Menurut anda apakah fitur pada website devata studio sudah menarik?
62 jawaban



Gambar 21

Diagram hasil penyebaran kursorer
(Sumber: Vella oktavianti,2022)

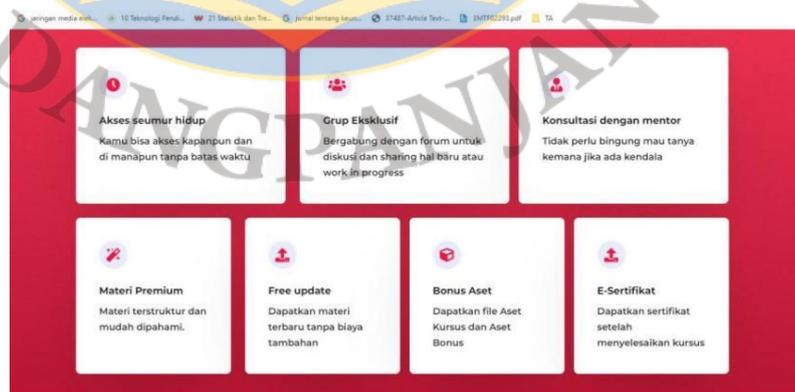
(4) Dokumentasi



Gambar 22

Tampilan Antarmuka Website Devata Studio

(Sumber: <https://www.academy.devatastudio.com/>,2022)



Gambar 23

Tampilan Antarmuka Website Devata Studio

(Sumber: <https://www.academy.devatastudio.com/>,2022)



Gambar 24

Dokumentasi wawancara bersama pemilik Devata Studio

(Sumber: Vella oktavianti,2022)

b. Metode analisis data

Dalam perancangan, memerlukan metode analisis data yang tepat untuk membantu pemecahan masalah, ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat dan strategi perancangan, maka dari itu diperlukan suatu analisis untuk meningkatkan perancangan ini.

1) Segmen target audience

Berdasarkan data dan informasi yang di peroleh agar perancangan ini tercapai target yang ingin dituju maka diberikan batas ruang lingkup pada perancangan pengembangan desain antarmuka website devata studio Academy. Berikut ini merupakan penjabaran ruang lingkup rancangan,yaitu :

a) Geografis

Berdasarkan faktor geografis, Sasaran target *audience* yaitu seluruh masyarakat indonesia

b) Demografis

Batasan demografis digunakan untuk mencari sasaran atau target audiens dari segi spesifikasi yang berkaitan dengan identitas pribadi. Berdasarkan faktor demografis, target *audience* Devata Studio Academy adalah Laki-laki dan perempuan, umur 24 tahun - 40 tahun. Dimana user pada umur ini akan memiliki keuangan sendiri agar bisa mendaftar dan mengikuti kursus online devata studio karena biaya untuk mendaftar kursus tidak terlalu murah. Namun tidak menutup kemungkinan untuk user yang berumur 10 tahun - 23 tahun mengikuti kursus di Devata Studio Academy.

c) Psikografis

Secara Psikografis target *Audience* Kursus Devata Studio Academy adalah orang yang memiliki keinginan untuk mempelajari atau mendalami skill animasi 3D.

2) Analisis Objek

Perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan objek yang dilakukan oleh penulis.

a) Analisis S.W.O.T

Analisis SWOT adalah metode yang digunakan sebagai bagian dari strategi dalam mewujudkan tujuan dengan memperhatikan faktor internal seperti kekuatan (strength)

dalam pengembangan website Devata studio ini dan, kelemahan (weakness) apa yang menjadi kekurangan dalam kursus online devata studio sehingga bisa mendapatkan peluang (Opportunity), dan apa saja ancaman (threats) yang dihadapi.

(1) Kekuatan (Strenght)

Perkembangan animasi 3D di Indonesia sangatlah pesat dengan jumlah Peminat yang tinggi. Sehingga memacu masyarakat untuk mengambangkan ilmu dibidang ini. Devata studio merupakan salah satu kursus online animasi 3D di Indonesia yang menyediakan kursus animasi 3D menggunakan Aplikasi Blender, dengan harga yang terjangkau, materi yang mudah dipahami, memberikan fasilitas seperti akses seumur hidup, dan dapat berkonsultasi langsung dengan mentor melalui chat.

(2) Kelemahan (Weakness)

Kursus online Devata Studio masih menggunakan gdrive untuk mengakses materi, Alur yang cukup panjang saat melakukan transaksi dan Kurangnya fitur menarik yang membuat user lebih tertarik menggunakan dan menjelajahi website devata studio

(3) Opportunity (Peluang)

Dengan banyaknya peminat animasi 3D, devata studio dapat membantu peminat animasi 3D untuk mengembangkan minat dan bakatnya. Devata studio hadir dengan materi dan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti. Materi yang diberikan devata studio beragam mulai dari untuk pemula yaitu materi basic seperti 3D generalist hingga materi yang cukup sulit seperti Rigging mastery.

Dengan adanya pengembangan website Kursus online devata studio nantinya akan membantu peserta kursus untuk mengakses informasi dan materi dengan alur yang lebih singkat dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, dan Membantu memperkenalkan fitur-fitur yang ditawarkan devata studio serta materi pembelajaran apa saja yang terdapat di kursus online devata studio kepada masyarakat luas.

(4) Threats (Ancaman)

Adanya aplikasi kursus online yang menyediakan kursus animasi 3D. Kursus online UdeMy adalah kursus online menyediakan materi untuk pengembangan skill dan ilmu pengetahuan, salah satu materi yang ditawarkan adalah animasi 3D. UdeMy menawarkan pembelajaran

animasi 3D menggunakan aplikasi Blender dan Maya. Namun pada aplikasi udemy materi yang diberikan menggunakan bahasa inggris dimana tidak semua orang fasih dalam bahasa inggris.

b) A.I.D.A

AIDA merupakan salah satu konsep metode analisis dalam pengembangan desain antarmuka website Kursus Online Devata Studio

(1) Attention (Perhatian)

Attention atau perhatian yang bertujuan untuk penataan antarmuka website Devata Studio agar masyarakat mengetahui dan tertarik dengan website Kursus online Devata Studio ini. Pengembangan website devata studio nantinya akan dibuat dengan Desain yang semenarik mungkin dan interaktif agar masyarakat lebih mudah saat menjelajahi website kursus online Devata Studio.

(2) Interest (Ketertarikan)

Interest bertujuan untuk mempermudah User dalam mengakses website Devata Studio. Pada tahapan desain antarmuka bisa dijadikan sebagai website yang memberikan hal baru dalam mengakses sebuah platform

edukasi dengan memperhatikan sisi kemudahan pengguna dan memberikan fitur yang menarik..

(3) Desire (Keinginan)

Desire Bertujuan untuk meningkatkan keinginan user dalam menjadikan Devata Studio sebagai pilihan untuk online course animasi 3D serta memudahkan user dalam mencari informasi.

(4) Action (Tindakan)

Dengan antarmuka yang nyaman dan pengelompokan informasi yang tertata dengan rapi, website Devata Studio diyakini mampu menjadi pusat pemilihan kursus online animasi 3D yang dapat digunakan sehari-hari dan tentunya mengefisienkan waktu pengguna.

2. Perancangan

a. Strategi Verbal

Pengembangan UI/UX website Devata Studio ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi dan mencapai tujuan yang diinginkan. Perancangan ini menggunakan bahasa indonesia dan alur yang mudah di pahami oleh pengguna, dengan menampilkan warna dan penggunaan typografi yang jelas dan mudah dibaca sehingga membantu user saat menggunakan website Devata Studio. Kemudian menambahkan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh

pengguna dan mengutamakan dalam segi, interface, dan experience sehingga diharapkan memungkinkan pengguna dapat mencari informasi yang lebih terstruktur dan dapat memaksimalkan fungsi kursus online devata studio sebagai platform media edukasi kursus online animasi 3D.

b. Strategi Visual

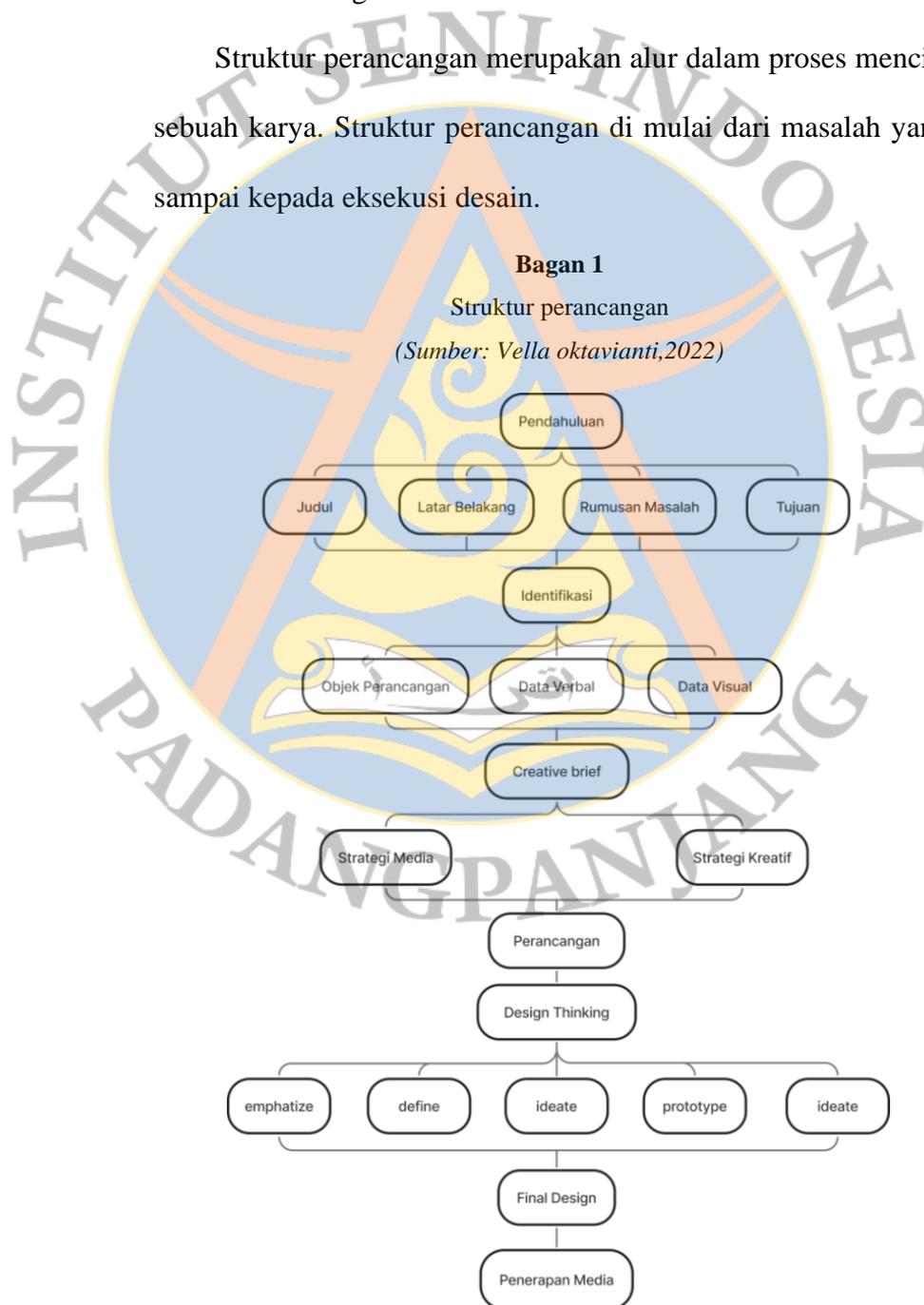
Pengembangan UI/UX website Devata Studio ini akan menghadirkan tampilan antarmuka yang menarik, mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna. Gaya visual yang digunakan pada pengembangan website devata studio ini menggunakan karakter 3D pada bagian fitur pop up dan ilustrasi 3D pada bagian informasi kursus online devata studio. Penggunaan karakter dan ilustrasi 3D dapat menambah keunikan dan memperkuat identitas visual dari website devata studio sebagai kursus online yang menyediakan materi animasi 3D. Penyusunan elemen-elemen visual disusun berdasarkan satu standar yang disebut desain sistem. Desain sistem berfungsi untuk menjaga konsistensi dan keutuhan seluruh desain dari masing-masing antarmuka agar terlihat senada

Hal ini diutamakan karena fungsi UI/UX adalah bagaimana menata sebuah informasi baik fisik maupun digital dengan meninjau faktor-faktor yang akan dihadapi oleh pengguna. Kenyamanan pengguna dalam penerimaan informasi merupakan sasaran utama dalam perancangan ini, baik dari segi antarmuka ataupun dari segi

alur informasinya. Dengan menggunakan layout yang rapi dan mempertimbangkan keterbacaan yang jelas disetiap informasi serta ketepatan hirarki visual. Informasi yang akan disampaikan menjadi perhatian utama dalam pengembangan website Devata Studio.

c. Struktur Perancangan

Struktur perancangan merupakan alur dalam proses menciptakan sebuah karya. Struktur perancangan di mulai dari masalah yang ada, sampai kepada eksekusi desain.



3. Perwujudan

Penyajian dari penciptaan karya ini menggunakan strategi media utama dan media pendukung Strategi media merupakan cara kreatif yang digunakan untuk menjawab permasalahan sehingga tercapainya tujuan dari perancangan pengembangan website kursus online Devata studio.

a. Media utama

(1) Prototype UI/UX website Devata Studio

Prototype website Kursus online devata studio ini dipilih sebagai media utama perancangan website Devata studio yang secara langsung menampilkan alur dan antarmuka website sehingga pengguna dapat merasakan langsung fitur fitur yang ada di website kursus online devata studio.

b. Media pendukung

(1) Ads motion

Ads Motion merupakan video ads yang menampilkan Informasi dan ajakan untuk mengunjungi website Devata studio, dan diharapkan mampu mendongkrak minat user terhadap kursus online Devata Studio Academy

(2) Konten sosial media

Konten media berisi informasi tentang kursus online devata studio seperti promo, fitur dan materi baru yang ada di devata studio.

(3) Web banner

Website banner digunakan untuk promosi pada situs dunia maya yang diletakkan pada iklan-iklan di internet.

(4) Merchandise

Merchandise ini sebagai menjadi reward pada saat adanya kontes, giveaway, workshop maupun seminar yang di adakan oleh Devata Studio nantinya. Merchandise ini berisi stiker, Gantungan kunci dan tumbler.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya ini akan dilaksanakan dalam bentuk pameran sebagai bentuk publikasi kepada Masyarakat. Dalam pameran ini perancang akan menampilkan beberapa karya yang perancang desain dalam bentuk UI Style guide, Merchandise, dan beberapa bauran media seperti webbanner dan Feed instagram



Gambar 25

Display Penyajian karya tugas akhir

(Sumber: Vella oktavianti,2023)