

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terkait

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Abegaz pada tahun 2014 (Abegaz, 2014), penelitian yang dilakukan adalah menguji pengaruh penggunaan elemen desain warna dan bentuk terhadap emosi sebagai acuan dalam merancang antarmuka sebuah *search engine* dengan tujuan untuk meningkatkan kenyamanan orang dewasa dalam menggunakan *search engine*. Elemen desain warna yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan Abegaz adalah warna merah dan biru, dan menggunakan karakteristik bentuk bulat (*round*), kekakuan (*angular*) dan keduanya. Hasil dari penelitian yang dilakukan Abegaz menunjukkan bahwa warna biru lebih membangkitkan keadaan emosi positif dan merah membangkitkan keadaan emosi negatif, untuk elemen desain bentuk hasil yang diperoleh adalah bentuk bulat (*round*) lebih membangkitkan keadaan emosi positif, bentuk kaku (*angular*) membangkitkan keadaan emosi negatif dan bentuk campuran lebih membangkitkan keadaan netral.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Plass dan rekan-rekan pada pelajar di German University (Plass et al., 2014). Hasil dari penelitian yang dilakukannya menunjukkan bahwa penerapan kombinasi elemen desain kelompok warna hangat dan bentuk bulat (*round*) pada sebuah antarmuka *multimedia learning* dapat menimbulkan keadaan emosi positif bagi pengguna *multimedia learning* dan

dampak dari dirasakannya emosi positif tersebut dapat mengurangi kesulitan tugas yang dirasakan dan meningkatkan motivasi tingkat pembelajaran.

Kemudian penelitian berikutnya dilakukan oleh Kumi dan rekan-rekan terhadap 79 responden yang berasal dari salah satu universitas di Amerika (Kumi, Conway, Limayem and Goyal, 2013). Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *background* warna khususnya warna biru dan kuning memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran melalui media komputer. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan *background* warna biru memberikan pengaruh yang positif dibandingkan dengan *background* warna kuning.

Beberapa penelitian diatas menggunakan instrumen pengukuran yang berbeda-beda sesuai dengan capaian atau hasil yang ingin didapatkan. Dalam penggunaan instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur bagaimana respon emosi terhadap elemen desain warna dan bentuk dan juga pada antarmuka *prototype mobile learning*, penelitian ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Zimmermann dan rekan-rekan (Zimmermann, Guttormsen, Danuser and Gomez, 2003), Gable dan Harmon (Gable and Harmon-Jones, 2008), Mahlke, M. Minge, dan M. Thüning (Mahlke, Minge and Thüning, 2006). Ketiga penelitian ini menggunakan instrumen *Self-Assessment Manikin (SAM) Questionner* dalam mengukur persepsi emosi responden terhadap rangsangan yang diberikan melalui media komputer.