

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Geliat seni merupakan salah satu detak jantung Yogyakarta. Dikenal sebagai kota seni, keberadaan galeri seni dan berbagai kegiatan seni tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Peran serta masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung tentu mempengaruhi keberlangsungan seni di Yogyakarta. Penyebaran informasi mengenai kegiatan seni sejatinya perlu dilakukan secara efektif, efisien dan terpusat, agar dapat dijangkau dan ditangkap khalayak dengan mudah dan cepat.

Media aplikasi *mobile* merupakan salah satu solusi sebagai media penyebaran informasi seni di Yogyakarta. Melalui aplikasi Ingani yang dapat diakses dari *smartphone*, diharapkan sebagai bentuk perwujudan konsep mobilitas dan efisiensi dalam pencarian informasi event pameran visual yang lebih terpusat dan terorganisasi dengan baik mengenai agenda galeri seni maupun seputar galeri seni itu sendiri. Dilengkapi dengan visual poster, profil serta alamat lengkap yang bertujuan membantu pengunjung dan penggiat seni sebelum mengunjungi galeri seni tersebut. Mengenalkan dan mempromosikan karya kreativitas dari seniman/desainer lokal ke khalayak luas. Aplikasi ini dapat berkembang seiring kemajuan teknologi dan diharapkan menjadi salah satu media pendukung promosi seni di Yogyakarta.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan aplikasi ini mencakup pencarian data ke setiap galeri seni, dari berbagai sumber pustaka dan studi literatur serta berbagai media baik media konvensional cetak maupun media internet yang mendukung perancangan aplikasi ini. Setelah ditentukan gaya desain serta beberapa pilihan menu, kemudian dilakukan perancangan konsep visualnya. Penerapan *UI & UX (User Interface, User Experience)* pada aplikasi *mobile* didukung oleh dasar-dasar ilmu desain komunikasi visual terkait dengan hierarki, tipografi, warna, *layout*, *grid*, logo dan ikon. Merancang aplikasi *mobile* dibutuhkan

pemahaman mulai dari *brainstorming*, *rough layout*, *wireframe*, *prototype* hingga uji *prototype*. Perancangan konsep visual aplikasi *mobile* inilah yang dijadikan panduan oleh *programmer* dan selanjutnya dapat diwujudkan menjadi aplikasi *mobile* yang siap digunakan.

## B. Saran

Seiring perkembangan jaman di era modern, keberadaan seni akan semakin terlihat di masyarakat sehingga proses penyebaran informasi yang efektif, efisien dan terpusat sangat dibutuhkan. Kemajuan teknologi kini sangat membantu dalam pendistribusian informasi sehingga seni dapat diperkenalkan secara luas dengan lebih mudah. Melalui aplikasi *mobile* maka akses informasi mengenai kegiatan seni dapat disampaikan secara lengkap. Aplikasi *mobile* ini tentu tidak luput dari kekurangan, maka perancang memberikan beberapa saran kepada perancang lain serupa agar karya yang dihasilkan lebih baik kedepannya.

### 1. Untuk Perancang

- a. Melakukan riset data galeri seni dengan seksama dan mendalam agar semakin banyak informasi yang bisa ditampilkan.
- b. Membuat manajemen pembagian waktu mulai dari pencarian data hingga proses visualisasi konsep, agar target yang diinginkan tepat waktu.

### 2. Untuk Pembaca

- a. Mulai membuka diri mengenai keberadaan seni karena seni merupakan salah satu aset bangsa ini dikenal di mata dunia.
- b. Menambah kegiatan positif salah satunya dengan mengapresiasi dan mendukung berbagai bentuk kegiatan seni.

### 3. Untuk Institusi

- a. Menyediakan sarana dan prasarana agar mahasiswa dapat mengeksplorasi diri dalam membuat karya salah satunya dengan aplikasi *mobile*.

- b. Menyediakan materi yang dapat menunjang kebutuhan untuk pembuatan karya perancangan aplikasi *mobile*, karena perancangan aplikasi *mobile* masuk dalam lingkup desain komunikasi visual.
- c. Melakukan *update* terhadap teknologi dan fasilitas sehingga mahasiswa dapat terus menciptakan inovasi dalam berkarya dengan dukungan institusi.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Anderson, Jonathan, John McRee & Robb Wilson. 2010. *Effective UI: The Art of Building Great User Experience in Software*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Buyens, Jims. 2001. *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Lehtimaki, Juhani. 2013. *Smashing Android UI*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Inc
- Lennartz, Sven & Vitaly Friedman. 2009. *The Smashing Book #1*. Lubeck: Smashing Media GmbH
- Morgan, John & Peter Welton. 1986. *See What I Mean: An Introduction to Visual Communication*. New York: British Library Cataloguing in Publication Data
- Mulyana, Hendrik. 2012. *Aplikasi Pilihan Android*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Robillard, David A. 1982. *Public Space Design in Museums*. University of Wisconsin, Milwaukee: Center of Architecture and Urban Planning Research Books
- Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- \_\_\_\_\_. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sulastianto, Harry. 2007. *Seni dan Budaya*. Bandung: Grafindo Media Utama
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset

### **Penerbitan Khusus**

Direktori Seni Budaya Yogyakarta. 2005. *Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan Atau KDT Direktori Seni Budaya*. Yogyakarta: Taman Budaya Yogyakarta

Mobile Marketing Association. 2008. *Mobile Marketing Association: Mobile Applications*. Denver: MMA Global

Muhidin M. Dahlan. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia Secara Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: IBOEKOE, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

### **Tautan**

Cronin, Matt. 2009. *10 Principles for Readable Web Typography*. <https://www.smashingmagazine.com/2009/03/10-principles-for-readable-web-typography/>, diakses tanggal 20 Februari 2016.

Gadi, Pical. 2015. *Android Juara OS Smartphone di Asia Tenggara*. [http://www.kompasiana.com/picalgadi/android-juara-os-smartphone-di-asia-tenggara\\_5630dd7bb693734c0b59d54f](http://www.kompasiana.com/picalgadi/android-juara-os-smartphone-di-asia-tenggara_5630dd7bb693734c0b59d54f), diakses pada tanggal 19 Januari 2016.

Hriwijaya, Dwinawan. 2013. *Perbedaan User Experience dan User Interface*. <http://uniteux.com/memahami-perbedaan-ux-dan-ui/>, diakses pada tanggal 23 September 2015.

Idasofia. 2013. *Pengertian Prototype*. <http://idasofiabelajarbersama.blogspot.co.id/2013/12/pengertian-prototype.html>, akses 19 Desember 2016.

Jogjabiz. 2014. *Seni dan Budaya: Jogjakarta sebagai kota seni dan budaya*. <http://www.jogjabiz.com/listing/seni-dan-budaya-jogjakarta-sebagai-kota-seni-dan-budaya> diakses tanggal 13 September 2015.

Jogjabudaya. 2011. *Basis Data Dinas Kebudayaan Provinsi DIY: Galeri Seni Rupa*. <https://www.jogjabudaya.com/bdata.php>, diakses pada 19 Januari 2016.

Karimuddin, Amir. 2012. *Pengguna Smartphone di Asia*. <https://dailysocial.net/post/inilah-temuan-nielsen-tentang-penggunaan-smartphone-di-asia/>, diakses pada tanggal 12 April 2014.