

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI DIGITAL SEBAGAI ALTERNATIF PENDUKUNG PENULISAN CERITA

Oleh
Hans Kevin
NRP 1364023

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak potensi pada masyarakatnya, salah satunya terdapat pada bidang literasi, dalam hal ini penulisan cerita fiksi. Namun berbagai kesulitan yang ada, seperti kesulitan dalam penyusunan cerita, penyimpanan yang kurang teratur dan halaman atau bahan cerita yang tercecer yang menyebabkan kesulitan dalam menghubungkan poin-poin penting dapat menghambat proses penulisan cerita.

Maka dari itu, tujuan perancangan ini adalah untuk membantu penulis cerita menjadi lebih produktif, dengan membuat penyusunan menjadi lebih tersusun, juga membuat penyimpanan masing-masing bahan cerita menjadi lebih rapih. Penulis dapat menulis dan menyelesaikan suatu cerita dengan lebih cepat, dan seiring dengan itu, menjadi lebih produktif.

Media utama yang digunakan adalah media aplikasi *smartphone* yang terintegrasi dengan berbagai fitur untuk membantu penyusunan cerita, dengan tampilan lembar kerja yang dapat dimodifikasi sesuai keinginan pengguna sebagai pemicu inspirasi. Media utama didukung oleh media promosi berupa poster, *x-banner* dan *media sosial*. Melalui perancangan aplikasi pendukung penulisan cerita ini diharapkan penulis dapat menjadi lebih produktif dan menghasilkan lebih banyak karya.

Kata kunci : aplikasi, cerita, literatur, penulis, produktivitas

ABSTRACT

THE GRAPHIC APPLICATION DESIGN AS AN ALTERNATIVE SUPPORT FOR WRITING STORY

***Submitted by
Hans Kevin
NRP 1364023***

Indonesia is a country which have so many potential inside its citizens, one of them lies in the field of literacy, in this case is in fiction writings. But the difficulties it comes with, such as difficulty in story compilations, unstructured storage and story pages or materials which got scattered away can hinder the process of story writings.

Therefore, the purpose of this design is to help storywriters become more productive, by making compilations more structured, also making the storage of each story materials' more organized. Storywriters are able to write and finish a story faster, and along with that, become more productive.

The method is to create a smartphone application which came integrated with many features to help story compilations, with customizable worksheet that allows its users to get more inspirations. This graphic application is supported by promotion medias, which comprise of poster, x-banner and social medias. Through the design of this graphic application as an alternative support for writing story, it's expected so that the writers can be more productive.

Keywords : application, literature, productivity, story, writer

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	2
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Teori Aplikasi.....	5
2.2 Teori <i>User Interface</i>	6
2.3 Teori gaya desain Flat Design 2.0.....	7
2.4 Teori Literatur	8
2.5 Teori Ilustrasi	11
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	12
3.1 Data dan Fakta.....	12
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	12
3.1.2 Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi.....	16
3.1.3 Tinjauan Karya Sejenis	20

3.1.4 Hasil Kuesioner	21
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	38
3.2.1 Analisis STP	38
3.2.2 Analisis SWOT	39
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	41
4.1 Konsep Komunikasi	41
4.2 Konsep Kreatif	42
4.2.2 Konsep Visual	43
4.3 Konsep Media	46
4.4 Karya	46
4.4.1 Media Utama (Aplikasi).....	46
4.4.2 <i>Wireframe</i> Aplikasi	80
4.4.3 <i>Icon</i>	88
4.4.4 Penerapan pada <i>platform</i> iOS dan Android	90
4.5 Media Promosi	91
4.6 Budgeting	96
4.7 <i>Feedback</i> dari <i>target audience</i>	96
BAB V : PENUTUP.....	110
5.1 Kesimpulan	110
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Plot	24
Gambar 3.1	Logo Aksara Salman ITB.....	28
Gambar 3.2	Kegiatan Bedah Buku “Kabut Kota”	31
Gambar 3.3	Tampilan Aplikasi <i>Wattpad</i>	35
Gambar 3.4	Tampilan Aplikasi “write”	36
Gambar 3.5	Contoh desain <i>Flat Design 2.0</i>	47
Gambar 3.6	Contoh desain Realistik.....	48
Gambar 4.1	Logo Literae	55
Gambar 4.2	Penjabaran Logo Literae	56
Gambar 4.3	Warna pada logo Literae	56
Gambar 4.4	Konsep Tipografi.....	55
Gambar 4.5	<i>Splash Screen</i> (Tampilan Awal).....	60
Gambar 4.6	Layar <i>Sign In</i> dan <i>Sign Up</i>	61
Gambar 4.7	Tampilan awal (layar “ <i>Projects</i> ”) dan ketika akan membuat proyek (cerita) baru	62
Gambar 4.8	Tampilan menu “ <i>Search</i> ”	63
Gambar 4.9	Tampilan awal cerita baru (layar “ <i>Chapters</i> ”) dan lembar kerja	64
Gambar 4.10	<i>Pop-Up</i> “ <i>Plotlines</i> ” dan “ <i>Scenes</i> ”	65
Gambar 4.11	Layar “ <i>Plotlines</i> ”, “ <i>Scenes</i> ” dan “ <i>Character</i> ”	66
Gambar 4.12	Layar “ <i>Which Chapter</i> ”	67
Gambar 4.13	<i>Pop-Up</i> Menu “ <i>More</i> ”	68
Gambar 4.14	Layar “ <i>Save As</i> ” ketika akan meng- <i>export</i> file ke format Microsoft Word.....	69
Gambar 4.15	Layar “ <i>More Settings</i> ” dan “ <i>Publish Story</i> ”	70
Gambar 4.16	Layar “ <i>Notes</i> ”	71
Gambar 4.17	Berbagai fitur pada <i>pop-up</i> menu “ <i>More</i> ”	72
Gambar 4.18	Berbagai fitur pada <i>pop-up</i> menu “ <i>More</i> ”	73
Gambar 4.19	Layar “ <i>Search</i> ” pada “ <i>Project</i> ”	74
Gambar 4.20	Contoh layar ketika membuka “ <i>project</i> ” “ <i>The Grand Adventure</i> ” ...	75

Gambar 4.21	Tutorial awal (1).....	76
Gambar 4.22	Tutorial awal (2) (terdapat pada bagian “ <i>Project</i> ”).....	77
Gambar 4.23	Layar “ <i>Home</i> ”, dengan notifikasi pengguna yang terbuka.....	78
Gambar 4.24	Layar “ <i>Contacts</i> ”	79
Gambar 4.25	Layar profil pengguna	80
Gambar 4.26	Layar “ <i>Edit Profile</i> ” dan layar “ <i>My Library</i> ”	81
Gambar 4.27	Layar “ <i>Edit Profile</i> ” bagian “ <i>About Me</i> ”	82
Gambar 4.28	Layar “ <i>Pengaturan</i> ”	83
Gambar 4.29	Layar profil pengguna lain	84
Gambar 4.30	Layar “ <i>Feed</i> ”	85
Gambar 4.31	Layar “ <i>Read Books</i> ”	86
Gambar 4.32	Layar “ <i>Search</i> ” pada bagian “ <i>Reading Area</i> ”	87
Gambar 4.33	Layar bagian pembuka pada suatu buku dan bagian membaca	88
Gambar 4.34	Tampilan menu pada bagian membaca	90
Gambar 4.35	Tampilan “ <i>Table of Contents</i> ” (Daftar Isi).....	91
Gambar 4.36	Tampilan layar “ <i>Report</i> ”	92
Gambar 4.37	<i>Wireframe</i> (Splash Screen -> Memulai Project Baru)	93
Gambar 4.38	<i>Wireframe</i> (Memulai / melanjutkan menulis cerita)	93
Gambar 4.39	Navigasi Lembar Kerja	94
Gambar 4.40	Menambah “ <i>Chapter</i> ” baru	95
Gambar 4.41	Menambah kartu “ <i>Scenes</i> ” baru	95
Gambar 4.42	Menambah kartu “ <i>Character</i> ” baru.....	96
Gambar 4.43	Opsi “ <i>More</i> ”	96
Gambar 4.44	Navigasi “ <i>Homepage</i> ”	97
Gambar 4.45	Navigasi layar “ <i>Profile</i> ”	98
Gambar 4.46	Navigasi layar “ <i>Profile</i> ” pengguna lain.....	99
Gambar 4.47	Navigasi menu “ <i>Read Books</i> ”	100
Gambar 4.48	Navigasi bagian membaca buku dan “ <i>Report</i> ”	101
Gambar 4.49	<i>Icon</i> utama dan <i>icon</i> pendukung.....	101
Gambar 4.50	<i>Icon genre</i> cerita.....	102
Gambar 4.51	Tampilan <i>Icon</i> pada <i>platform</i> iOS dan Android.....	103
Gambar 4.52	Tampilan <i>Icon</i> pada <i>store platform</i> iOS dan Android.....	104

Gambar 4.53	Media Promosi <i>Facebook</i>	105
Gambar 4.54	Media Promosi <i>Twitter</i>	106
Gambar 4.55	Media Promosi Poster	107
Gambar 4.56	Media Promosi X-Banner.....	108



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Kendala terbesar yang dihadapi saat menulis cerita	37
Diagram 3.2	Media menulis yang digunakan	38
Diagram 3.3	Keunggulan dari media <i>smartphone</i> , kertas dan laptop menurut survei	39
Diagram 3.4	Responden yang suka mengetik pada <i>smartphone</i>	40
Diagram 3.5	Kegiatan menulis cerita para responden	41
Diagram 3.6	Intensitas waktu menulis cerita bagi yang menulis secara teratur	42
Diagram 3.7	Intensitas waktu menulis cerita bagi yang menulis secara tidak teratur	43
Diagram 3.8	Apakah proses penyusunan cerita cukup menyita waktu.....	44
Diagram 3.9	Jumlah responden yang memiliki <i>smartphone</i>	45
Diagram 3.10	Sistem operasi <i>smartphone</i> yang digunakan oleh para responden.....	46
Diagram 3.11	Pilihan tampilan visual yang dikehendaki responden	46
Diagram 3.12	Pilihan bahasa yang dikehendaki responden.....	48