PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE*

Jurnal Tugas Akhir

KARYA DESAIN

oleh:

Riyan Ady Putra

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2015

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

Perancangan Visualisasi Aplikasi *Smartphone Holiday Route Video Magazine*, diajukan oleh Riyan Ady Putra, NIM 0811733024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 30 Juni 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1001

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE*

Ryan Ady Putra
NIM. 0811733024

Skateboard merupakan salah satu jenis olahraga ekstrim (extreme sport) dari Amerika Serikat yang kini cukup digemari oleh anak muda di Indonesia. Seiring dengan perkembangan zaman, peminat olahraga ini semakin bertambah banyak.

Beberapa ada yang mempelajarinya sebagai ajang permainan, bahkan ada juga yang menjadikannya sebagai profesi. Selama ini para peminat skateboard memperoleh informasinya dapat melalui berbagai cara, baik melalui media cetak atau yang lebih sering diakses adalah melalui internet. Namun pada kenyataannya, mayoritas sumber informasi yang didapat melalui internet masih berasal dari luar negri. Maka dengan kemajuan teknologi saat ini, keterbatasan media lokal yang berfungsi sebagai sumber informasi tentang skateboard kini dapat diatasi.

Sekarang tidak jadi masalah untuk mendapatkan informasi perkembangan skateboard (khususnya di Indonesia) karena dengan aplikasi "Holiday Route" dapat memudahkan pengguna untuk mengakses berita mengenai skateboard dalam kesehariannya, disertai dengan video dan artikel yang menarik. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna yang ingin mengikuti informasi seputar skateboard dengan lebih mudah, praktis, dan menyenangkan.

Kata kunci: visualisasi, aplikasi, *smartphone, video magazine, Holiday Route*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE*

Ryan Ady Putra
NIM. 0811733024

Skateboarding is one of many extreme sports from the United States that is now quite popular with young people in Indonesia. Along with the times, enthusiasts of this sport grown progressively. Some of them are learning as a game, even some of them make it as a profession. During this time, the skateboard enthusiasts can obtain information through various ways, either through print media or the more frequently accessed is through the internet. But in fact, the majority of resources obtained through the internet still comes from abroad. Then with the advancement of technology today, the limitations of the local media that serves as a source of information about the skateboard can now be overcome. Now it's not a problem to get information about skateboard development (especially in Indonesia) because the application "Holiday Route" can allow users to access news about skateboarding in their daily life, along with video and interesting articles. This application is expected to help users who want to follow information about skateboard in a way that is more easy, practical, and fun.

Keywords: visualisation, aplication, smartphone, video magazine, Holiday Route

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Holiday Route adalah media pemberitaan *online* yang mengangkat tentang gaya hidup anak muda *urban*. Media yang berdiri tahun 2011 ini konsisten mempublikasikan hal-hal yang populer dikalangan remaja, seperti skateboard dan seni rupa. Holiday Route yang didirikan oleh Muhammad Hasbi, Aries dan Absar Lebeh ini berusaha mempublikasikan orang-orang yang dirasa mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan gaya hidup anak muda.

Holiday Route memilih bentuk *video magazine* dalam mengemas berita yang akan disampaikan karena bentuk tersebut dirasa lebih menarik dibanding format lainnya. Bentuk *online video magazine* sebagai cara menjangkau *audience* dirasa cukup baru, karena media massa sejenis yang ada di Indonesia belum ada yang menggunakan metode seperti ini (Muhammad Hasbi, wawancara, 2 Desember 2014).

Saat ini Holiday Route menemui hambatan berupa kurangnya pemasukan dana. Hal tersebut dikarenakan minimnya sponsor untuk mendukung biaya operasional. Holiday Route saat ini tidak memiliki pemasukan bersih, seluruh dana yang dikeluarkan pihak sponsor hanya cukup menutupi sebagian pembuatan video. Perlu sebuah media alternatif untuk menambah jumlah *viewers*, sehingga dapat memicu munculnya sponsor-sponsor yang lebih banyak,

Perkembangan teknologi yang semakin maju menghasilkan sebuah produk bernama *smartphone. Smartphone* merupakan alat komunikasi dimana didalam komponen dalam terdapat otak virtual yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi modern. Dewasa ini *smartphone* tidak bisa lepas dari segala aktivitas manusia, *smartphone* mempermudah akses komunikasi dan informasi masyarakat modern. Salah satu keunggulan *smartphone* adalah aplikasi yang dapat diunduh dan di-*install* kedalamnya. Aplikasi mempunyai banyak macam, walaupun dengan tujuan yang sama, yaitu mempermudah akses informasi dan komunikasi manusia.

Perancangan visualisasi aplikasi *smartphone* Holiday Route diharapkan dapat membantu konsumennya mendapatkan akses video atau berita yang lebih cepat, dimana dalam aplikasi tersebut konsumen dibertahu secara *real time* tentang pembaharuan video atau berita yang tersedia. Selain mempermudah dan menambah daya tarik konsumen, aplikasi ini secara tidak langsung dapat membantu mempererat hubungan Holiday Route dengan konsumen sehingga menciptakan *brand loyalty*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

yang kuat. *Brand loyalty* yang kuat akan membantu Holiday Route mendapatkan sponsor demi kelangsungan *video magazine* tersebut.

Desain komunikasi visual berperan penting untuk membuat aplikasi *smartphone* Holiday Route *Online Video Magazine* mudah dan nyaman digunakan dengan merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dengan baik. Perancangan UI dan UX tidak lepas dari peran *layout* dan ikon, karena *layout* dan ikon yang baik akan membuat pengguna aplikasi tersebut nyaman menggunakannya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang vusialisasi aplikasi *smartphone* pada Android yang menarik dan mempermudah pengguna untuk mengakses berita atau video dari Holiday Route?

C. Tujuan Perancangan

Merancang visualisasi aplikasi *smartphone* pada Android yang menarik dan mempermudah pengguna dalam mengakses Holiday Route dan mendapatkan berita atau video terbaru secara *real time*.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi pada perancangan visualisasi aplikasi *smartphone* dan media pendukung Holiday Route *Video Magazine*. Perancangan visualisasi aplikasi *smartphone* Holiday Route *Video Magazine* menggunakan bahasa Inggris karena pada dasarnya Holiday Route adalah majalah dan tidak menutup kemungkinan akan dikonsumsi oleh orang di luar Indonesia yang ingin mengetahui atau tertarik dengan perkembangan gaya hidup remaja di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa

   Menemukan metode penuangan gagasan secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat dan pembelajaran tentang merancang komunikasi visual yang tepat untuk membuat visualisasi aplikasi *smartphone.*

2. Bagi *Target Audience*

   Mempermudah dan menambah daya tarik untuk mengakses informasi terhadap berita-berita Holiday Route

3. Bagi Holiday Route

   Mendapatkan media yang dapat membantu menjangkau *target audience* yang lebih banyak.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

   a. Kajian literatur

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1) Studi tentang aplikasi *smartphone*
2) Studi tentang *online video magazine*

b. Dokumentasi
   1) Dokumentasi objek-objek yang berkaitan tentang aplikasi *smartphone*
   2) Dokumentasi Holiday Route *Online Video Magazine*.
c. Wawancara
   Wawancara dengan pihak Holiday Route *Online Video Magazine*.

2. Metode Analisis Data

Dalam metode analisis ini menggunakn metode SWOT sebagai dasar dari media dan metode 5W+1H *(What, Where, When, Who, Why, and How)* sebagai objek perancangan. Kedua metode tersebut digunakan untuk menentukan perancangan yang komunikatif dan efektif.

G. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa

Menemukan metode penuangan gagasan secara efektif dan kompleks melalui bahasa visual yang tepat dan pembelajaran tentang merancang komunikasi visual yang tepat untuk membuat visualisasi aplikasi *smartphone.*

2. Bagi *Target Audience*

Mempermudah dan menambah daya tarik untuk mengakses informasi terhadap berita-berita Holiday Route.

3. Bagi Holiday Route

Mendapatkan media yang dapat membantu menjangkau *target audience* yang lebih banyak.

H. Metode Perancangan

Langkah-langkah membuat *User interface*

Dalam dunia digital, daya tarik visual merupakan hal yang sangat penting bagi calon pengguna, khususnya bagi para pengguna aplikasi. Penilaian oleh pengguna biasanya dilihat berdasarkan ikon atau desain dari sebuah aplikasi. Oleh karena itu, masalah ini menjadi hal yang sangat esensial untuk membangun sebuah software atau aplikasi yang dapat menarik bagi para pengguna, sehingga pengguna merasa terindikasi akan manfaat aplikasi tersebut ketika telah mengunduhnya.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

I. Metode Analisis Data

Dalam metode analisis ini menggunakn metode SWOT sebagai dasar dari media dan metode 5W+1H (*What, Where, When, Who, Why, and How*) sebagai objek perancangan. Kedua metode tersebut digunakan untuk menentukan perancangan yang komunikatif dan efektif.

J. Studi Literatur

1. *Video Magazine*

Video Magazine merupakan serangkaian *video online* yang mengikuti format majalah cetak, di mana pembaca atau pemirsa menyimak isu-isu secara berkala. *Video Magazine* digunakan sebagai media pemasaran, di mana perusahaan yang berbasis *online* dapat menyampaikan informasi dengan video menyerupai wawancara. *Video Magazine* ini juga digunakan sebagai sebuah cara untuk mengkategorikan berbagai video dalam sebuah *web* sehingga pemirsa dapat dengan mudah berlangganan ke salah satu jenis video.

Video Magazine berbeda dari majalah *online* tradisional atau *e-zine* karena di sampaikan dalam format video dan dikonsumsi dengan cara melihat secara *online* bukan dengan membaca materi *online*. Video yang diunggah di situs mereka dapat diunggah sendiri atau merupakan *redirect* dari situs penyedia video. Kebanyakan perusahaan *video magazine* yang masih merintis, lebih cenderung menggunakan jasa *redirect* dari situs penyedia layanan video *online* seperti Vimeo, Dailymotion, atau Youtube. Dengan menggunakan penyedia layanan video tersebut pihak perusahaan dapat menghemat *storage hosting* mereka.

a. Vice

   Vice adalah media pemberitaan yang berkantor di Montreal, Canada. Vice memberitakan hal-ha berbau seni, budaya, dan berita terkini. Video-video yang disajikan beraneka ragam, namun tidak lepas dari unsur budaya yang tidak umum.

b. *Skateboarder Magazine*/ 441VM

   Skateboarder Magazine lebih dikenal dengan sebutan 441VM, yaitu sebuah media pemberitaan *skateboard* paling tua di dunia. 441VM lahir sebelum internet mulai populer digunakan oleh masyarakat luas. 441VM membuat video yang berisi aksi-aksi *skateboarder* dan ulasan *skateboarder* yang menurut mereka menarik.

2. Aplikasi Smartphone

Dewasa ini, aplikasi *smartphone* tidak lepas dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi *smartphone* mempermudah kehidupan manusia. Pada awalnya *handphone* hanya digunakan untuk mengirim pesan dan berbicara nirkabel, namun sekarang *handphone* dapat digunakan untuk berbagai macam hal seperti bermain *game*, belajar, berolahraga, bahkan untuk bekerja. Tidaklah mengherankan, jika *smartphone* sudah menjadi kebutuhan pokok manusia.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

a. Sejarah Smartphone

Awal perkembangan *smartphone* berawal pada akhir abad 20, yang berawal dari aplikasi kalender, kalkulator, dan sebagainya. Karena permintaan pasar yang besar terhadap produk aplikasi ponsel, maka munculah beberapa sistem operasi handphone seperti iOS, Android, Windows Mobile dan Symbian.

Pabrik-pabrik kemudian membuat produknya menjadi lebih menarik dengan menambah berbgai aplikasi di dalamnya namun tetap mengutamakan kemudahan dan ke praktisannya.

Generasi pertama telepon genggam/ponsel didesain dan dikembangkan oleh pabrik *handset*. Persaingan sengit dan bertukar rahasia diawasi sangat ketat. Karena tidak ingin rahasia perusahaan bocor, maka mereka mengembangkan software telepon genggam secara mandiri.

b. Jenis Aplikasi *Smartphone*

1) Fungsi Dasar

Smartphone hadir dengan aplikasi dasar yang merupakan bagian dari softwre bawaan pabrik; bekerja untuk menjalankan tugas sehari-hari seperti menelpon

2) Permainan dan Hiburan

Game merupakan bagian penting dalam pasar aplikasi *smartphone*. Dari permainan tradisional seperti tetris dan catur pun dapat dibubuhi dengan visual dan tema yang menarik.

3) Navigasi

Terdapat fitur *Global Positioning System (GPS)* dalam *smartphone* yang berguna sebagai penunjuk jalan. Fitur ini sangat bermanfaat dalam perjalanan ke luar kota atau luar negeri.

3. Holiday Route

Holiday Route adalah sebuah media *online* dari *skater* untuk *skater* yang berbasiskan *website* dan mengemas informasi-informasi seputar scene *skateboarding* dunia khususnya Asia Tenggara dan Indonesia ke dalam bentuk video-video. Holiday Route memiliki tujuan untuk meningkatkan kreatifitasan anak bangsa yang dimulai pada awal tahun 2011. Seiring dengan berjalannya waktu, semakin banyak orang yang mengunjungi *web* tersebut bahkan dari seluruh dunia, *web* Holiday Route mendapatkan respon yang baik dari banyak komunitas kreatif lainnya di Indonesia. (Muhammad Hasbi, wawancara, 2 Desember 2014).

K. Analisi Data

1. Analisi Media

Analisis media dalam perancangan ini menggunakan analisis SWOT terhadap Holiday Route *video magazine*.

a. Strength

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1) Holiday Route adalah sebuah situs *online* pertama di Indonesia yang menampilkan video tentang *skateboard*.
2) Situs ini telah menjadi populer dan banyak dikunjungi oleh netizen lokal bahkan dari berbagai penjuru dunia.
3) Holiday Route telah memberikan banyak kontribusi dalam dunia *skateboard* Indonesia melalui video-videonya dalam tips, *trick*, dan gaya hidup.
4) Holiday Route yang merupakan situs *online* sehingga bisa diakses siapapun, kapanpun, dimanapun.
5) Tampilan situs Holiday Route yang memiliki kesan elegan dan gaul menambah citra permainan *skateboard* itu sendiri.
6) Menambah motivasi *skater-skater* muda untuk semakin rajin bermain *skateboard*.

b. Weakness

1) Sebagai media *online* pusat informasi *skateboard* Indonesia, Holiday Route hanya memiliki 1 media *online* yaitu *website* sehingga kurang fleksibel dalam mengaksesnya.
2) Frekuensi *update* yang tidak menentu membuat kredibilitas Holiday Route dipertanyakan.

c. Opportunities

1) Media *Online* pertama dan satu-satunya di Indonesia yang menyediakan video mengenai *skateboard*, sehingga belum ada saingan yang dapat diperhitungkan
2) Holiday Route tidak hanya video *skateboard* namun juga gaya hidup skater, sehingga tampak bergengsi dan dapat dijadikan panutan skater pemula.

d. *Threat*

1) Karena kepopulerannya, akan muncul situs-situs yang menyerupai Holiday Route.
2) Sepopuler apapun situs *online* Holiday Route, namun jika konten atau medianya monoton dan tidak ada pembaruan maka akan mengurangi pengunjungnya.
3) *Channel-channel* yang berada di situs penyedia layanan video seperti Youtube dapat merebut pengguna Holiday Route.
4) Keterbatasan jaringan internet yang lambat, membuat konsumen malas menonton video *online.*

2. Analisis Objek (5W+1H)

1) What

Apa yang akan dibuat dalam perancangan ini?

Perancangan visualisasi aplikasi Holiday Route *video magazine* sebagai media alternatif untuk *website* Holiday Route.

2) Why

Mengapa perlu dibuat?

Untuk memudahkan pengguna atau *target audience* mengakses dan mengetahui video atau berita terbaru dari Holiday Route *video magazine* secara *real time*.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

3) *Who*

Siapa *target audience* nya?

Anak muda urban dominasi laki-laki dengan usia kisaran 15-35 tahun yang tinggal di area perkotaan dengan tingkat perekonomian menengah ke atas, memiliki gaya hidup yang *mobile* dan dinamis.

4) *Where*

Dimana bisa diunduh?

Aplikasi ini dapat diunduh melalui Google Play.

5) *When*

Kapan perancangan ini diluncurkan?

Aplikasi ini akan diluncurkan pada tanggal 21 Juni 2015 yang bertepatan dengan acara *skateboarding day*.

6) *How*

Bagaimana pembuatannya?

Perancangan visualisasi aplikasi Holiday Route *video magazine* ini akan menjadi aplikasi yang dapat mempermudah *target audience* mengakses informasi mengenai *skateboard* di Indonesia secara cepat dan mudah. Perancangan ini dikemas dengan gaya yang ilustratif agar tampilannya terlihat menarik.

L. Konsep Perancangan

a. Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan visualisasi aplikasi ini adalah untuk mempermudah, mempercepat dan menambah daya tarik secara visual dalam penyampaian informasi dari *Holiday Route* untuk target audience dalam memberikan berita-berita atau video terbarunya mengenai skateboard.

b. Strategi Komunikasi

Dalam hal ini perancang menggunakan aplikasi smarthphone sebagai media komunikasi yang akan berhadapan langsung dengan pengguna. Selain itu, perancang juga menggunakan media-media pendukung seperti poster, ads banner dan promosi melalui jejaring sosial.

c. Tujuan Kreatif

1. Perancangan visualisasi aplikasi *smartphone Holiday Route* diharapkan dapat membantu konsumennya mendapatkan akses berita yang lebih cepat dan akurat, dimana dalam aplikasi tersebut konsumen dibertahu secara *real time* tentang pembaharuan berita yang tersedia.
2. Aplikasi ini secara tidak langsung dapat membantu mempererat hubungan *Holiday Route* dengan konsumen sehingga menciptakan *brand loyalty* yang kuat. *Brand loyalty* yang kuat akan membantu *Holiday Route* mendapatkan sponsor demi kelangsungan *video magazine* tersebut.

d. Strategi Kreatif

Merupakan salah satu langkah untuk menyampaikan pesan dari seorang perancang kepada masyarakat. Hal ini penting karena pesan yang disampaikan kepada target diharapkan bisa tersampaikan dan diterima dengan baik. Dengan cara, Menggunakan tombol-tombol dengan symbol yang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

mencerminkan kategori- kategori tersebut dan memudahkan target audience sehingga dapat menggunakan setiap menu pada aplikasi ini dengan mudah. Perancangan ini menggunakan illustrasi grafis yang menarik, dilengkapi dengan warna-warna yang berasal dari logo dan *website,* dan dikemas dengan tampilan yang modern. Kesederhanaan *layout* yang digunakan agar tetap nyaman di mata pengguna, namun juga fungsional. Aplikasi ini menggunakan bahasa Inggris karena tidak menutup kemungkinan untuk diakses *public* internasional.

e. Strategi Media

Aplikasi ini nantinya tetap menggunakan nama "*Holiday Route*" seperti pada *website*nya.

1. Bentuk Pesan

a) Pesan Verbal

Pesan verbal adalah pesan yang disampaikan dalam bentuk tulisan, pesan verbal dalam aplikasi ini bersifat informatif, singkat, dan jelas.

b) Pesan Visual

Pesan visual merupakan ungkapan yang disampaikan dalam bentuk gambar atau sesuatu yang tampak oleh mata. Pesan visual menggunakan ilustrasi untuk menunjukan beberapa kategori dan *layout* aplikasi.

2. Format Visual

Aplikasi pada *smartphone* Android *Holiday Route* ini, akan dapat diinstal pada semua jenis *smartphone* Android versi *Ice Cream Sandwich, Jelly Bean* hingga yang terbaru adalah Kitkat dengan berbagai macam revolusi dan memperhatikan tentang keterbatasan masing-masing *smartphone*.

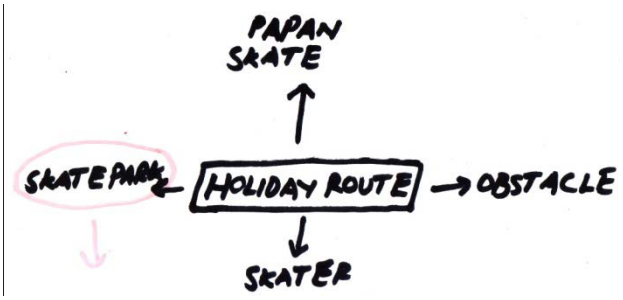
3. Logo

Logo merupakan komponen utama yang menentukan berhasil tidaknya suatu desain aplikasi. Karena logo harus mudah diingat dan dikenali, maka logo pada aplikasi *Holiday Route* sengaja menggunakan logo yang telah ada sehingga tidak akan merubah citra *Holiday Route*.

4. Tombol

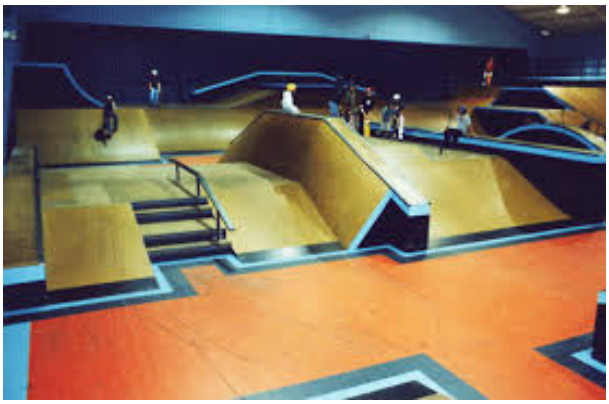
Tombol disini yang dimaksudkan adalah tombol navigasi. Karena *smartphone* android merupakan *smartphone* dengan sistem layar sentuh. Tombol navigasi dirancang untuk memilih destinasi jenis video apa yang diinginkan dengan men-tap atau menyentuh icon-icon pada halaman kategori pilihan, kemudian pengguna dapat membaca hanya dengan meng-scroll keatas atau kebawah.

f. Skema *Brainstorming keyword.*

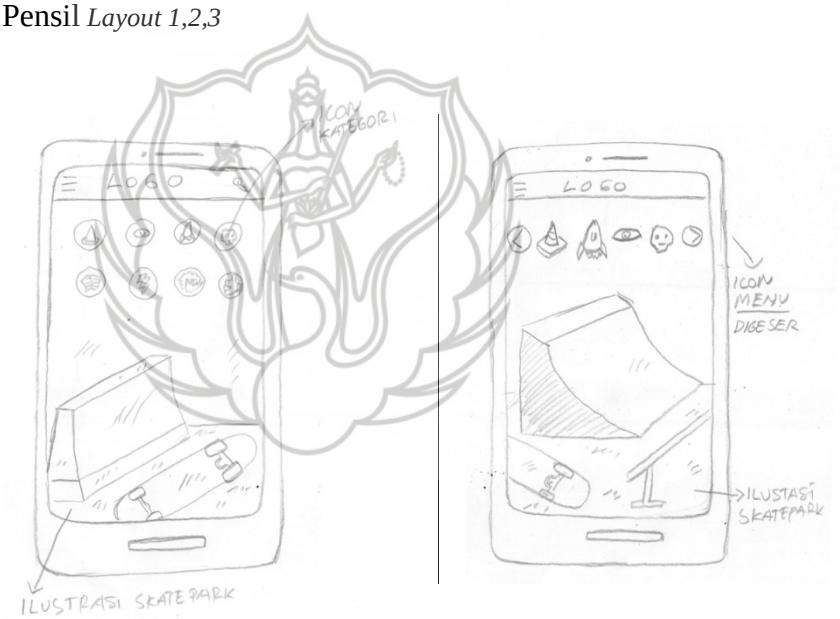


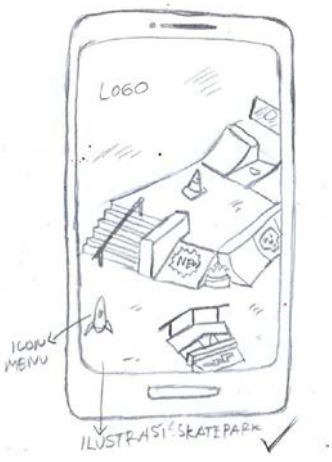
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

g. Contoh Foto *Skatepark*



h. Sketsa Pensil *Layout 1,2,3*





UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

i. Final Desain

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

M. Kesimpulan

Perkembangan teknologi yang semakin maju menghasil kan sebuah produk bernama *smartphone. Smartphone* merupakan alat komunikasi dimana di dalam komponen dalam terdapat otak virtual yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi modern. Dewasa ini *smartphone* tidak bisa lepas dari segala aktivitas manusia, *smartphone* mempermudah akses komunikasi dan informasi masyarakat modern. Salah satu keunggulan *smartphone* adalah aplikasi yang dapat di unduh dan di-*install* kedalamnya. *Holiday Route* adalah media pemberitaan *online* yang mengangkat tentang gaya hidup anak muda urban. Media yang berdiri tahun 2011 ini konsisten mempublikasikan hal-hal yang popular dikalangan remaja, seperti *skateboard*.

Dalam bentuk aplikasi yang dapat di unduh oleh setiap *smartphone Holiday Route* dalam memperkenalkan dunia *skateboarding* yang ada di Asia Tenggara khususnya Indonesia kemata internasional serta membantu meningkatkan perkembangan dalam industri wirausaha *skateboarding* dalam negeri serta luar negeri. *Holiday Route* memilih bentuk *video magazine* dalam mengemas berita yang akan disampaikan karena bentuk tersebut dirasa lebih menarik dibanding format lainnya. Aplikasi ini dapat berkembang dengan seiring berjalannya waktu dan diharapkan dapat menjadi salah satu media promosi *lifestyle* didaerah Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam peran cangan ini mencakup pencarian data dari *survey* langsung ke tempat-tempat yang akan disorot sesuai dengan kegiatannya, membagikan kuisioner kepada penggemar *skateboard* yang pernah berkunjung secara *online*, juga dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media internet yang mendukung peracangan ini.

Dari berbagai data yang telah dikumpulkan dapat diambil kesimpulan bahwa diperlukannya sebuaha plikasi *smartphone Video Magazine Holiday Route*. Hal ini mempermudah akses *skater* dalam melihat *video Holiday Route* menjadi mudah dan nyaman digunakan dengan merancang *User Interface* (UI)dan*User Experience* (UX) denganbaik.Perancangan UI dan UX tidak lepas dari peran *layout* dan ikon, karena *layout* dan ikon yang baik akan membuat pengguna aplikasi tersebut nyaman menggunakannya.

N. Saran

Seiring dengan berjalannya waktu, semakin banyak orang yang mengunjungi *web* tersebut bahkan dari seluruh dunia, *web Holiday Route* mendapatkan respon yang baik dari banyak komunitas kreatif lainnya di Indonesia. Untuk itu dengan bertambahnya teknologi kini tidak perlu bersusah payah untuk mencari alamat dengan bertanya kesana kemari, dengan kecanggihan teknologi kita bisa mengaplikasikan multimedia interaktif yang berisi peta dan keterangan gambar kedalam *gadget* yang sehari-hari kita gunakan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Morissan. (2010), *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*, Kharisma Putra Kencana, Jakarta.
- Sanyoto, E, Sajiman. (2005), *Dasar-dasar Tata Rupa Dan Desain (Nirmana*), Arti Bumi Intaran, Yogyakarta.
- Syafaat, Nazruddin(2010), *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, PenerbitInformatika, Bandung.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia ED III.(2003), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.

Banga Cameron. (2014), *Essential Mobile Interaction Design*, Pearson Education Inc, America.
http://www.uky.edu

http://developer.android.com
http://www.creativebloq.com
http://designyoutrust.com
http://classroom.synonym.com
http://www.intraktive.com
http://alkamiry.blogspot.com/

Wawancara dengan Hasbi Sipahutar selaku *founder Holiday Route*, pada tanggal 20/11/2014.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta