

**PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APP*
INTERFACE PRODUK ZEBRA PRO SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**



Irvan Kusumayudha

NIM 1412315024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APP*
INTERFACE PRODUK ZEBRA PRO SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**



Irvan Kusumayudha

NIM 1412315024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana
dalam Bidang Disain Komunikasi Visual
2019**

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

**PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APP INTERFACE* PRODUK ZEBRA
PRO SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

diajukan oleh Irvan Kusumayudha, NIM 1412315024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 27 Juni 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota


P. Gogor Bangsa, S. Sn., M.Sn.

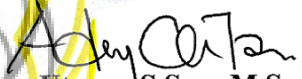
NIP 19700106 200801 1 017

Pembimbing II / Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP 19821113 201404 1 001

Cognate / Anggota


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

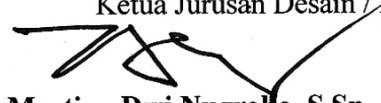
NIP 19840909 201404 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

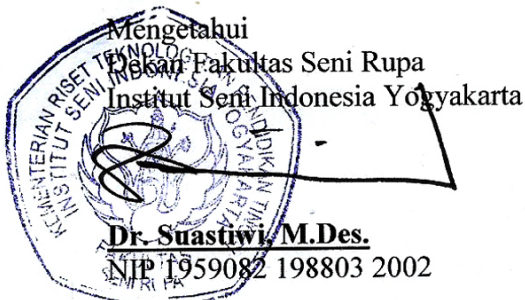

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

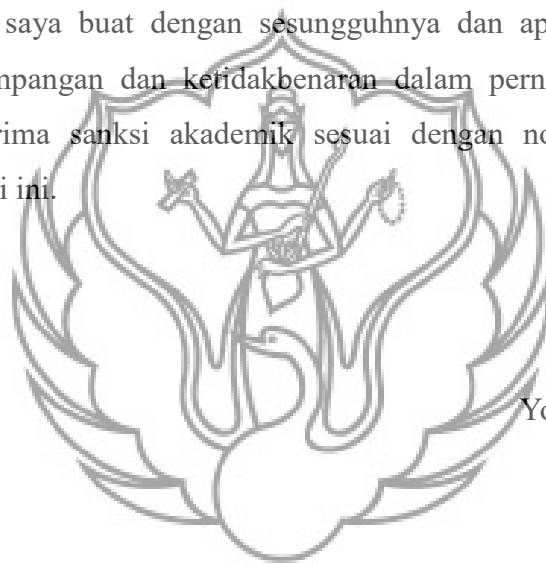
NIP 19770315 200212 1 005



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN VISUAL *VISUAL MOBILE APP INTERFACE* PRODUK ZEBRA PRO SEBAGAI MEDIA INFORMASI & PROMOSI** merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



Yogyakarta, 27 Juni 2019

Irvan Kusumayudha
NIM 1412315024

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :
Kedua orang tua ku, adikku, diriku sendiri, dan pelaku *graffiti / street art* di seluruh Indonesia.



“...pada akhirnya, semua ini hanyalah keberuntungan dalam peluang di setiap momen yang ada.” (Irvan Kusumayudha)



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunianya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, dengan judul **PERANCANGAN VISUAL *MOBILE APP INTERFACE* PRODUK ZEBRA PRO SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI** adalah karya tugas akhir dari semua perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Melalui tugas akhir perancangan ini juga bertujuan untuk memenuhi syarat akademis yang harus dijalankan dan segera diselesaikan guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses dari tugas akhir yang cukup panjang tentunya tidak terlepas dari pihak-pihak terkait yang telah membantu menyelesaikan perancangan ini. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis akan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi karunia berupa kesehatan jasmani maupun rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Rektor ISI Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
3. Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi, M. Des.
4. Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta, Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
5. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, bapak Indiria Maharsi, M. Sn.
6. Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, bapak Kadek Primayudi, M. Sn.
7. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing I yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, sehingga karya ini dapat diselesaikan.
8. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi,

sehingga karya ini dapat diselesaikan.

9. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis.
10. Bapak dan ibu saya yang memberikan doa serta semangat yang tak pernah putus kepada saya. Serta adik saya yang selalu memberikan semangat dan doa.
11. Rekan-rekan yang seperjuangan menempuh Tugas Akhir dan juga teman-teman saya di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
12. Mas Antok sebagai narasumber yang telah memberikan informasi.
13. Bos Nick, Uuk, Nando, kak Rudet, dan pak No yang telah memberi inspirasi untuk membuat perancangan ini.
14. Harry Jow, Ketut, Gepeng, Putri, Jalu, Rembol, Siwek, Raka, yang menjadi teman sambat dan berbagi keluh kesah dan selalu mendukung saya.
15. Tantra, Mias sebagai pensehat desain interface saya.
16. Kontrakan Suena EX House, RUSE dan seluruh isinya sebagai tempat yang banyak memberi inspirasi dan tempat untuk tidur.
17. Teman-teman WGUP yang sudah memberi semangat untuk terus berkarya.
18. Seluruh Graffiti *writer* di Indonesia yang membuat saya semangat untuk menyelesaikan perancangan ini agar dapat menjadi media yang membantu.
19. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Manfaat Perancangan	6
E. Batasan Masalah	5
F. Metode Penelitian	7
G. Skematika Penelitian	8
BAB II IDENTIFIKASI DATA, TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
A. Identifikasi Data	9
1. Sejarah Produk	9
2. Logo	11
3. Harga Produk	11
4. Warna Dominan	11

5. Detail Kemasan	12
6. Ukuran Produk	13
7. Jumlah Warna	14
8. Visi & Misi	15
B. Tinjauan Pustaka	16
C. Landasa Teori	17
1. Mural dan <i>Graffiti</i>	17
2. Layout	18
3. Warna	19
4. Aspek Psikologi Warna	21
5. <i>Typography</i>	23
6. Hirarki visual	24
7. Internet	25
8. Web 1.0,2.0,dan3.0	29
9. <i>User Interface</i>	31
10. Aplikasi Smartphone	34
D. Analisis Data	43
E. Kesimpulan.....	46
BAB III KONSEP PERANCANGAN	47
A. Konsep Perancangan	47
1. Tujuan Perancangan	47
2. Strategi Komunikasi	47
B. Konsep Media	47
1. Tujuan Media.....	47
2. Strategi Media.....	47

C. Konsep Kreatif	48
1. Tujuan Kreatif.....	48
2. Strategi Kreatif.....	48
4. Seleksi Media.....	49
5. Strategi Media.....	55
6. Mapping	70

BAB IV PERANCANGAN KARYA 71

A. Desain Aplikasi	71
1. Logo Aplikasi.....	71
2. Ikon Menu Utama.....	82
3. Ikon <i>Hidden Menu</i>	84
4. Ikon Tambahan	87
5. <i>Wireframing</i>	88
6. <i>Desain final interface</i>	95
7. <i>Mockup</i>	100
B. Media Pendukung	101
1. Studi Media	101
2. <i>Web Landing Page</i>	106
3. <i>Cans Bag</i>	107
4. <i>T-Shirt</i>	108
5. <i>Sticker Slap</i>	109
6. Pin Akrilik.....	109
7. <i>Skecthbook</i>	110
8. Totebag	110

BAB V PENUTUP	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	115

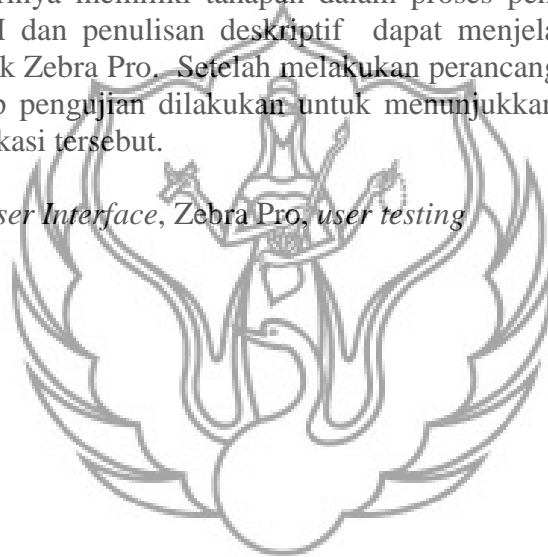


ABSTRAK

Produk Zebra Pro yang saat ini banyak digunakan oleh pelaku *graffiti/street art* karena kualitas dan ketersediaan warna yang lumayan lengkap menjadikan produk Zebra Pro menjadi salah satu produk lokal yang mampu bersaing dengan produk import. Namun karena kurangnya informasi tentang spesifikasi produk dan katalog warna membuat konsumen harus pergi ke toko. Selain itu informasi tentang toko reseller resmi juga masih belum terpublikasikan secara massif. Dalam hal ini maka dibutuhkan media baru berupa perancangan mobile aplikasi interface yang dapat menyelesaikan masalah di atas.

Perancangan ini juga memudahkan konsumen untuk mengakses berbagai informasi tentang produk Zebra Pro. Selain itu pada perancangan ini juga terdapat berbagai fitur yang membantu konsumen untuk menunjang dalam proses berkarya. Metode yang digunakan adalah metode *Design Sprint* yang diinisiasi oleh Jack Knapp di mana proses pengerjaan konsep prototype membutuhkan waktu 5 hari di mana setiap harinya memiliki tahapan dalam proses pengerjaannya. Selain itu, metode 5W+1H dan penulisan deskriptif dapat menjelaskan secara jelas dari informasi produk Zebra Pro. Setelah melakukan perancangan visual sampai tahap *prototype*, tahap pengujian dilakukan untuk menunjukkan fitur dan fungsi pada perancangan aplikasi tersebut.

Kata kunci : *User Interface, Zebra Pro, user testing*



DAFTAR GAMBAR

1.1	Tampilan website dan socsal media resmi dari produk Zebra Pro	3
1.2	Preesntase Survey	4
1.3	Skematika Perancangan	8
2.1	Logo Zebra Pro	12
2.2	Produk Zebra Pro	13
2.3	Produk Zebra Pro	14
2.4	Tabel Warna	15
2.5	Mural Dinding.....	18
2.6	Susunan Layout.....	19
2.7	Ilustrasi susunan warna	20
2.8	Spektrum warna	22
2.9	Anatomi tipografi	24
2.10	Ilustrasi jaringan internet.....	26
2.11	Web statis dan dinamis	28
2.12	Web 1.0, 2.0, 3.0	30
2.13	<i>User Interface</i>	32
2.14	Tampilan aplikasi smartphone	35
3.1	Contoh web media	52
3.2	Contoh tas jinjing	52
3.3	Contoh desain kaos	53
3.4	Contoh desain pin	54
3.5	Contoh <i>stiker slap</i>	55
3.6	Contoh <i>sketchbook</i>	56
3.7	Contoh sarung tangan/ <i>gloves</i>	57
3.8	Contoh tekstur dari penggunaan cat semprot	66
3.9	Contoh tekstur tembok yang terkena berbagai medium	66
3.10	Contoh layout pada <i>interface phone application</i>	67
3.11	Contoh layout pada <i>interface phone application</i>	67
3.12	Contoh <i>splash screen</i> aplikasi	68
3.13	Contoh desain halaman <i>home</i> pada <i>mobile app</i>	69

3.14	Font Avenir	69
3.15	Skema warna.....	70
3.16	Contoh ikon.....	71
3.17	Mapping	72
4.1	<i>Font black han sans regular</i>	73
4.2	<i>Font avenir family</i>	73
4.3	Gerakan menyemprot menggunakan <i>spray paint</i>	74
4.4	Efek <i>drips</i> hasil semprotan menggunakan <i>spray paint</i> pada tembok.....	74
4.5	Pola repetisi objek pada desain poster	75
4.6	Skema warna.....	76
4.7	Sketsa 1 logo Zebra Pro app	76
4.8	Sketsa 2 logo Zebra Pro app	77
4.9	Sketsa 3 logo Zebra Pro app	77
4.10	Visualisasi logo 1 Zebra Pro app.....	78
4.11	Visualisasi logo 2 Zebra Pro app	78
4.12	Visualisasi logo 3 Zebra Pro app	78
4.13	<i>Application launcher icon Zebra Pro app</i>	79
4.14	Opsi pilihan <i>logotype Zebra Pro app</i>	79
4.15	<i>Final logo Zebra Pro app</i>	80
4.16	Pengaplikasian logo Zebra Pro app pada berbagai latar	80
4.17	Variasi logo Zebra Pro app	81
4.18	<i>Preview</i> ikon logo aplikasi Zebra Pro	82
4.19	Tabel skala ikon logo aplikasi Zebra Pro.....	82
4.20	Visualisasi implementasi ikon menu <i>maps</i> pada tampilan aplikasi	83
4.21	Sketsa ikon <i>color finder</i>	84
4.22	Hasil olah digital ikon <i>color finder</i>	84
4.23	Sketsa ikon <i>color charts</i>	84
4.24	Hasil olah digital ikon <i>color charts</i>	84
4.25	Sketsa ikon <i>products</i>	85
4.26	Hasil olah digital ikon <i>productcs</i>	85
4.27	Sketsa ikon <i>gallery</i>	85
4.28	Hasil olah digital ikon <i>gallery</i>	85

4.29	Sketsa ikon menu <i>stores</i>	86
4.30	Hasil olah digital ikon menu <i>stores</i>	86
4.31	Sketsa ikon menu <i>news</i>	87
4.32	Hasil olah digital ikon menu <i>news</i>	87
4.33	Sketsa ikon menu <i>about</i>	87
4.34	Visualisasi ikon menu <i>about</i>	88
4.35	Sketsa ikon menu <i>maps</i>	88
4.36	Visualisasi ikon menu <i>maps</i>	88
4.37	Tampilan ikon pada desain aplikasi Zebra Pro app	89
4.38	Sketsa manual <i>wireframe</i>	90
4.49	Sketsa manual <i>wireframe2</i>	91
4.40	Sketsa manual <i>wireframe3</i>	92
4.41	Sketsa manual <i>wireframe4</i>	93
4.42	Tampilan desain <i>wireframe digital</i>	94
4.43	Tampilan desain <i>wireframe digital</i>	95
4.44	Skema alur <i>workflow</i> menu desain aplikasi Zebra Pro app	96
4.45	Desain tampilan menu aplikasi Zebra Pro app.....	97
4.46	Desain tampilan menu aplikasi Zebra Pro app.....	98
4.48	Desain tampilan menu aplikasi Zebra Pro app.....	99
4.49	Desain tampilan menu aplikasi Zebra Pro app.....	100
4.50	Tampilan visual <i>mockup</i> desain aplikasi Zebra Pro.....	101
4.51	Tembok yang penuh coretan cat semprot	101
4.52	Jenis <i>tangging</i> pada kertas stiker	102
4.53	Contoh desain <i>sticker slap</i>	102
4.54	Contoh <i>duffle bag</i> yang digunakan untuk membawa peralatan	103
4.55	Beberapa contoh pin enamel akrilik	103
4.56	Contoh desain kaos	104
4.57	Sketsa manual <i>wireframe landing page</i>	105
4.58	Visualisasi <i>landing page</i> Zebra Pro app	106
4.59	Penerapan desain <i>landing page</i> pada tampilan <i>notebook 1</i>	107
4.60	Penerapan desain <i>landing page</i> pada tampilan <i>notebook 2</i>	107
4.61	Penerapan desain <i>landing page</i> pada tampilan <i>notebook 3</i>	107

4.62 Penerapan desain pada <i>duffle bag</i> 1	108
4.63 Penerapan desain pada <i>duffle bag</i> 2	108
4.64 Penerapan desain kaos	109
4.65 Penerapan desain kaos	109
4.66 Desain <i>sticker slap</i> 1	110
4.67 Desain <i>sticker slap</i> 2	110
4.68 Desain pin enamel akrilik	110
4.69 Desain <i>sketchbook</i>	111
4.70 Desain totebag.....	111



ABSTRACT

Zebra Pro product is currently widely used by graffiti/street artist because of the quality and availability of colors are quite complete. This makes Zebra Pro products is one of the local products that can compete with most of imported products. Unfortunately, because of the lack of information about product specifications and color catalogs, the consumers have to go to the store. Besides that, information about official shops is still not massively publicized. In that case, mobile application interface design is needed as a new media to solve the mentioned problems.

The design of application is also makes a shortcut for a consumer to access various information about Zebra Pro products. In addition, there are also various features that can help consumers to support the work process. The method used is the “Design Sprint” method which was initiated by Jack Knapp where the process of prototype concepts takes 5 days and each day has stages in the process. In addition, the 5W + 1H method and descriptive writing can clearly explain Zebra Pro product information. After doing the visual design until the prototype step, the testing phase is needed to show the features and functions of the application design.

Keywords: *User Interface, Zebra Pro, user testing, Mobile App*

