

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Emosi adalah suatu kondisi psikologis dan fisiologis untuk bertindak karena adanya stimulus yang diterima oleh indera. Emosi juga dapat dikatakan sebagai hasil dari suatu penggambaran pikiran yang terjadi karena adanya rangsangan emosional yang diterima dari dalam dan bisa juga dari luar tubuh (Schachter and Singer, 1962; Charland, 1995). Emosi juga sering dikaitkan sebagai hal yang identik dan berhubungan erat dengan perasaan (Whiting, 2011). Secara umum emosi dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu emosi positif : bahagia, *excitement*, kasih sayang, dan terkejut atau heran (*wonder*); dan emosi negatif yang terdiri dari marah, sedih, takut (Yudari and Budisetyani, 2013).

Peran atau keadaan emosi positif dalam diri seseorang dapat berpengaruh dalam tindakan atau aktifitas yang dilakukan oleh seseorang dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik (Fredrickson, 2001), misalnya dalam aktifitas belajar seseorang, keadaan emosi positif sebelum belajar dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dalam hal memahami pelajaran tersebut (Park, Knörzer, Plass and Brünken, 2015).

Sistem pembelajaran elektronik atau yang dikenal dengan istilah e-learning telah banyak dikembangkan untuk membantu dalam proses belajar, dan e-learning pun telah berkembang menjadi bermacam bentuk seperti *tutoring system*, *virtual*

classroom, dan *mobile learning* (sistem e-learning yang berjalan pada perangkat *mobile*) (Shen, Wang and Shen, 2009).

E-learning yang berjalan pada perangkat komputer desktop atau *mobile* memiliki tampilan antarmuka agar pengguna dapat berinteraksi dengan sistem e-learning tersebut, dan antarmuka sistem dibuat dengan menggunakan elemen-elemen desain seperti warna, bentuk, ukuran, dan elemen desain lainnya. Faktor desain bisa sangat berpengaruh dalam pembangkitan emosi sekunder tertentu atau tanggapan estetika ketika orang berinteraksi dengan antarmuka sistem (Kim, Lee and Choi, 2003).

Diantara elemen-elemen desain yang telah disebutkan, warna dan bentuk memiliki pengaruh terhadap emosi seseorang. Elemen desain warna sebagai elemen desain yang paling memiliki potensi lebih besar dalam mempengaruhi emosi seseorang. Warna sering dikaitkan dengan jenis-jenis emosi, baik itu emosi positif maupun emosi negatif (Nijdam, 2007; NAz and Epps, 2004). Respon emosi positif atau negatif terhadap warna tergantung dari bagaimana sensasi yang dirasakan terhadap warna yang di lihat, faktor lain seperti jenis kelamin, usia, budaya bisa mempengaruhi persepsi atau tanggapan dalam menilai suatu warna (Adams and Osgood, 1973; Hemphill, 1996; Sotgiu et al., 2011). Warna juga memiliki kemampuan dalam mempengaruhi perhatian, perilaku, dan pencapaian hasil belajar seorang pelajar (Gaines and Curry, 2011).

Seperti elemen desain warna, elemen desain bentuk juga dapat mempengaruhi keadaan emosi seseorang. Bentuk dan karakteristik yang dimiliki seperti kebulatan (*round*), kekakuan (*angular*), kesederhanaan (*simplicity*), dan

kompleksitas (*complexity*) telah diketahui dapat mempengaruhi respon emosional manusia di bidang seni visual dan psikologi (Lu et al., 2012).

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian terhadap elemen desain warna dan bentuk, untuk mengetahui warna dan karakteristik bentuk yang dapat memberikan atau memunculkan keadaan emosi positif. Tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi penggunaan elemen desain warna dan bentuk bagi perancangan antarmuka aplikasi *mobile learning* yang mempertimbangkan aspek emosional yang akan dikembangkan di lingkungan Jurusan Teknik Informatika, Universitas Palangkaraya.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas yang menjadi perumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Elemen desain warna dan bentuk apa saja yang dapat menimbulkan keadaan emosi positif?
- 2) Bagaimana merancang antarmuka yang memperhatikan aspek emosional sehingga dapat menimbulkan atau meningkatkan emosi positif dalam penggunaan *mobile learning*?

1.3. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Penelitian berupa analisis tentang bagaimana respon emosi terhadap penggunaan elemen desain, yaitu warna dan bentuk pada sebuah antarmuka *mobile learning*.

- 2) Penelitian ini dilakukan sampai pada pembuatan *high-fidelity prototype* antarmuka *e-learning* pada perangkat mobile (*m-learning*).
- 3) Penerapan hasil analisis warna dan bentuk akan diterapkan pada komponen *user interface*, yaitu : *Background, foreground*, tombol,.
- 4) Kegiatan dan hasil dari penelitian ini hanya dilakukan dan diterapkan pada jurusan Teknik Informatika Universitas Palangkaraya.

1.4. Keaslian Penelitian

Keaslian dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon emosi terhadap elemen desain warna dan bentuk pada perancangan antarmuka *mobile learning* di lingkungan Jurusan Teknik Informatika Universitas Palangkaraya. Dari penelitian ini dapat diketahui elemen desain warna dan bentuk yang sebaiknya digunakan dalam perancangan antarmuka *mobile learning* agar menimbulkan keadaan emosi positif bagi pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

- 1) Memberikan rekomendasi antarmuka sistem *e-learning* pada perangkat *mobile* yang menerapkan aspek emosional.
- 2) Memberikan atau menampilkan cara pengukuran keterkaitan elemen desain warna dan bentuk terhadap emosi.

1.6. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk menguji dan memberikan rekomendasi element desain warna dan bentuk yang dapat menimbulkan keadaan emosi positif.
- 2) Untuk menguji dan memberikan rekomendasi perancangan antarmuka *mobile learning*, yang memperhatikan aspek emosional.

