

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI NAVIGASI SARANA PENJUALAN MATERIAL DAN KEBUTUHAN SENI RUPA DAN DESAIN (STUDI KASUS DI KOTA BANDUNG)

Oleh
Ridzky Darmawan
NRP 1364063

Pendidikan Seni Rupa dan Desain telah menjadi sebuah bidang yang diminati di segala lingkup profesi. Dibuktikan dengan banyaknya Perguruan Tinggi yang memiliki Fakultas Seni Rupa dan Desain, baik negeri hingga swasta dengan peminat yang terus bertambah setiap tahunnya. Namun, mahasiswa yang baru masuk ke dunia seni dan desain belum akrab terhadap tempat yang mereka butuhkan dalam hal mencari bahan baku dan referensi aktivitas. Sehingga proses pembelajaran dan penggarapan desain yang dikerjakan kurang efisien.

Tujuan utama yang hendak dicapai adalah menciptakan sebuah media yang dapat membantu kalangan mahasiswa dalam mencari kebutuhan seni dan desain mereka secara lebih efisien.

Metode yang digunakan dalam pemecahan masalah adalah dengan menciptakan sebuah media aplikasi digital yang dapat mengarahkan mahasiswa dalam mencari sarana penjualan material dan kebutuhan seni rupa dan desain dengan desain yang menarik dan sesuai selera dewasa muda masa kini.

Kata Kunci: Aplikasi, Mahasiswa, Media Promosi, Navigasi, Seni Rupa dan Desain

ABSTRACT

DESIGN NAVIGATION APPLICATION OF ART AND DESIGN MATERIAL AND NEEDS MEDIUM (CASE STUDY IN BANDUNG)

Submitted by
Ridzky Darmawan
NRP 1364063

Art & Design education has been a focus which is demanded in every profession. Followed by numerous Universities which have Faculty of Art and Design, either public or private, the interest has been rising every years. But, most of the new art & design student is not familiar with the place they needed to get their art supplies and activities references. Which means, the process of design studies would not be efficient.

The main purpose of this research is inventing a media which can be used to help art & design student and designers to efficiently search their art and design needs.

The method used to solve the problem is by inventing digital application which navigate the art & design student to the art materials and supply shop they needed in an attractive design with the taste of young adult nowadays.

Keyword: Application, Art & Design, College Student, Navigation, Promotional Media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Aplikasi Digital	5
2.2 Navigasi Digital	6
2.2.1 Definisi Navigasi.....	6
2.2.2 Definisi Navigasi Digital.....	6
2.3 Material Seni Rupa dan Desain.....	7
2.3.1 Definisi Material	7
2.3.2 Definisi Kebutuhan	7
2.3.3 Jenis-jenis Material Seni Rupa dan Desain	8
2.4 Seni Rupa dan Desain	13
2.4.1 Seni Rupa	13

2.4.2	Desain Grafis.....	14
2.4.3	Desain Interior.....	15
2.4.4	Desain <i>Fashion</i>	16
2.4.5	Desain Produk.....	16
2.4.6	Seni Kriya.....	17
2.5	Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan.....	17
2.5.1	Merah.....	18
2.5.2	Kuning.....	18
2.5.3	Oranye.....	18
2.5.4	Biru.....	18
2.5.5	Putih.....	18
2.6	AISAS.....	19
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		20
3.1	Data dan Fakta.....	20
3.1.1	Perusahaan / Lembaga Terkait.....	20
a.	Profil Bekraf.....	20
b.	Visi dan Misi.....	21
c.	Institusi Terkait.....	22
d.	<i>Sponsorship</i>	23
3.1.2	Hasil Riset.....	24
3.1.2.1	Survey Kuesioner.....	24
3.1.2.2	Observasi dan kunjungan langsung.....	29
3.1.2.3	Wawancara.....	34
3.1.3	Tinjauan Sejenis.....	36
a.	Zomato.....	36
b.	Yellow Pages.....	37
3.2	Analisis terhadap Permasalahan.....	38
3.2.1	Kesimpulan.....	38
3.2.2	<i>SWOT Analysis</i>	39
3.2.3	<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>	40

BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	41
4.1 Konsep Komunikasi	41
4.2 Konsep Kreatif	41
4.3 Konsep Media	41
4.3.1 <i>Attention</i>	42
4.3.2 <i>Interest</i>	42
4.3.3 <i>Search</i>	42
4.3.4 <i>Action</i>	42
4.3.5 <i>Share</i>	43
4.4 Hasil Karya.....	45
4.4.1 Logo	45
4.4.2 Elemen Grafis.....	49
4.4.3 Aplikasi	51
a. Menu Utama	51
b. Menu “Cari”	52
c. Menu “Peta”	54
d. Menu “Tanya”	55
e. Menu “Favorit”	57
f. Profil Pengguna	58
4.4.4 Situs.....	59
a. Halaman Utama	59
b. <i>Goes to Campus</i>	62
c. <i>On the Street</i>	63
d. <i>Contact Us</i>	64
4.4.5 Stan & Truk Lokaseni	65
4.4.6 Poster.....	68
4.4.7 Media Sosial.....	70
4.4.8 Promosi Iklan YouTube	71
4.4.9 <i>Gimmick</i>	73

BAB V : PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Bekraf	20
Gambar 3.2	Logo Universitas Kristen Maranatha.....	22
Gambar 3.3	Logo Artemedia.....	23
Gambar 3.4	Diagram survey usia responden.....	24
Gambar 3.5	Diagram penjurusan responden	25
Gambar 3.6	Diagram pokok permasalahan	26
Gambar 3.7	Diagram survey gagasan pemecahan permasalahan.....	27
Gambar 3.8	Diagram referensi tempat penjualan material seni rupa dan desain menurut responden	28
Gambar 3.9	Logo Zomato	36
Gambar 3.10	Tampilan Aplikasi Zomato.....	36
Gambar 3.11	Logo Yellow Pages.....	37
Gambar 3.12	Tampilan Aplikasi Yellow Pages	37
Gambar 4.1	Logo Lokaseni	45
Gambar 4.2	Logo <i>grid</i>	46
Gambar 4.3	<i>Scaling</i> logo	46
Gambar 4.4	<i>Typeface</i> judul logo	47
Gambar 4.5	<i>Typeface tagline</i> logo.....	47
Gambar 4.6	Skema warna logo	48
Gambar 4.7	Pengaplikasian warna logo	48
Gambar 4.8	Ikon Dekoratif.....	49
Gambar 4.9	Bentuk Geometris	49
Gambar 4.10	Soni, Maskot Lokaseni	50
Gambar 4.11	<i>Login Screen</i> dan menu utama aplikasi	51
Gambar 4.12	Tampilan menu “Cari”.....	52
Gambar 4.13	Tampilan halaman tempat penjualan	53
Gambar 4.14	Tampilan menu “Peta”.....	54
Gambar 4.15	Tampilan menu “Tanya”	55

Gambar 4.16	Tampilan menu pengajuan pertanyaan	56
Gambar 4.17	Tampilan menu “Favorit”	57
Gambar 4.18	Tampilan menu “Profil”	58
Gambar 4.19	Tampilan halaman utama situs	59
Gambar 4.20	Tampilan artikel “Cari” pada halaman utama situs	60
Gambar 4.21	Tampilan artikel “Peta” pada halaman utama situs	60
Gambar 4.22	Tampilan artikel “Tanya” pada halaman utama situs	61
Gambar 4.23	Tampilan artikel “Favorit” pada halaman utama situs	61
Gambar 4.24	Tampilan halaman “ <i>Goes to Campus!</i> ”	62
Gambar 4.25	Tampilan halaman “ <i>On the Street</i> ”	63
Gambar 4.26	Tampilan halaman “ <i>Contact Us</i> ”	64
Gambar 4.27	Stan Lokaseni	65
Gambar 4.28	Truk Lokaseni	66
Gambar 4.29	Desain seragam staf	67
Gambar 4.30	Desain <i>x-banner</i> Lokaseni	67
Gambar 4.31	Desain poster Lokaseni	68
Gambar 4.32	<i>Mockup</i> pemasangan poster di lingkungan kampus	69
Gambar 4.33	<i>Mockup</i> pemasangan poster di papan informasi kampus	69
Gambar 4.34	<i>Posting</i> Media Sosial	70
Gambar 4.35	Alur cerita animasi iklan	72
Gambar 4.36	<i>T-Shirt</i> Lokaseni	73
Gambar 4.37	<i>Totebag</i> Lokaseni	73
Gambar 4.38	<i>Pin</i> Lokaseni	74

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Timeline media promosi.....	43
Tabel 4.2	Tabel anggaran media promosi.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Tautan aplikasi.....	81
Lampiran B	Sistematika alur kerja aplikasi.....	82
Lampiran C	Lampiran Kuesioner.....	83
Lampiran D	Sketsa Logo.....	85
Lampiran E	Proses.....	91
Lampiran F	Data Penulis.....	108

