

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI
*MOBILE “INGANI” UNTUK GALERI SENI DI
YOGYAKARTA***



**PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI
*MOBILE “INGANI” UNTUK GALERI SENI DI
YOGYAKARTA***



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI MOBILE “INGANI” UNTUK GALERI SENI DI YOGYAKARTA diajukan oleh Indra Arifin, NIM 1012070024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Agustus 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19801125 200812 1 003

Dosen Pembimbing II/Anggota

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP 19821113 201404 1 001

Cognate/Anggota
Drs. Baskoro S. Banindro, M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Kaprodi DKV Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP 19770315 200212 1 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi T, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Arifin
Tempat, tanggal lahir : Belitang, 3 Juni 1992
NIM : 1012070024

Dengan ini menyatakan bahwa karya tugas akhir yang berjudul:

PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI MOBILE “INGANI” UNTUK GALERI SENI DI YOGYAKARTA ditujukan sebagai tugas akhir untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya konsep visual ini merupakan hasil perancangan saya sendiri mulai dari pencarian ide, hingga proses visualisasi dan *finishing*. Karya tugas akhir saya ini bukan merupakan duplikasi atau tiruan dari tugas akhir maupun skripsi yang sudah dipublikasikan sebelumnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 9 Agustus 2017

Indra Arifin

Dedicated to my beloved parents and family



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN KONSEP VISUAL APLIKASI MOBILE “INGANI” UNTUK GALERI SENI DI YOGYAKARTA**. Banyak hambatan dan tantangan yang penulis alami dalam proses penggerjaannya, akan tetapi penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini dengan lancar. Berbagai hal yang terjadi selama proses penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga dan tak terlupakan bagi penulis. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir merupakan syarat kelulusan guna mencapai gelar Sarjana Seni.

Tugas akhir merupakan langkah awal dalam berkarya sebelum membuat karya-karya selanjutnya yang lebih baik. Proses pembuatan tugas akhir yang panjang dan penuh perjuangan menjadi modal awal sebelum berproses di dunia luar bangku kuliah. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir bertujuan untuk menambah wawasan keilmuan serta mengembangkan kreativitas. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar dengan bantuan dari berbagai pihak. Bantuan berupa material maupun spiritual telah diberikan dari lingkungan keluarga, para sahabat serta lingkup kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Rasa syukur dan ujaran terima kasih serta segala penghargaan yang pantas penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai panutan umat Islam.
3. Kedua orang tua, Bapak Nur Isnaini Taufik serta Ibu Siti Fatimah yang tidak henti-hentinya memberi semangat dan do'a.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.

-
6. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA selaku Ketua Jurusan Desain. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Program Studi DKV.
 7. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I
 8. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing II
 9. Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn selaku Dosen Pengaji Ahli.
 10. Heningtyas Widowati, S.Pd selaku Dosen Wali.
 11. Saudara-saudara perempuanku, terimakasih atas dukungannya.
 12. Staf pengajar dan seluruh karyawan Program Studi DKV, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
 13. Teman-teman Taling Tarung Angkatan 2010 yang telah memberi banyak masukan, kritikan dan ilmu yang berharga, kita tumbuh bersama melalui masa-masa yang mengasyikan, kawan.
 14. Teman-teman angkatan 2011, 2012, 2013 dst.
 15. Rekan-rekan seperjuangan dalam menempuh Tugas Akhir.
 16. Fakulti Khasanah.
 17. Mas Agus Ismail Pointer dan Sutono, kalian sangat luar biasa.
 18. Teman-teman Hoppipola dan Kontrakan Timuran.
 19. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan guna memberikan perubahan kearah yang lebih baik. Penulis berharap semoga laporan dan karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi semua pihak dan memberi manfaat untuk kedepannya.

Yogyakarta, 9 Agustus 2017

Indra Arifin

ABSTRAK

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota besar di pulau Jawa yang karena keistimewaannya dikenal dengan nama Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebagai salah satu destinasi wisata, Yogyakarta terkenal akan keindahan alam, peninggalan sejarah, dan kekayaan kulineranya. Yogyakarta juga menyandang predikat sebagai kota gudeg, kota pelajar dan kota seni. Yogyakarta dapat dikatakan sebagai salah satu kiblat kebudayaan di Indonesia karena kesenian dan budayanya yang masih kental. Sebutan ini juga berkaitan dengan banyaknya pusat-pusat seni dan budaya serta seniman besar yang lahir dari kota ini. Sebagai salah satu pendukung seni dan infrastruktur seni rupa di Yogyakarta, galeri seni bermanfaat sebagai ruang seni untuk diskusi, penciptaan dan presentasi seni. Baik galeri seni yang merupakan kepemilikan pemerintah, pribadi maupun lembaga pendidikan. Geliat seni tidak akan terlihat hidup jika kegiatan seni sepi dari pengunjung. Selama ini masing-masing galeri menyebarluaskan informasi agenda kegiatan seni mereka secara satu persatu dan terpisah. Guna membantu efektivitas informasi cepat sampai dan sesuai target pasar, maka perlunya dirancang sebuah aplikasi *mobile*.

Aplikasi *mobile* yang bersifat personal dan sangat modern merupakan salah satu solusi agar informasi tersebar secara efisien, efektif dan menyeluruh. Dengan pendekatan analisis 5W1H dihasilkan sintesis guna melandasi perancangan ini sebagai bentuk perwujudan konsep mobilitas dan efisiensi dalam pencarian informasi event pameran visual yang lebih terpusat. Sebagai sarana informasi terpadu, Ingani menjadi pendukung berkembangnya ekosistem kesenian seiring kemajuan jaman. Diharapkan melalui aplikasi *mobile* “Ingani”, *update* mengenai kegiatan seni lebih mudah diakses masyarakat.

Kata kunci: Galeri seni, aplikasi *mobile*, Yogyakarta

ABSTRACT

The City of Yogyakarta is one of the big cities in Java Island, which is known as the Special Region of Yogyakarta. As one of the tourist destinations, Yogyakarta is famous for its natural beauty, historical heritage, and its culinary richness. Yogyakarta also holds the title as gudeg city, student city and art city. Yogyakarta can also be regarded as one of the important parts of culture in Indonesia because of its very strong art and culture. This title also relates to the many art and cultural centers and great artists born from this city. As one of the supporting art and art infrastructure in Yogyakarta, art gallery is useful as an art space for discussion, art creation and presentation. Both art galleries are owned by government, private or educational institutions. The development of art will not be seen alive if the activity of art is quiet of visitors. During this time each gallery spread the information agenda of their art activities individually and separately. In order to help the effectiveness of information quickly to and according to the target market, it is necessary to design a mobile application.

Mobile apps that are personal and very modern is one solution for information spread efficiently, effectively and thoroughly. With the analysis approach SWIH generated synthesis in this design as a form of embodiment of the concept of mobility and efficiency in the search of visual exhibition event information more centralized. As a means of integrated information, Ingani became a supporter of the expansion of the arts ecosystem over the progress of the times. It is hoped through the mobile application "Ingani", an update on the activities of the art more accessible to the public.

Keywords: Art gallery, mobile application, Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN DEDIKASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	4
E. Batasan Ruang Lingkup Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Perancangan.....	8
H. Skematika Perancangan.....	12

BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

A. Identifikasi Data	13
1. Pengertian Galeri Seni	13
a. Fungsi Galeri Seni	13
b. Macam Galeri Seni	14
c. Jenis Pameran, Sifat Materi, dan Waktu Pameran.....	16
d. Penyelenggaraan Pameran	17
e. Pengguna Galeri Seni.....	20
f. Galeri Seni Rupa di Yogyakarta	20
2. Aplikasi.....	36
a. Pengertian Aplikasi.....	36

b. <i>Mobile Application</i>	36
c. <i>Mobile User Experience</i>	38
d. <i>Mobile User Interface</i>	39
e. Penggunaan Warna	41
f. Penggunaan Tipografi.....	42
g. <i>Prototype</i>	45
B. Gaya Hidup Digital di Indonesia.....	47
C. Institusi.....	50
1. Data Perusahaan	50
2. Visi dan Misi Dinas Kebudayaan Provinsi DIY	51
3. Tugas dan Pencapaian	51
4. Organisasi Dinas Kebudayaan.....	52
D. Data Pesaing.....	53
E. Analisis Data	55
F. Kesimpulan Analisis	56

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Komunikasi	58
1. Tujuan Komunikasi	58
2. Strategi Komunikasi	58
B. Konsep Media	59
1. Tujuan Media.....	59
2. Strategi Media	59
a. Khalayak Sasaran.....	59
b. Paduan Media	60
1) Media Utama/ <i>Prime Media</i>	60
2) Media Pendukung/ <i>Supporting Media</i>	60
C. Program Media	61
D. Konsep Kreatif	61
1. Tujuan Kreatif.....	61
2. Strategi Kreatif	62
a. Isi Pesan	62

b. Bentuk Pesan.....	62
3. Konsep Aplikasi	63
a. Jenis Aplikasi.....	63
b. Nama Aplikasi	63
4. Konsep Produk	64
a. Konsep Alur Aplikasi	64
b. Konten Produk	68
c. Teknik Visual.....	71
1) Visualisasi Logo.....	71
2) Visual Tombol.....	72
3) Studi Gaya Ilustrasi.....	74
4) Studi <i>Layout</i>	75
5) Studi Tipografi	79
6) Studi Warna.....	81
7) Studi Ikon	82
8) <i>Mapping</i>	83
5. Konsep Media Pendukung.....	84

BAB IV VISUALISASI

A. Desain Aplikasi	86
1. Logo Aplikasi	86
a. Studi Tipografi.....	86
b. Studi Warna	88
c. <i>Keys Visual</i>	89
d. <i>Application Launcher Icon</i>	93
2. Ilustrasi	99
a. Studi Gaya Ilustrasi.....	99
3. Ikon dan Tombol	108
a. <i>Thumbnail</i> Ikon Terpilih	108
b. <i>Final Thumbnail</i> Ikon	115
4. <i>Rough Layout</i> Aplikasi	117
5. <i>Wireframe</i>	112

6. <i>Final Layout</i>	122
B. Media Pendukung	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	138
B. Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN	143



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Skematika Perancangan.....	12
Gambar 02. Contoh kegiatan pada <i>Art Gallery of Modern Art</i>	15
Gambar 03. Contoh <i>mobile application</i> , Civitatis	37
Gambar 04. Proses sketsa manual dalam <i>user experience</i>	39
Gambar 05. Tampilan antarmuka aplikasi Nearify dan Indie in Tokyo	40
Gambar 06. <i>Colourwheel</i>	41
Gambar 07. Penggunaan font pada situs Spotify	43
Gambar 08. Contoh tampilan <i>prototype</i> pada sketsa kertas	45
Gambar 09. Halaman fitur yang terdapat di Invision app	46
Gambar 10. Data statistik digital Indonesia oleh <i>We Are Social</i>	48
Gambar 11. Data pengguna perangkat digital oleh <i>We Are Social</i>	48
Gambar 12. Data pengguna OS/ <i>Mobile device</i> di Asia Tenggara	49
Gambar 13. Logo Dinas Kebudayaan Provinsi DIY	50
Gambar 14. Tampilan antarmuka aplikasi Jogja Istimewa	54
Gambar 15. Penerapan gaya <i>flat design</i> pada aplikasi Blank oleh Jaejin Bong	74
Gambar 16. Contoh gaya ilustrasi vektor.....	75
Gambar 17. Contoh penggunaan <i>balance layout</i>	75
Gambar 18. <i>Screenshot splash screen</i> pada aplikasi 9gag dan Twitter	77
Gambar 19. <i>Screenshot bar log in</i> aplikasi Instagram dan aplikasi Blank	77
Gambar 20. <i>Screenshot homepage</i> aplikasi Spotify & aplikasi <i>Make Steak</i>	78
Gambar 21. Contoh <i>layout hidden menu</i> aplikasi <i>mobile</i>	79
Gambar 22. Tipografi pada konten aplikasi.....	80
Gambar 23. Palet warna MTV <i>most wanted</i>	81
Gambar 24. Acuan warna yang digunakan	81
Gambar 25. Contoh ikon pada aplikasi <i>mobile</i> Snipsl	82
Gambar 26. <i>Sitemap</i> dari aplikasi <i>mobile</i> Ingani	83
Gambar 27. <i>Gotham black typeface</i>	86
Gambar 28. <i>Font Gotham Black</i> di <i>Arte magazine redesign</i>	87

Gambar 29. Langit dan laut yang dikaitkan dengan ruang terbuka	88
Gambar 30. Inspirasi dari warna jeans yang membawa kesan <i>youthful</i> dan penuh energi.....	88
Gambar 31. Peta D. I. Yogyakarta	89
Gambar 32. <i>Smartphone</i>	89
Gambar 33. Media penyampaian informasi	90
Gambar 34. Potret pameran Art Jog di Taman Budaya Yogyakarta.....	90
Gambar 35. <i>Jogja gallery</i>	91
Gambar 36. Forum komunikasi	91
Gambar 37. Kalender	91
Gambar 38. Lukisan Mona Lisa.....	92
Gambar 39. Teropong	92
Gambar 40. Alternatif sketsa pada logo	93
Gambar 41. Alternatif ikon logo Ingani	94
Gambar 42. Hasil kalkulasi <i>Review logo</i>	94
Gambar 43. <i>Application Launcher Icon</i>	95
Gambar 44. Alternatif tipografi pada logo	95
Gambar 45. Final logo aplikasi Ingani	96
Gambar 46. Sistem <i>Grid</i> untuk logo Ingani. (ukuran dalam satuan unit)	96
Gambar 47. <i>Grid</i> untuk logo Ingani. (ukuran dalam satuan unit)	97
Gambar 48. Pengaplikasian logo pada latar berwarna	97
Gambar 49. Pengaplikasian logo pada latar positif dan negatif.....	98
Gambar 50. Skala pembesaran ikon logo Ingani dan media aplikasinya.....	98
Gambar 51. Contoh gaya ilustrasi <i>Flat Design</i>	99
Gambar 52. Sketsa penyederhanaan bentuk sebelum ke proses digital	100
Gambar 53. Hasil proses digital untuk ilustrasi menu <i>Art Events</i>	100
Gambar 54. Sketsa untuk ilustrasi menu <i>Calendar</i>	101
Gambar 55. Ilustrasi menu <i>Calendar</i>	101
Gambar 56. Sketsa untuk ilustrasi menu <i>Talks</i>	102
Gambar 57. Ilustrasi untuk menu <i>Talks</i>	102
Gambar 58. Sketsa untuk ilustrasi menu <i>Explore Galleries</i>	103

Gambar 59. Ilustrasi untuk menu <i>Explore Galleries</i>	103
Gambar 60. Sketsa untuk ilustrasi menu <i>Maps</i>	104
Gambar 61. Ilustrasi untuk menu <i>Explore Galleries</i>	104
Gambar 62. Sketsa ilustrasi untuk menu <i>Talks</i>	105
Gambar 63. Ilustrasi untuk menu <i>Talks</i>	105
Gambar 64. Sketsa ilustrasi untuk menu <i>Art Project</i>	106
Gambar 65. Ilustrasi untuk menu <i>Art Project</i>	106
Gambar 66. Sketsa ilustrasi untuk menu <i>Merchandise</i>	107
Gambar 67. Ilustrasi untuk menu <i>Merchandise</i>	107
Gambar 68. <i>Thumbnail</i> ikon ruang galeri terpilih.....	108
Gambar 69. <i>Thumbnail</i> ikon <i>spotlight</i> terpilih.....	108
Gambar 70. <i>Thumbnail</i> ikon <i>projector</i> terpilih	108
Gambar 71. <i>Thumbnail</i> ikon panggung terpilih	109
Gambar 72. <i>Thumbnail</i> ikon area parkir terpilih.....	109
Gambar 73. <i>Thumbnail</i> ikon <i>hidden</i> menu terpilih	109
Gambar 74. <i>Thumbnail</i> ikon profil terpilih	110
Gambar 75. <i>Thumbnail</i> ikon <i>close</i> terpilih.....	110
Gambar 76. <i>Thumbnail</i> ikon <i>back</i> terpilih	110
Gambar 77. <i>Thumbnail</i> ikon gambar terpilih.....	111
Gambar 78. <i>Thumbnail</i> ikon jam terpilih.....	111
Gambar 79. <i>Thumbnail</i> ikon pencarian terpilih	111
Gambar 80. <i>Thumbnail</i> ikon <i>website</i> terpilih.....	112
Gambar 81. <i>Thumbnail location</i> terpilih.....	112
Gambar 82. <i>Thumbnail</i> telpon terpilih	112
Gambar 83. <i>Thumbnail likes</i> terpilih.....	113
Gambar 84. <i>Thumbnail</i> ikon komentar terpilih.....	113
Gambar 85. <i>Thumbnail</i> ikon berbagi terpilih.....	113
Gambar 86. <i>Thumbnail</i> ikon <i>view</i> terpilih.....	114
Gambar 87. <i>Thumbnail</i> ikon <i>information</i> terpilih.....	114
Gambar 88. <i>Thumbnail</i> ikon edit profil terpilih	114
Gambar 89. <i>Thumbnail</i> ikon notifikasi terpilih.....	115

Gambar 90. <i>Thumbnail</i> ikon fasilitas galeri.....	115
Gambar 91. <i>Thumbnail</i> ikon menu Ingani	116
Gambar 92. <i>Rough layout</i> halaman <i>Home</i>	117
Gambar 93. <i>Rough layout</i> halaman <i>Menu (hidden menu)</i>	118
Gambar 94. <i>Rough layout</i> halaman <i>Art Project</i>	118
Gambar 95. <i>Rough layout</i> halaman <i>Art events</i>	119
Gambar 96. <i>Rough layout</i> halaman <i>Calendar</i>	120
Gambar 97. <i>Wireframe</i>	121
Gambar 98. Final desain halaman <i>Splash screen</i>	122
Gambar 99. Final desain halaman menu <i>Log in</i>	122
Gambar 100. Final desain halaman <i>Home</i>	123
Gambar 101. Final desain halaman menu	124
Gambar 102. Final desain halaman menu <i>Search</i>	124
Gambar 103. Final desain halaman menu <i>About dan Settings</i>	125
Gambar 104. Final desain halaman menu <i>profile</i>	126
Gambar 105. Final desain halaman menu <i>Art Events</i>	127
Gambar 106. Final desain halaman menu <i>Calendar</i>	128
Gambar 107. Final desain halaman menu <i>News</i>	129
Gambar 108. Final desain halaman menu <i>Explore Galleries</i>	130
Gambar 109. Final desain halaman menu <i>Maps</i>	131
Gambar 110. Final desain halaman menu <i>Talks</i>	131
Gambar 111. Final desain halaman <i>Art Project</i> dan menu informasi	132
Gambar 112. Final desain halaman <i>Merchandise</i> dan rincian produk.....	133
Gambar 113. <i>Rough Layout Ads Banner</i>	134
Gambar 114. <i>Layout Ads Banner</i>	135
Gambar 115. <i>T-Shirt design</i>	136
Gambar 116. <i>Tote Bag design</i>	136
Gambar 117. <i>Sticker design</i>	137
Gambar 118. <i>Pin design</i>	137

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Contoh jadwal kegiatan.....	17
Tabel 02. Galeri-galeri seni rupa di Yogyakarta.....	21



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Yogyakarta adalah salah satu kota besar di pulau Jawa yang merupakan ibukota dan pusat pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sekaligus tempat pendudukan bagi Sultan Yogyakarta dan Adipati Pakualam. Kota Yogyakarta berkedudukan sebagai ibukota Propinsi DIY dan merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten. Kota Yogyakarta terletak ditengah-tengah Propinsi DIY, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut: Sebelah utara Kabupaten Sleman, sebelah timur Kabupaten Bantul dan Sleman, sebelah selatan Kabupaten Bantul, sebelah barat Kabupaten Bantul dan Sleman. Wilayah kota Yogyakarta terbentang antara $110^{\circ} 24' 19''$ sampai $110^{\circ} 28' 53''$ Bujur Timur dan $7^{\circ} 15' 24''$ sampai $7^{\circ} 49' 26''$ Lintang Selatan dengan ketinggian rata-rata 114 m di atas permukaan laut.

Berdasarkan data sejarah yang ada, sebelum Indonesia merdeka Yogyakarta telah memiliki pemerintahan sendiri dengan sebutan Daerah Swapraja yang merupakan gabungan dari Kasultanan Ngayokyakarta Hadiningrat dengan Kadipaten Pakualaman dan telah mendapat pengakuan dari dunia internasional. Namun setelah diumumkan proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, mereka menyatakan niatnya untuk bergabung menjadi satu dengan Republik Indonesia dan menggunakan nama Daerah Istimewa Yogyakarta.

Sebagai salah satu tempat destinasi yang wajib dikunjungi bagi wisatawan, baik dari keindahan alam, peninggalan situs bersejarah juga terkenal dengan kota gudeg dan kota pelajarnya. Selain itu, Yogyakarta juga terkenal dengan julukan kota Seni dan menjadi salah satu kiblat kebudayaan di Indonesia. Banyak seniman besar yang menghasilkan karya-karya mutakhir yang berasal dari Yogyakarta minimal pernah sekolah dan kuliah di Yogyakarta. Seniman dan budayawan yang sudah tidak asing sebut saja RJ Katamsi, Amri Yahya, Andang Suprihadi, Angger Sukisno dll. Fakta sejarah mencatat akademi seni rupa tertua di Indonesia lahir di

Yogyakarta. Sebelum menjelma menjadi Fakultas Seni Rupa ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta, lembaga ini pada awalnya bernama ASRI atau Akademi Seni Rupa Indonesia yang diresmikan pada tanggal 15 Januari 1950.

Selain bertabur seniman, Yogyakarta juga sering mengadakan event pameran seni rupa dan desain. Ada setidaknya 34 galeri seni yang tersebar di penjuru kota Yogyakarta semakin menguatkan sebagai kota seni dan budaya. Jika dikalkulasikan, angka pameran seni rupa di Yogyakarta lebih tinggi dari kota-kota besar lainnya. Mulai dari pameran yang kadarnya tradisional, semi-kontemporer hingga modern. Dari skala lokal, nasional, sampai menampilkan karya delegasi negara asing atau skala internasional. Hal ini pula menjadi nilai tambah mengingat ekosistem kesenian yang terus berkembang dan saling mendukung, seperti: komunitas seniman, masyarakat seni, pendidikan kesenian, pasar seni, serta pelaku dan pemangku seni lainnya.

Galeri merupakan salah satu infrastruktur seni rupa. Baik galeri yang merupakan bagian dari lembaga pendidikan maupun kepemilikan pribadi atau kelompok. Selain sebagai ruang seni, galeri juga menghidupkan seni rupa sebagai bisnis dan ilmu pengetahuan. Kerja sama dalam berbagai proyek seni rupa, oleh galeri-galeri tertentu, tak hanya melintas region, tapi juga negara. Sebagai contoh, ada galeri Jogja *Contemporary* (sebelumnya bernama Tembi *Contemporary*) yang merupakan cabang dari jaringan galeri internasional *Valentine Willie Fine Arts* (VWFA). Cabang lain VWFA tersebar di Singapura, Kuala Lumpur, dan Manila. Dengan begitu, artis dari Indonesia bisa bertukar pikiran dengan seniman asing yang kerap datang dalam program residensi, serta sebaliknya. Fungsi lain galeri adalah sebagai ruang bertukar pikiran. Umumnya galeri di Yogyakarta, baik swasta maupun dikelola pemerintah, menyediakan ruang untuk diskusi, penciptaan, dan presentasi seni.

Sejauh ini pengelola/koordinator masing-masing galeri menginformasikan agendanya satu-persatu atau penyebaran informasi yang masih terbatas, yakni dengan mengandalkan publikasi poster, *x-banner*, media sosial, atau melalui forum. Guna membantu meningkatkan animo masyarakat awam yang masih kesulitan mendapatkan informasi, khususnya generasi muda, pengelola galeri

merasa perlu mengangkat sebuah wadah yang efisien, efektif dan terpusat untuk dapat menyampaikan informasi mengenai profil galeri seni dan agenda pameran agar dapat dijangkau dan ditangkap khalayak dengan mudah dan cepat. Maka diharapkan melalui aplikasi *mobile* yang dapat diakses secara gratis, tujuan tersebut dapat tercapai.

Hal ini merujuk pada kemampuan aplikasi *mobile* yang bersifat sangat personal dan sangat modern. Berdasarkan data statistik pada *Cloud Indonesia*, Indonesia masuk urutan nomor 6 terbesar di dunia dalam hal pengguna *mobile & Internet devices*. Diharapkan melalui aplikasi *mobile, update* mengenai kegiatan seni akan lebih mudah diinformasikan kepada masyarakat. Pembuatan aplikasi *mobile* ini direncanakan selesai pada tahun 2017, dan untuk mengawali proyek ini maka perlu adanya proses perancangan konsep visual terlebih dahulu. Konsep visual tersebut, nantinya akan dipakai sebagai panduan bagi *programmer* untuk mewujudkan aplikasi *mobile* yang siap digunakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, proses penjaringan ide menjadi dasar perancangan komunikasi visual ini adalah untuk memberitahukan kepada masyarakat umum yang berada di Yogyakarta dan wisatawan khususnya penikmat seni, oleh sebab itu rumusan masalah dari perancangan komunikasi visual ini adalah Bagaimana merancang konsep visual aplikasi *mobile* “Ingani” untuk galeri seni di Yogyakarta serta media promosi pendukung lainnya sebagai media informasi terpadu yang efektif?

C. Tujuan Perancangan

1. Menciptakan perancangan konsep visual berupa aplikasi *mobile* untuk galeri seni (*art space*) di Yogyakarta serta media pendukung lainnya yang informatif, interaktif, dan kreatif sebagai daya tarik masyarakat namun juga sebagai identitas kota Yogyakarta.
2. Merancang sebuah media informasi pendukung kesenian (pameran seni rupa, agenda, berita, forum, komunitas, dan sebagainya) yang dikemas secara

menarik, terpusat dan terorganisasi dengan baik. Sebagai sarana informasi terpadu, Ingani menjadi media pendukung berkembangnya ekosistem kesenian seiring kemajuan jaman. Sehingga menarik minat masyarakat untuk mengunjungi galeri seni dan rangkaian pameran seni rupa serta menggali informasi lebih mendalam.

D. Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini, yaitu:

1. Untuk Peneliti

- a. Dapat mengetahui bagaimana merancang konsep visual khususnya aplikasi *mobile* yang komunikatif, menarik dan efektif sebagai media informasi seluruh galeri seni di Yogyakarta.
- b. Memperoleh pengalaman dalam memecahkan masalah, khususnya dalam merancang konsep visual aplikasi *mobile* galeri seni (*art space*) di Yogyakarta.

2. Untuk lembaga penelitian

Manfaat penelitian ini khususnya bagi Institut Seni Yogyakarta ialah menambah pembelajaran dan referensi khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual dalam merancang konsep visual aplikasi galeri seni (*art space*) di Yogyakarta dan menambah khazanah ilmu Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi masyarakat

Manfaat perancangan ini bagi masyarakat ialah mendapatkan informasi dan peran efektifitas media komunikasi visual yang komunikatif, menarik dan tepat sasaran khususnya perancangan aplikasi *mobile*.

4. Bagi produsen

Dapat menyadari pentingnya publikasi melalui media-media komunikasi visual yang efektif dan tepat sasaran sehingga agenda acara pameran seni dapat tersebar luas dan mampu membangkitkan minat masyarakat.

E. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Berdasarkan latar belakang tersebut dan dilihat dari pendekatan Desain Komunikasi Visual, maka solusi visual akan berupa konsep rancangan visual aplikasi *mobile* yang menjadi sarana informasi terpadu antara penyelenggara acara kepada masyarakat mengenai acara pameran seni rupa (*showcase*). Media ini akan memuat tempat galeri seni yang ada di Yogyakarta, tetapi memungkinkan untuk diaplikasikan di kota-kota besar lainnya.

Dalam hal ini penulis berperan hanya sebagai perancang visual yakni merancang konsep visual sebuah wadah acara galeri seni, pengelola atau koordinator pemberitaan dikembalikan ke masing-masing galeri seni. Penerapan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual dari desainer dimulai dengan menentukan strategi kreatif, konsep desain, sampai pada implementasi di semua materi *items*.

F. Metode Perancangan

Upaya mendapatkan data yang akurat dalam perancangan konsep visual berupa aplikasi untuk galeri seni (*art space*) di Yogyakarta maka digunakanlah metode-metode pengumpulan data.

1. Metode pengumpulan data
 - a. Data primer
 - 1). Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan/pihak yang terkait dengan tujuan untuk mendapatkan data secara sistematis tehadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data original atau asli dan mengetahui keadaan di tempat survei secara rinci. Penulis akan mengunjungi masing-masing galeri seni serta tokoh seni untuk melihat secara langsung aktifitas yang dilakukan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.

- 2). Wawancara

Interview/wawancara merupakan cara pengumpulan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber

data yang disebut responden dengan mengadakan tanya jawab langsung. Wawancara biasa dilakukan secara langsung kepada orang yang dianggap dapat memberikan informasi secara detail. Disini penulis melakukan wawancara dengan pengelola maupun masyarakat dan anggota komunitas agar memperoleh data yang dapat membantu dalam proses perancangan. Adapun instrumen atau alat bantu yang digunakan dalam wawancara tersebut adalah catatan kecil, kamera (dokumentasi).

b. Data sekunder

1) Kepustakaan

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari data pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur serta media lainnya. Metode dilakukan dengan mencari informasi data-data pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur dan media lainnya

2). Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mencari data berupa foto-foto dan gambar yang berhubungan dengan tema dan judul yaitu galeri seni. Disini penulis melakukan dokumentasi dengan menggunakan kamera, mendokumentasikan hal-hal yang berkaitan dengan galeri seni dan media-media promosi yang sudah pernah dipublikasi.

3) Internet

Internet merupakan jaringan terbesar yang menghubungkan semua jaringan di dunia. Dengan tersedianya alat pencarian yang canggih, *server-server* yang menyimpan data dan informasi yang tersebar di seluruh dunia, sehingga proses pencarian informasi semakin mudah bagi para peneliti untuk melakukan penelitian secara *online*.

2. Metode Analisis Data

Adapun metode analisa data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dengan mengolah dan menganalisa data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, dan terstruktur. Dalam hal ini diperlukan analisa dan membandingkan variabel-variabel yang didapat

dari “galeri seni” dengan teori-teori yang berkaitan, dengan menggambarkan fakta-fakta tentang promosi yang ada sehingga mendapatkan kesimpulan. Dari hasil analisa atau kesimpulan yang didapat kemudian diperoleh pemecahan masalah melalui media desain komunikasi visual terpilih untuk menginformasikan kepada masyarakat.

3. Metode Pemecahan Masalah yang Dipilih

Dari data yang terkumpul, maka data dianalisis dan diolah dengan menggunakan teori 5W1H. Penerapan metode analisis 5W1H yaitu:

a. *What*

- Apa perancangan yang akan dibuat?
- Perancangan konsep visual aplikasi *mobile* “Ingani” untuk galeri seni di Yogyakarta yang informatif dan efektif.

b. *Why*

- Mengapa perlu melakukan perancangan konsep visual aplikasi *mobile* “Ingani” untuk galeri seni di Yogyakarta ?
- Karena pengguna internet melalui *portable media* (*smartphone*, *tablet*) terus berkembang serta untuk menginformasikan kepada masyarakat Indonesia akan pentingnya sebuah aplikasi *mobile* untuk mempermudah penyampaian informasi seperti agenda, *news*, *maps*, forum, komunitas dengan menampung galeri seni yang terdapat di Yogyakarta, mengingat atmosfir yang kuat serta animo masyarakat serta antusias terhadap pameran seni, maka perlunya sebuah wadah berupa *mobile application* yang menjadi sarana informasi terpadu antara penyelenggara acara dengan masyarakat di Yogyakarta.

c. *Who*

- Siapa target *audience*?
- Target *audience* perancangannya adalah masyarakat umum khususnya penikmat seni

d. *Where*

- Di mana permasalahan itu terjadi?
- Di kota Yogyakarta

- e. *When*
 - Kapan perancangan ini dilakukan?
 - Tahun 2016
- f. *How*
 - Bagaimana cara penyelesaian masalah?
 - Perancangan komunikasi visual menggunakan media utama yakni aplikasi *mobile* berbasis android. Merancang *User Interface* dan *User Experience* yang dilanjutkan dengan proses desain dan *prototype* yang kemudian diteruskan ke *programmer*.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Pecancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Batasan Ruang Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
 - 1. Pengertian Galeri Seni
 - a. Fungsi Galeri Seni
 - b. Macam Galeri Seni
 - c. Jenis Pameran, Sifat Materi, dan Waktu Pameran
 - d. Penyelenggaraan Pameran
 - e. Pengguna Galeri Seni
 - f. Galeri Seni Rupa di Yogyakarta
 - 2. Aplikasi
 - a. Pengertian Aplikasi
 - b. *Mobile Application*

- c. *Mobile User Experience*
 - d. *Mobile User Interface*
 - e. Penggunaan Warna
 - f. Penggunaan Tipografi
 - g. *Prototype*
- B. Gaya Hidup Digital di Indonesia
- C. Institusi
- 1. Data Perusahaan
 - 2. Visi dan Misi Dinas Kebudayaan Provinsi DIY
 - 3. Tugas dan Pencapaian
 - 4. Organisasi Dinas Kebudayaan
- D. Analisis Data
- E. Kesimpulan Analisis
- BAB III KONSEP PERANCANGAN**
- A. Konsep Komunikasi
 - 1. Tujuan Komunikasi
 - 2. Strategi Komunikasi
 - B. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
 - a. Khalayak Sasaran
 - b. Paduan Media
 - 1) Media Utama/*Prime Media*
 - 2) Media Pendukung/*Supporting Media*
 - C. Program Media
 - D. Konsep Kreatif
 - 1. Tujuan Kreatif
 - 2. Strategi Kreatif
 - a. Isi Pesan
 - b. Bentuk Pesan

3. Konsep Aplikasi
 - a. Jenis Aplikasi
 - b. Nama Aplikasi
4. Konsep Produk
 - a. Konsep Alur Aplikasi
 - b. Konten Produk
 - c. Teknik Visual
 - 1) Visualisasi Logo
 - 2) Visual Tombol
 - 3) Studi Gaya Ilustrasi
 - 4) Studi *Layout*
 - 5) Studi Tipografi
 - 6) Studi Warna
 - 7) Studi Ikon
 - 8) *Mapping*
5. Konsep Media Pendukung

BAB IV VISUALISASI

- A. Desain Aplikasi
 1. Logo Aplikasi
 - a. Studi Tipografi
 - b. Studi Warna
 - c. *Keys Visual*
 - d. *Application Launcher Icon*
 2. Ilustrasi
 - a. Studi Gaya Ilustrasi
 3. Ikon dan Tombol
 - a. *Thumbnail* ikon terpilih
 - b. *Final Thumbnail* ikon
 4. *Rough Layout* Aplikasi
 5. *Wireframe*
 6. *Final Layout*



B. Media Pendukung

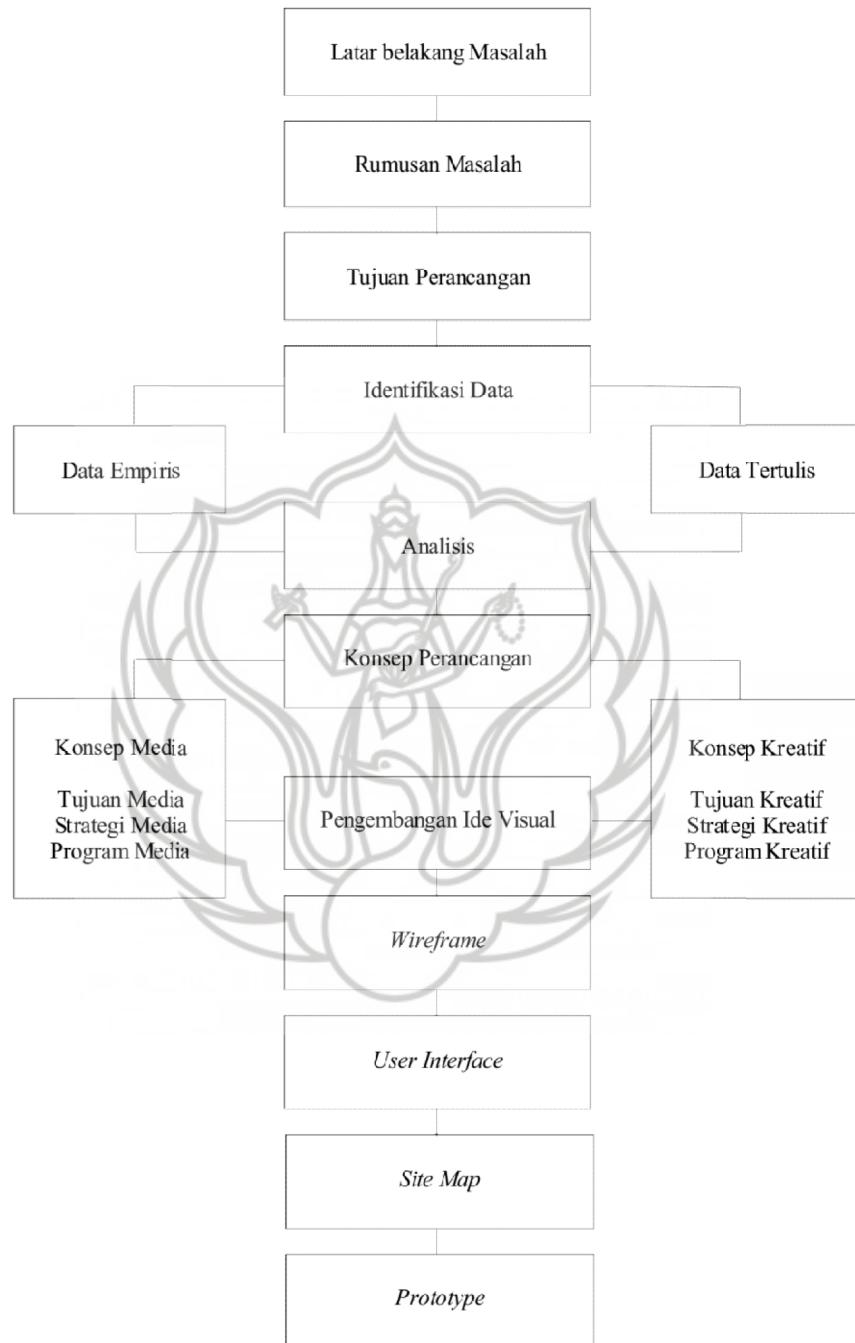
1. *X-Banner*
2. *Flyer*
3. *Merchandise*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
B. Saran



H. Skematika Perancangan



Gambar 01. Skematika Perancangan
(Sumber: Indra Arifin 2017)