

**PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE*  
*HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE***



**KARYA DESAIN**

oleh:

**Riyan Ady Putra**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2015**

**PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE*  
*HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE***



**KARYA DESAIN**

oleh:

**Riyan Ady Putra**

**NIM. 0811733024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat utama memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2015**

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.

**Pembimbing I / Anggota**

Drs. Wibowo, M.Sn  
NIP. 19570318 198703 1 002

**Pembimbing II / Anggota**

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

**Cognate / Anggota**

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.  
NIP. 19780221 200501 1 002

**Kaprodi DKV / Anggota**

Drs. Hartono Karnadi, M. Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

**Ketua Jurusan Desain / Ketua**

Drs. Baskoro Suryo B., M. Sn.  
NIP. 19650522 100203 1 003

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

## PERSEMBAHAN



*Dedicated to my beloved parents and Louie*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah S.W.T untuk segala karunia dan anugerah-Nya sehingga saya dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir ini guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana seni. terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak atas masukan-masukan dan motivasi yang diberikan selama proses penciptaan karya Tugas Akhir. Ungkapan terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni rupa, selaku Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Wali.
5. Kedua orang tua saya, Bapak Suyadi dan Ibu Supiyah yang senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, kepercayaannya, dan doa yang terus dipanjatkan untuk saya.
6. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya selama proses penyusunan penciptaan karya Tugas Akhir ini;
7. Bapak Andy Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing II sekaligus dosen wali yang telah sabar membimbing, membantu, mendorong saya untuk menyelesaikan penciptaan karya Tugas Akhir ini.
8. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT. selaku Cognate Tugas akhir.
9. Seluruh dosen dan karyawan di progam studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

10. Teman-teman Holiday Route, Hasbi, Absar dan Aries.
11. Irindhita Laras Putri yang selalu sabar dalam memberikan semangat untuk tetap menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir dengan tepat waktu
12. Teman-teman The Sender, Eki, Kahfi, Wahyu, Ryan, Chika, Rizki, Dion, Shita, Mali, Dito, Galang, Ical, Petek, Radit, Samid yang selalu menghibur dikala hari-hari susah
13. Teman-teman Langit Biru 2008
14. Seluruh pihak yang telah membantu dalam proses Tugas Akhir ini yang tidak dapat di cantumkan satu per satu.
15. Saya menyadari bahwa penciptaan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu diharapkan demi kesempurnaan penciptaan karya seni ini

Yogyakarta, 3 Agustus 2015

Riyan Ady Putra

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE* *HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE***

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasinya yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Agustus 2015

Riyan Ady Putra  
NIM. 081 1665 024

## ABSTRAK

### PERANCANGAN VISUALISASI APLIKASI *SMARTPHONE* *HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE*

Riyan 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 negeri. 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*



## **ABSTRACT**

### **VISUALIZATION DESIGN FOR HOLIDAY ROUTE VIDEO MAGAZINE SMARTPHONE APPLICATION**

Riyan 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*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Perancangan .....	2
D. Batasan Masalah .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan .....	3
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Studi Literatur .....	5
1. <i>Video Magazine</i> .....	5
2. <i>Aplikasi Smartphone</i> .....	7

a. Sejarah Aplikasi <i>Smartphone</i> .....	7
b. Jenis Aplikasi <i>Smartphone</i> .....	8
c. Dasar-Dasar Desain Android .....	9
d. Desain Aplikasi <i>Smartphone</i> .....	18
1) <i>User Interface</i> .....	18
a) Pengertian <i>User Interface</i> .....	18
b) Jenis-Jenis <i>User Interface</i> .....	19
c) Langkah Membuat <i>User Interface</i> .....	19
3. Pemasaran .....	27
B. <i>Holiday Route</i> .....	37
C. <i>Graphic Skateboard</i> .....	44
D. Analisis Data .....	53
E. Kesimpulan Analisis Data .....	56

### **BAB III : KONSEP PERANCANGAN**

A. Tujuan Komunikasi .....	58
B. Strategi Komunikasi .....	58
C. Tujuan Kreatif .....	58
D. Strategi Kreatif .....	59
E. Program Kreatif .....	60
F. Strategi Media .....	61

1. Nama Aplikasi .....	61
2. Bentuk Pesan .....	61
3. Format Visual .....	61
4. Nama Aplikasi .....	62
5. Tombol .....	62
6. Warna .....	64
7. Tipografi .....	64
8. Diagram Navigasi .....	65
9. Tampilan Antar Muka ( <i>User Interface</i> ) .....	65
G. Tujuan Media .....	67
H. Strategi Media .....	67
I. Konsep Media Pendukung .....	68

**BAB IV : VISUALISASI**

A. Sinopsis .....	71
B. Visualisasi .....	71
1. Data Visual <i>Interface</i> .....	71
2. Pengolahan Data Visual <i>Interface</i> .....	73
a. Sketsa Awal .....	73
b. <i>Review</i> .....	75
c. Studi Warna .....	76

d. Studi Tipografi.....	77
e. Skenario .....	77
f. Studi Ikon .....	78
g. Tampilan Antar Muka .....	88
B. Media Pendukung.....	102
1. Sketsa Media Pendukung .....	102
2. Final Media Pendukung .....	105

**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA .....	115



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Vice.....	6
Gambar 2.	441VM.....	6
Gambar 3.	Halaman menawan.....	9
Gambar 4.	Objek Menarik.....	10
Gambar 5.	Personal.....	10
Gambar 6.	Sosial.....	11
Gambar 7.	Singkat.....	11
Gambar 8.	Tampilan Android.....	12
Gambar 9.	Asisten.....	12
Gambar 10.	Pilihan Penting.....	13
Gambar 11.	<i>Back Button</i> .....	14
Gambar 12.	Simpan Data.....	14
Gambar 13.	Konsisten.....	15
Gambar 14.	Pola Personal.....	15
Gambar 15.	Instruksi.....	16
Gambar 16.	<i>Pressure</i> .....	17
Gambar 17.	Penyederhanaan.....	17
Gambar 18.	Fungsional.....	18

Gambar 19. Contoh <i>Skeuomorphic Design</i> .....	20
Gambar 20. Contoh <i>Flat Design</i> .....	21
Gambar 21. Perbedaan Tampilan Ikon.....	22
Gambar 22. Contoh Ikon Aplikasi .....	23
Gambar 23. Contoh Dua Aplikasi .....	24
Gambar 24. Contoh Ikon Aplikasi.....	25
Gambar 25. Contoh <i>Workflow</i> .....	26
Gambar 26. Holiday Route Logo.....	37
Gambar 27. 411vm.....	38
Gambar 28. Diagram Pengunjung Bulanan.....	39
Gambar 29. Ed Templeton <i>Artwork</i> .....	45
Gambar 30. Ed Templeton <i>Deck</i> .....	45
Gambar 31. Geoff McFetridge <i>Deck</i> .....	46
Gambar 32. Geoff McFetridge <i>Art</i> .....	46
Gambar 33. Michael Sieben <i>Deck</i> .....	47
Gambar 34. Neckface <i>Deck</i> .....	47
Gambar 35. Jim Phillips <i>Deck</i> .....	48
Gambar 36. Toy Machine <i>Cap</i> .....	48
Gambar 37. Toy Machine <i>Deck</i> .....	49
Gambar 38. Toy Machine <i>Socks</i> .....	49

Gambar 39. Girl Skateboards <i>Deck</i> .....	50
Gambar 40. Girl Skateboards <i>Cap</i> .....	50
Gambar 41. Girl Skateboards <i>Tee Shirts</i> .....	51
Gambar 42. Polar Skate <i>Tee Shirts</i> .....	51
Gambar 43. Converse Cons X Polar Skate <i>Shoes</i> .....	52
Gambar 44. Polar Skate <i>Deck</i> .....	52
Gambar 45. Roger Skateboards <i>Deck</i> .....	53
Gambar 40. Girl Skateboards <i>Cap</i> .....	50
Gambar 41. Warna .....	64
Gambar 42. Diagram Navigasi .....	50
Gambar 43. <i>Brainstorming Keyword</i> .....	72
Gambar 44. Contoh Foto <i>Skatepark</i> .....	72
Gambar 45. Sketsa <i>Skatepark Layout</i> (1) .....	73
Gambar 46. Sketsa <i>Skatepark Layout</i> (2) .....	74
Gambar 47. Sketsa <i>Skatepark Layout</i> (3) .....	74
Gambar 48. Final <i>Skatepark Layout</i> .....	75
Gambar 49. Studi Warna .....	76
Gambar 50. Sketsa Ikon <i>Editor's Pick</i> .....	78
Gambar 51. Sketsa Ikon <i>Historic Route</i> .....	79
Gambar 52. Sketsa Ikon <i>Mishmash</i> .....	79



Gambar 53. Sketsa Ikon <i>Online</i> .....	80
Gambar 54. Sketsa Ikon <i>Reclaim The Street</i> .....	80
Gambar 55. Sketsa Ikon <i>Skatepark Invasion</i> .....	81
Gambar 56. Sketsa Ikon <i>Latest News</i> .....	81
Gambar 57. Sketsa Ikon <i>Most Popular</i> .....	82
Gambar 58. Sketsa Ikon Menu.....	83
Gambar 59. Sketsa Ikon Menu .....	84
Gambar 60. Final Artwork Ikon <i>Editor's Pick</i> .....	85
Gambar 61. Final Artwork Ikon <i>Historic Route</i> .....	85
Gambar 62. Final Artwork Ikon <i>Mishmash</i> .....	85
Gambar 63. Final Artwork Ikon <i>Online</i> .....	86
Gambar 64. Final Artwork Ikon <i>Reclaim The Street</i> .....	86
Gambar 65. Final Artwork Ikon <i>Skatepark Invasion</i> .....	86
Gambar 66. Final Artwork Ikon <i>New</i> .....	87
Gambar 67. Final Artwork Ikon <i>Most Popular</i> .....	87
Gambar 68. Sketsa Halaman <i>Opening</i> .....	88
Gambar 69. Sketsa Halaman Utama .....	89
Gambar 70. Sketsa Halaman Menu .....	90
Gambar 71. Sketsa Halaman Video / Berita .....	90
Gambar 72. Final Artwork <i>Opening</i> .....	91

Gambar 73. Final <i>Artwork Home</i> .....	92
Gambar 74. Final <i>Artwork Menu</i> .....	93
Gambar 75. Final <i>Editor's Pick Menu</i> .....	94
Gambar 76. Final <i>Historic Route Menu</i> .....	95
Gambar 77. Final <i>Mishmash Menu</i> .....	96
Gambar 78. Final <i>Online Menu</i> .....	97
Gambar 79. Final <i>Reclaim The Street Menu</i> .....	98
Gambar 80. Final <i>Skatepark Invasion Menu</i> .....	99
Gambar 81. Final <i>Most Popular Menu</i> .....	100
Gambar 82. Final <i>Latest News Menu</i> .....	101
Gambar 83. Sketsa <i>Ads Banner</i> kotak .....	102
Gambar 84. Sketsa <i>Ads Banner</i> Portrait .....	102
Gambar 85. Sketsa <i>Standing Banner</i> .....	103
Gambar 86. Sketsa Stiker .....	103
Gambar 87. Sketsa Facebook <i>Page Holiday Route</i> .....	104
Gambar 88. Sketsa Poster <i>Holiday Route</i> .....	104
Gambar 89. Final Facebook <i>Page Holiday Route</i> .....	105
Gambar 90. Final <i>Ads Banner</i> 250 x 250 Px .....	105
Gambar 91. Final <i>Ads Banner</i> 120 x 600 Px .....	106
Gambar 92. Final Poster .....	107

Gambar 93. <i>Sticker</i> .....	108
Gambar 94. Final Brosur Tampak Depan .....	109
Gambar 95. Final Brosur Tampak Belakang .....	110
Gambar 96. Final X Banner .....	111



## 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 diketahui 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* 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 visualisasi 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 penemuan 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

- 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 menggunakan 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.

