

JURNAL TUGAS AKHIR

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



PERANCANGAN

**Indra Arifin
NIM 1012070024**

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

Jurnal 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.



Mengetahui,
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

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

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 kulinernya. 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 menyebarkan 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 5WIH 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*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kota Yogyakarta adalah salah satu kota besar di pulau Jawa yang merupakan ibukota dan pusat pemerintahan 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 pelajarinya. 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.

Galeri merupakan salah satu infrastruktur seni rupa. Selain sebagai ruang seni, galeri juga menghidupkan seni rupa sebagai bisnis dan ilmu pengetahuan. 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 atau 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 kegiatan galeri seni agar dapat dijangkau dan ditangkap khalayak dengan mudah dan cepat. Maka diharapkan melalui aplikasi *mobile* yang dapat diakses secara gratis, tujuan tersebut dapat tercapai. 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. Diharapkan melalui aplikasi *mobile*, *update* mengenai kegiatan seni akan lebih mudah diinformasikan kepada masyarakat.

B. Rumusan Masalah

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

Menciptakan perancangan konsep visual berupa aplikasi *mobile* untuk galeri seni di Yogyakarta serta media pendukung lainnya yang informatif, interaktif, dan kreatif.

D. Teori dan Metode

1. Teori

a) Pengertian Galeri

Galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. Galeri pada awalnya merupakan bagian dari museum yang berfungsi sebagai ruang pameran. Menurut Robillard (1982: 33–60), ruang publik pada museum dibagi menjadi 4 bagian, yakni: *Entrance halls* (pintu utama), *Circulations* (jalur sirkulasi), *Galleries* (galeri), dan *Lounges* (ruang duduk).

Galeri merupakan ruang paling utama karena berfungsi mewartakan karya-karya seni yang dipamerkan. Pada perkembangan selanjutnya, galeri berdiri sendiri terlepas dari museum. Berkembangnya galeri seni di suatu tempat bahkan dianggap sebagai representasi dari hidupnya kesenian di daerah tersebut.

b) Aplikasi *mobile* / *mobile application*

Mobile application berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ke tempat yang lain (Buyens, 2001: 97).

Menurut *Mobile Marketing Association* (2008: 1-2) menyebut *mobile application* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet PC. *Mobile Application* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* itu sendiri.

1) *User Interface*

Menurut Lennartz & Friedman (2009: 10), untuk membuat tampilan antarmuka yang baik diperlukan beberapa elemen untuk menentukan kualitas yang kita raih, elemen yang dapat digunakan antara lain: jelas, ringkas, *familiar*, responsif, konsisten, estetis, efisien dan tolehir. Desain tampilan antarmuka yang berhasil adalah tampilan yang membuat pengguna langsung menyadari hal-hal

penting di dalamnya, dan memahami aspek-aspek yang tidak diperlukan oleh pengguna menjadi salah satu tantangan terbesar untuk mendesain tampilan antarmuka secara komplit.

2) *User Experience*

User Experience/UX seperti namanya, adalah pengalaman yang dialami oleh seorang pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah *software*. Membangun *UX* yang baik membutuhkan perpaduan sains, pekerjaan yang terampil, dan kemampuan untuk memperhatikan kebutuhan subyektif karena baik atau buruknya *UX* diukur secara subyektif dan bergantung pada kebutuhan masing-masing individu pengguna dari sebuah produk. Meski tidak ada kepastian dalam penilaian, adalah penting untuk memiliki struktur dan pola untuk mengungkapkan permasalahan dan kemungkinan yang berhubungan dengan *UX* (Anderson *et al.*, 2010: 4).

2. Metode

Dalam menganalisis data akan menggunakan rumus analisa 5W+1H

a) *What*

Perancangan konsep visual aplikasi *mobile* “Ingani” untuk galeri seni di Yogyakarta yang informatif dan efektif. 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.

b) *Why*

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 atmosfer 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*

Target *audience* perancangannya adalah remaja sampai dewasa muda, usia 16-35 tahun. Urban (kota besar, masyarakat perkotaan), masyarakat umum, penyelenggara acara, penggiat seni khususnya penikmat seni.

d) *Where*

Di kota Yogyakarta

e) *When*

Tahun 2016

f) *How*

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*. Gaya desain yang diterapkan berupa modern, *clean/white space*, desain ini cenderung sederhana sehingga mempercepat penyampaian pesan pada audiens. Menggunakan tombol navigasi dan ilustrasi yang menarik "*flat design*" sehingga dapat memudahkan audiens untuk menjelajah setiap menu. Penggunaan warna yang konsisten dengan nuansa *youthful* dan modern. Menampilkan tampilan foto dokumentasi dan visual poster "*high resolution*".

E. Konsep Kreatif

Aplikasi *mobile* Ingani adalah sebagai media alternatif penunjang kebutuhan peminat seni yang bernilai informatif, interaktif, dan kreatif, dengan menyampaikannya dalam bahasa Indonesia yang baik dan sederhana. Media utama yang akan digunakan adalah aplikasi ponsel dengan jenis aplikasi *lifestyle*. Aplikasi tersebut dapat digunakan pada ponsel layar sentuh atau *smartphone* berbasis Android. Perancangan aplikasi Ingani ini selain menawarkan konten yang informatif, serta tampilan antarmuka dirancang dengan *eye catching*, sehingga pengguna *smartphone* tertarik untuk mengunduh aplikasi Ingani.

Komunikasi dua arah antara penyelenggara dan pengguna akan tercipta dengan adanya kolom *chat/komentar* sehingga pengguna akan sangat mudah menyerap informasi dengan jelas dan efektif. Fitur *nearby* memudahkan pengguna menemukan galeri seni beserta event dari lokasi terdekat anda berdiri dengan mengaktifkan GPS (*Global Positioning System*) di *smartphone* dan jaringan internet. Penerapan tampilan antarmuka yang nyaman dipandang mata dan sistem navigasi yang mudah dimengerti (*user-friendly*) upaya *target audience* untuk menjelajahi setiap menu yang ada. Memanfaatkan media-media penunjang lainnya seperti *ads banner*, promosi melalui sosial media dan *merchandise*.

F. Konsep Alur Aplikasi

1) *Splash screen*

Halaman pembuka pada aplikasi yang menampilkan logo Ingani di posisi *center* dengan efek transisi *pop*, animasi ini akan berlangsung selama 3 detik.

2) Halaman *Log in*

Setelah proses *Splash screen*, dilanjutkan menu *bar login/sign up*. Pada halaman ini pengguna akan dijumpai halaman sambutan yang berbunyi, *welcome to* Ingani disertai *tagline*. Pengguna diwajibkan mengisi *bar login/sign up* untuk memulai bergabung dan menjelajahi fitur aplikasi.

3) Halaman *Home*

Halaman utama setelah melalui proses *login/sign up*. Pada halaman *home* terdapat *hidden* menu berupa ikon 3 garis (*search, home, about, profile* dan *settings*) yang terletak di bagian atas pojok kiri, menu ini akan terbuka ketika diketuk. Halaman utama pada aplikasi Ingani berisikan 8 menu,

yakni: *Art Events*, *Calendar*, *News*, *Explore Galleries*, *Maps*, *Talks*, *Art Project* dan *Merchandise*.

a) Halaman *Art Events*

Halaman *Art Events* adalah menu pertama pada halaman *home*. Pada bagian *header* terdapat *hidden* menu berupa ikon 3 garis (menu *search*, *home*, *about*, *profile*, *settings*) di sisi kiri. Pada bagian kanan terdapat ikon notifikasi untuk melihat laman pemberitahuan. Halaman ini berisikan poster-poster agenda pameran yang tengah berlangsung. Untuk melihat rincian pameran lengkapnya, pengguna harus memilih salah satu poster agenda pameran. Halaman rincian pameran menampilkan visual poster, lokasi, waktu, tiket, jumlah kehadiran dari *audiens*, *event detail*, *maps*, dan kolom komentar. Pada bagian *header* terdapat ikon *back* di sisi kiri untuk kembali ke menu sebelumnya, di sisi kanan atas terdapat 2 ikon, yakni: ikon *share* dan ikon *likes*. Di bagian *footer*, terdapat sebuah pertanyaan untuk pengguna *apps* akan kemungkinan hadir atau tidaknya ke acara pameran.

b) Halaman *Calendar*

Halaman *Calendar* adalah menu kedua, melampirkan seluruh agenda dalam kurun waktu 1 bulan dan bulan berikutnya. Halaman ini terintegrasi dengan halaman *art events* dalam hal melihat rincian pameran.

c) Halaman *News*

Halaman *News* adalah menu ketiga, isi berita dapat diakses setelah pengguna mengetuk pada salah satu berita. Kategori berita yang dimuat berupa materi seni, galeri seni, komunitas, event dan wisata.

d) Halaman *Explore Galleries*

Halaman *Explore Galleries* adalah menu keempat, berisikan menu pencarian galeri dan tampilan visual dari 34 galeri. Profil galeri dapat dilihat setelah mengetuk salah satu galeri. Sub menu profil galeri memuat konten: foto galeri, fasilitas, keterangan (waktu, alamat beserta lokasi petunjuk arah, telepon, *website*), profil, agenda galeri, peta dan kolom komentar. Pengguna dapat menggunakan fitur pencarian dengan mengetuk ikon kaca pembesar di bagian kanan bawah.

e) Halaman *Maps*

Halaman *Maps* adalah menu kelima, tersedia tombol *nearby*, info galeri dan pencarian galeri.

f) Halaman *Talks*

Halaman *Talks* adalah menu keenam, memuat forum diskusi yang dipilah menjadi sub menu *featured* (berdasarkan tingkat popularitas) dan *recent* (terbaru). Pengguna dapat menambahkan tulisan atau buah pikiran dengan mengetuk ikon tambah (*plus*) dan memberikan komentar pada tiap postingan.

g) Halaman *Art Project*

Halaman *Art Project* adalah menu ketujuh, materi yang berisikan *form* dan menu petunjuk.

h) Halaman *Merchandise*

Halaman *Merchandise* adalah menu kedelapan, merupakan menu terakhir yang memuat produk seniman lokal dan *local shop*. Pada bagian *header* terdapat *hidden* menu berupa ikon 3 garis (menu *search, home, about, profile, settings*) di sisi kiri, menu ini dapat berfungsi setelah diketuk. Pada bagian kanan terdapat ikon notifikasi untuk melihat laman pemberitahuan.

4) Halaman Menu

Halaman menu ini disebut juga sebagai *hidden* menu, dapat diakses setelah pengguna mengetuk ikon 3 garis (*hamburger icon*) yang terletak di bagian atas pojok kiri, secara otomatis akan muncul 5 menu:

a) Halaman Menu *Search*

Halaman menu *search* adalah menu pertama, kategori dalam pencarian meliputi: *Agenda, talks, news, merchandise* dan informasi perihal profil galeri.

b) Halaman Menu *Home*

Halaman menu *home* adalah menu kedua, halaman ini merupakan akses *shortcut* ke halaman utama atau titik kembalinya ke halaman sebelumnya.

c) Halaman Menu *About*

Halaman ini adalah menu ketiga, memuat profil Ingani yang disertai *image, logo, deskripsi, data versi aplikasi dan kontak*.

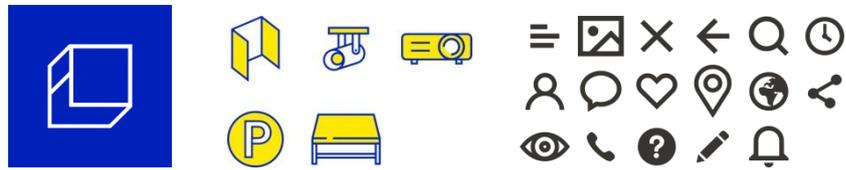
d) Halaman Menu *Profile*

Halaman ini adalah menu keempat, menu *profile* terletak terpisah dengan ke-4 menu lainnya, yakni berada pada posisi *center* dengan menampilkan foto avatar dari pengguna disertai nama. Menu ini merupakan data identitas pengguna, riwayat, dan *edit profile*.

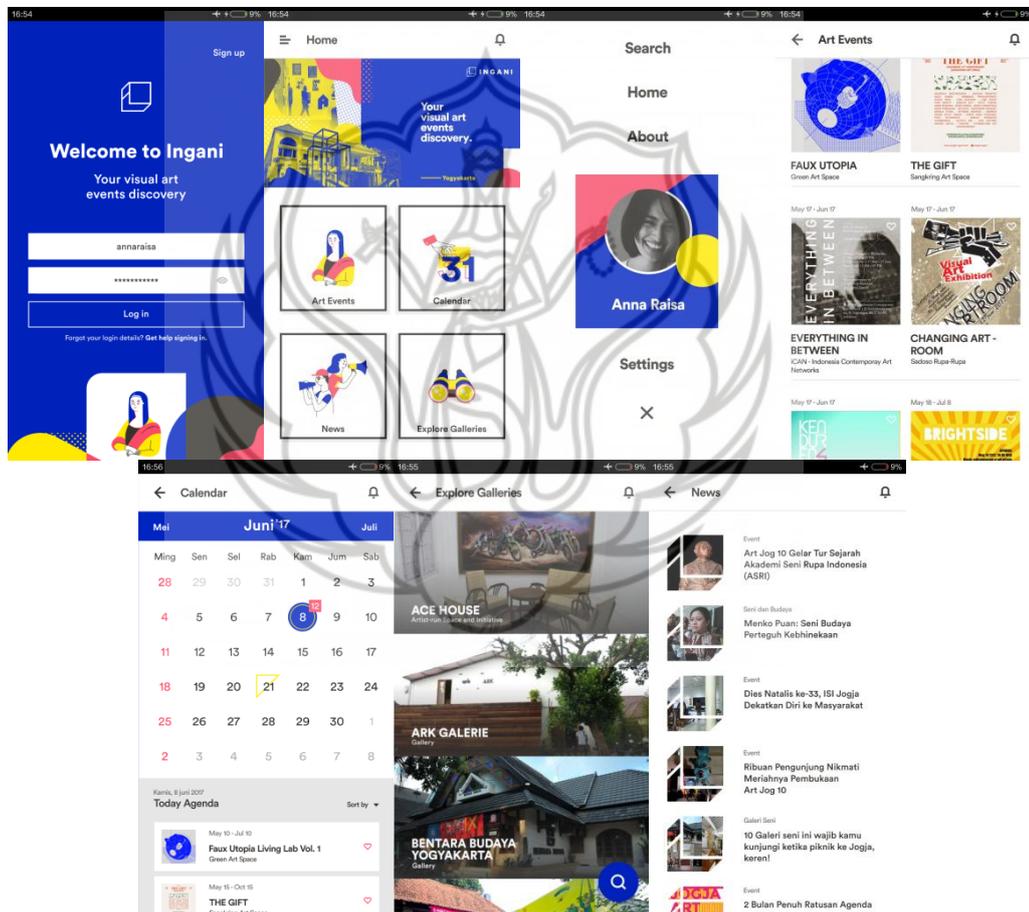
e) Halaman Menu *Settings*

Halaman ini adalah menu kelima, berisikan menu *notification, privacy policy, term of service, get help, sharing, dan log out*.

G. Karya Desain



Gambar 1. Logo dan Ikon Aplikasi Ingani



Gambar 2. UI Aplikasi Ingani

H. 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.

I. 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

Buyens, Jims. 2001. *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Robillard, David A. 1982. *Public Space Design in Museums*. University of Wisconsin, Milwaukee: Center of Architecture and Urban Planning Research Books

Lennartz, Sven & Vitaly Friedman. 2009. *The Smashing Book #1*. Lubeck: Smashing Media GmbH

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

Tautan

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.