DESAIN GRAFIK

**Materi Tatap Muka**

**Manipulasi Langsung dan Lingkungan Maya**

Manipulasi Langsung

•      Representasi visual (metafora) dari “dunia aksi”:

–     Objek dan aksi terlihat.

–     Mengundang pemikiran analogis.

•      Aksi yang cepat, inkremental, dan dapat dibatalkan.

•      Mengetik diganti dengan menunjuk dan memilih.

•      Hasil aksi langsung terlihat.

Kelebihan :

•      Kompatibilitas kendali dan tampilan.

•      Lebih sedikit sintaks, karena itu tingkat kesalahan berkurang.

•      Lebih banyak pencegahan kesalahan.

•      Lebih cepat dipelajari dan lebih mudah diingat.

•      Mendorong penjelajahan.

Kekurangan :

•      Memakan lebih banyak sumber daya sistem.

•      Beberapa aksi menyusahkan.

•      Teknik makro sering lemah.

•      Sulit dicatat dan ditelusuri.

•      Sulit digunakan oleh pemakai yang pengelihatannya terganggu.

Contoh system manipulasi langsung :

•      Command-line vs display editor vs word processors

•      Spreadsheet

•      Spatial data management

•      Video games

•      Computer-aided design (CAD)

•      Office automation

Command-line vs Display Editor vs Word Processors

•      Pada 1980-an, mengedit teks dilakukan dengan bahasa perintah berorientasi baris.

•      Dengan *display editor* kinerja meningkat dan waktu belajar berkurang.

•      Awal 1990-an, *word processor*yang bersifat WYSIWYG diperkenalkan.

•      Beberapa kelebihan WYSIWYG word processor:

–     Menampilkan sehalaman penuh teks.

–     Menampilkan dokumen dalam bentuk sebagaimana akan terlihat pada bentuk cetakan.

–     Menampilkan aksi kursor yang terlihat.

–     Mengendalikan kursor dengan cara yang jelas secara fisik dan alami intuitif.

•      Beberapa kelebihan WYSIWYG word processor (*Lanj*.):

–     Menggunakan ikon berlabel.

–     Menampilkan hasil aksi segera.

–     Memberikan respons dan tampilan yang cepat.

–     Memungkinkan aksi dibatalkan.

Teknologi yang Diturunkan dari Pengolah Kata

•      **Integrasi** grafik, spreadsheet, animasi, foto, dll. dalam badan dokumen (Windows: OLE).

•      **Desktop publishing software,** mis.: Adobe PageMaker, Corel Ventura.

•      **Slide-presentation software**, mis.: Microsoft PowerPoint.

•      **Hypermedia environments**, mis.: WWW, HyperCard.

•      **Fasilitas makro** yang diperbaiki, misalnya pada Microsoft Office.

•      **Spelling checkers**dan **thesaurus**, misalnya pada Microsoft Office.

•      **Grammar checkers**, misalnya pada Microsoft Office.

•      **Document assemblers**, misalnya Microsoft Office wizards.

Spreadsheet

•      Lembar kerja yang menampilkan data yang dapat dimanipulasi dalam bentuk kolom dan baris.

•      Mendukung formula, makro, grafik.

•      Contoh: VISICALC, Microsoft Excel, Lotus 1-2-3, Lotus Improv.

Spatial Data Management

•      Representasi spasial dalam bentuk peta.

•      Digunakan dalam sistem informasi geografis (GIS).

•      Contoh: ArcView GIS dari ESRI, Inc.

Video Games

•      Bidang aksi visual yang membangkitkan minat.

•      Perintah berupa aksi fisik dan hasilnya langsung terlihat.

•      Game komersial pertama: Pong (Atari).

•      Kini berkembang pada PC maupun mesin game seperti Sony Playstation, bahkan handphone.

Computer-Aided Design (CAD)

•      Untuk merancang mobil, rangkaian elektronik, arsitektur, pesawat terbang.

•      Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan karena objek yang diinginkan dapat dimanipulasi secara langsung.

•      Berhubungan: Computer-Aided Manufacturing (CAM).

Office Automation

•      Sistem *office automation* dewasa ini menggunakan prinsip-prinsip manipulasi langsung.

•      Contoh: GUI: Windows, Mac OS.

**Penjelasan tentang Manipulasi Langsung**

•      Masalah-masalah dengan manipulasi langsung:

–     Representasi visual atau visual dapat terlalu menyebar.

–     Pemakai harus mempelajari arti komponen-komponen representasi visual.

–     Representasi visual dapat menyesatkan.

–     Mengetik perintah di keyboard bisa lebih cepat.

•      Sifat-sifat sistem manipulasi langsung yang menguntungkan:

–     Pemula dapat belajar dengan cepat.

–     Ahli dapat bekerja dengan cepat.

–     Pemakai intermittent dapat mempertahankan konsep operasional.

–     Pesan kesalahan jarang dibutuhkan.

–     Pemakai langsung melihat jika aksi malah memperjauh tujuan mereka.

–     Lebih sedikit ketegangan.

–     Pemakai lebih percaya diri dan menguasai sistem.

**Pemikiran Visual dan Ikon**

•      Konsep bahasa visual dan pemikiran visual diajukan oleh Rudolf Arnheim (1972).

•      Arah baru pemikiran visual: **WIMP** (Windows, Icons, Mouse, Pull-down Menu).

•      Ikon adalah gambar atau simbol yang mewakili suatu konsep.

•      Pedoman perancangan ikon:

–     Representasikan objek atau aksi dengan cara yang dikenal.

–     Batasi jumlah ikon yang tampil.

–     Buat agar ikon jelas terlihat dari latar belakangnya.

–     Pertimbangkan ikon tiga dimensi: menarik tapi bisa mengalihkan perhatian.

–     Pastikan ikon yang terpilih jelas ketika dikelilingi yang tidak terpilih.

•      Pedoman perancangan ikon (*lanj*.):

–     Pastikan ikon dapat dibedakan dari yang lain.

–     Pastikan keselarasan setiap ikon sebagai anggota kelompok ikon.

–     Rancang animasi pergerakan ikon.

–     Tambahkan informasi rinci.

–     Pikirkan penggunaan kombinasi ikon untuk menciptakan objek atau aksi baru.

**Manipulasi Langsung Remote**

•      Piranti dapat dioperasikan dari jarak jauh jika antarmuka pemakai yang memadai dapat dibangun.

•      Contoh: *telemedicine*, yaitu perawatan medis melalui saluran komunikasi.

•      Arsitektur lingkungan manipulasi angsung *remote* mempunyai beberapa faktor komplikasi:

–     Penundaan waktu.

•      Penundaan transmisi.

•      Penundaan operasi.

–     Umpan balik yang tidak lengkap.

–     Umpan balik dari berbagai sumber.

–     Interferensi yang tidak diantisipasi.

Lingkungan maya

•      **Virtual reality** (kenyataan maya) adalah lingkungan buatan yang diciptakan dengan hardware dan software dan dipresentasikan kepada pemakai dengan cara sedemikian sehingga lingkungan tersebut tampil dan terasa seperti lingkungan asli.

•      **Augmented reality**: dunia nyata dengan lapisan tambahan informasi.

•      **Situational awareness**: informasi tentang dunia nyata di sekitar pemakai dengan mendeteksi pergerakan dan lokasi.

•      Lingkungan maya yang berhasil tergantung dari integrasi berbagai teknologi:

–     Visual display (biasanya ditempatkan di kepala sebagai *head mounted display*).

–     Head-position sensing.

–     Hand-position sensing.

–     Force feedback.

–     Sound input and output.

–     Sensasi lainnya (getaran, suhu, bau).

–     Cooperative and competitive VR.

Desain Grafik

Komponen Antarmuka

Antarmuka memiliki 4 komponen yaitu :

1. Model pengguna, model konseptual yang diinginkan pengguna dalam manipulasi informasi dan proses yang diaplikasikan pada informasi tersebut.
2. Bahasa perintah (command language), piranti unutk manipulasi model, idealnya dengan menggunakan bahasa alami
3. Umpan balik, untuk memberi keyakinan bahwa program telah menerima perintah pengguna dan dapat memahami maksud perintah tersebut termasuk kemampuan sebuah program yang membantu pengguna untuk mengoperasikan program itu sendiri.
4. Tampilan informasi, digunakan untuk menunjukkan status informasi atau program ketika pengguna melakukan suatu tindakan

UCD Design

Design antarmuka yang baik berdasarkan pada user dinamakan User-Centered Design (UCD). UCD adalah filosofi perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem. Saat ini pendekatan UCD telah didukung berbagai teknik, metode, tools, prosedur dan proses yang membantu perancangan system interaktif yang lebih berpusat pada pengguna.

UCD adalah desain user interface yang memfokuskan usability, karakteristik user, lingkungan, tasks, dan desain workflow dari suatu interface. UCD mengikuti rangkaian metode dan teknik analisis, desain, dan evaluasi mainstream hardware, software, dan interface web.

Proses pada UCD merupakan proses yang berulang (iterative), dimana tahap desain dan evaluasi dibangun dari tahap awal proyek hingga tahap implementasi. Tujuan UCD adalah untuk menghasilkan produk yang memiliki tingkat usability tinggi.

• Usability Engineering

Usability engineering adalah disiplin ilmu yang membaha metode terstruktur dalam desain user interface selama proses development

• Manfaat usability engineering

1. Manfaat usability engineering adalah mengurangi waktu dan biaya development.

2. Mendefinisikan user requirement, testing usability prototypes, dan performa usability di awal development secara signifikan dapat mengurangi cost untuk identifikasi dan pemecahan masalah usability dan dapat menghemat waktu software development.



Contoh .

Penerapan Teori UCD Pada Pembuatan Aplikasi Apotik



• Langkah-langkah yang dilakukan mengacu pada konsep UCD

1. pengguna “duduk bersama” perancang untuk membuat rancangan wajah antarmuka

2. pengguna menyampaikan keinginannya, dan perancang menggambar keinginan pengguna, sambil menjelaskan untung-ruginya

3. perancang meminta pendapat pengguna tentang rancangan yang dibuatnya

4. proses ini dilakukan secara iteratif

Melibatkan User Pada Tahap Awal Development – Kategori Produk



Mengumpulkan Informasi Mengenai User

• Melalui pertanyaan langsung (survey) kepada beberapa calon pengguna

1. Pernah menggunakan Internet ?

a. Browser yang paling disukai

b. Bahasa yang digunakan

2. Ketertarikan model informasi

a. Dengan gambar cukup

b. Gambar dan penjelasan

3. Menanyakan harapan-harapan dari masyarakat mengenai apotik-online

• Menganalisa tugas-tugas yang akan dikerjakan user dan tujuan user

1. Memilih menu-menu untuk mencari informasi

2. Memasukkan keyword dalam mencari informasi singkat

3. Men-click iklan-iklan

4. Men-click host news



Umpan Balik Calon Pengguna

Menanyakan ke calon pengguna terhadap desain yang kita berikan (seperti pada gambar) :

-Jika Apotik Online seperti ini bagaimana ?

-Apa yang kurang menarik dari contoh ini ?

Melakukan Pengujian Usability yang di pandang dari :

1. Usefullness

2. Learnability

3. Effectiveness

4. attitude

Melakukan Pengujian Usability yang di pandang dari :

• Usefullness

1. produk memungkinkan user untuk mencapai tujuannya, dan tugas yang didesain sesuai dengan kebutuhan user.

• Learnability

1. dapat dipelajari dengan mudah sehingga pencari informasi tidak perlu dilatih terlebih dahulu menggunakannya, bagian sirkulasi dapat menggunakannya dengan baik dengan latihan maksimal 2 kali

2. cara mengukur dengan observasi langsung bagi pencari informasi, dan uji coba bagi petugas Apotik

• Effectiveness

1. Sistem informasi dapat memberi layanan pemrosesan data secara akurat baik bagi pencari informasi, bagian pelayanan Online maupun administrator.

2. cara mengukur, misal dengan pengolahan basisdata yang bebas error

• Attitude

1. pengguna merasa nyaman menggunakan sistem informasi apotik tersebut.

2. cara mengukur dengan membangun kuesioner untuk mengungkap aspek kepuasan pengguna

**1. Prinsip Design**

**Desain** biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupunkata kerja. **Sebagai kata kerja**, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. **Sebagai kata benda,** “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah “perancangan proses”. Salah satu contoh dari perancangan proses adalahperancangan prosesdalam industrikimia.

**2.Ide dalam membuat design**

Berawal dari minat sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, ilustrasi baik berupa foto maupun tulisan.

**3.Tantangan dalam membuat design**

Antara lain:Proses pembuatan. Metoda merancang. Produk yang dihasilkan (rancangan). Serta disiplin ilmu yang digunakan (disain).

**4.Contoh design dalam kehidupan sehari-hari**

Gambar, Animasi, Kartun, Lucu

–       **Desain Grafik**

Bagian dari interface yang terlihat dan menimbulkan cita rasa

a). Sesuatu yang seseorang lihat pertama kali, dan menimbulkan kesan serta mempengaruhi tingkat emosi (mood)

b). Salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi.Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

**Desain grafis**adalah suatu bentukkomunikasivisualyang menggunakangambaruntuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan fine art. Seperti jenis disain lainnya, disain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain). Seni disain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnyatipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Ø **Filosofi Desain**

· Elemen visual ekonomi

· Tidak berlebihan

· Jelas dan terorganizir dengan baik

Ø **Prinsip Desain Grafik**

1.Metafora (proses perancangan bentuk). Maksudnya Menampilkan dan menggambarkan elemen-elemen (titik, garis, warna, ruang dan tekstur) yang relefan dan dikenali. Menggunakan desktop yang berhubungan dengan perancangan interface (Adobe Photoshop, Corel Draw, Macromedia flash dll).

2.Kejelasan. Setiap elemen yang digunakan pada interface harus beralasan dalam penggunaannya. Memperjelas pesan yang diberikan. Memberikan  relax pada mata dalam menatap elemen-elemen saat beraktifitas. Menawarkan kesederhanaan, enak dilihat, berkelas dan jelas

3. Konsisten

 Konsisten dalam layout,warna,gambar (image),icon,tipografi,teks, dll

·Konsisten pada layar, perpindahan antar layar satu ke layar lain

·Konsisten pada desain interface yang dirancang

·Bidang kerja (platform) mempunyai petunjuk tuntunan

Ø **Pembuatan User Interface**

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

Ø **Teknik Koding**

· Digunakan sepintas lalu, baik untuk menarik perhatian tapi jarang digunakan

· Mengabaikan penggunaan video,baik untuk membuat sesuatu menjadi solid tapi jarang digunakan.Mungkin menarik mata tapi dapat mengganggu setelah beberapa waktu.

Ø **Tipografi (typography)**

·  Karakter dan simbol dalam penggunaannya mudah dilihat dan dibedakan

–  Menghindari penggunaan upper case (huruf besar) pada tiap huruf dalam suatu pengetikan naskah

–  Berdasarkan studi di temukan bahwa penggunaan campuran huruf kecil dan besar mempercepat proses membaca

·  Mudah dibaca

·  Mudah dikenali dengan adanya sekumpulan jenis huruf yang digunakan untuk mengetik suatu naskah/teks

Ø **Fonts**

Menggunakan serif untuk badan teks; sans serif untuk judul

Ø Menggunakan 1-2 huruf (maksimum 3 huruf)

Ø Menggunakan jenis huruf normal,italic,bold

Ø Jangan sering menggunakan bold, italic, dan huruf besar untuk sebagian besar teks/naskah,memperlambat proses baca

Ø Ukuran huruf maksimum 1-3 jenis ukuran

Ø Perhatikan warna dari background teks

Ø **Warna (atribut, asosiasi)**

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. **Secara obyektif atau fisik,** warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nanometer tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut spectrum atau warna cahaya, mulai berkas cahaya warna ungu, violet, biru, hijau, kuning, jingga, hingga merah. Di luar cahaya ungu /violet terdapat gelombang-gelombang ultraviolet, sinar X, sinar gamma, dan sinar cosmic. Di luar cahaya merah terdapat gelombang / sinar inframerah, gelombang Hertz, gelombang Radio pendek, dan gelombang radio panjang, yang banyak digunakan untuk pemancaran radio dan TV.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi. Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas.

Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss , bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut . Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

Berikut kami sajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sbb :

1.**Hitam,** sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).

2.**Putih,** sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.

3.**Abu-abu,** merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.

4.**Merah,** bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup), panas membara, peringatan, penyerangan, cinta.

5.**Kuning,** dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan kebahagiaan, keceriaan dan hati-hati

6.**Biru**, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.

7.**Hijau**, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru, identik dengan pertumbuhan dalam lingkungan,pasukan perdamaian,kepuasan

8.**Pink,** warna yang identik dengan wanita, menarik/cantik, gulali

9.**Orange**, warna yang identik dengan musim gugur, penuh kehangatan, halloween.

10.**Coklat**, warna yang mengesankan hangat, identik dengan musim gugur, kotor, bumi

11.**Ungu,** warna yang identik dengan kesetiaan, kepuasan, Barney (tokoh boneka berwarna ungu)

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 atau disebut juga sebagai atribut warna meliputi :

1.**Hue**, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.

2.**Value**, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.

3.**Saturation/Intensity,** seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain Prang System terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau Process Color System, Munsell Color System, Ostwald Color System, Schopenhauer/Goethe Weighted Color System, Substractive Color System serta Additive Color/RGB Color System. Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau Process Color System yang membagi warna dasarnya menjadi Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Sedangkan RGB Color System dipergunakan dalam industri media visual elektronika. Pada monitor, skema jenis RGB adalah sbb:

**Penuntun Penggunaan Warna**

·       Tampilkan warna dengan latar belakang (background) gelap

·       Pilih warna yang cerah untuk foreground (putih,hijau  dll)

·       Hindari penggunaan warna coklat dan hijau untuk background

·       Kecerahan dan kombinasi warna pada foreground dan background kontras

·       Gunakan warna sesuai kebutuhan,disain dibuat dalam b/w dan ditambahkan warna lain sesuai kebutuhan

·       Gunakan warna untuk menarik perhatian user, komunikasi terarah, identifikasi status, menjalin hubungan antar elemen

·       Hindari penggunaan warna pada pekerjaan yang sifatnya non-task, untuk layar yang kebanyakan terdiri dari teks, warna dapat membantu ketika user harus mencari /membedakan bagian2 tertentu

·       Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan warna, yaitu:

– Buta warna (cacat warna)

– Monitor monochrome (hanya mengenal satu warna)

– Pengkodean ekstra meningkatkan tampilan interface

·       Konsisten dalam penggunaan warna

·       Membatasi pengkodean warna menjadi 8 warna (4 warna  lebih baik)

·       Gunakan warna b/w atau abu-abu, atau b/w saja untuk tampilan interface

·       Untuk menunjukkan keragaman bagian-bagian pada layar

·       Disainer sering menggunakan layar kerja dengan menggunakan 4-5 warna

Ø **Desain Icon**

Merancang tugas/pekerjaan

· Menampilkan objek atau aksi dalam tata cara yang mudah dikenali dan di ingat

· Keragaman icon berjumlah terbatas

· Icon dimunculkan pada latar belakang

· Pastikan bahwa pada salah satu icon yang dipilih terlihat lebih terang dari yang lain

· Tiap icon menggunakan simbol yang berbeda satu dengan yang lain

· Membuat icon yang sejenis ke dalam kelompok icon yang berkaitan

· Menghindari penggunaan icon terlalu terinci