

## **BAB III**

### **ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya akan berguna untuk memberikan informasi yang lebih akurat dalam sebuah konsep perancangan *user interface* (UI) dan media promosi yang berisi tentang bagaimana media yang tepat sesuai dengan segmen pasar yang dituju sehingga meyakinkan bahwa konsep yang dirancang akan membentuk media promosi yang menarik dan kreatif diantaranya:

#### **A. Segmentasi**

##### **1. Demografi**

Jenis kelamin : Laki laki dan perempuan

Usia : 23 - 45 Tahun

Ekonomi : Menengah ke atas

Agama : Semua agama

Tingkat Pendidikan : SMA-Perguruan Tinggi

##### **2. Geografis**

Pengunjung Rumah Atsiri Indonesia berasal dari cakupan wilayah seluruh Indonesia dan turis mancanegara. Lokasi Rumah Atsiri Indonesia yang terletak di kaki gunung Lawu membuat udara menjadi sejuk dengan pemandangan yang indah.

### 3. Psikografis

Seorang pengunjung yang ingin mencoba penginapan dengan nuansa baru yaitu *wellness experience*, dimana seseorang yang mencari ketenangan dengan memanfaatkan minyak atsiri yang ada di Rumah Atsiri Indonesia salah satunya menginap di Rumah Atsiri Glamping.

### 4. Behaviour

Pengunjung menyukai sesuatu yang berhubungan dengan alam Rumah Atsiri Indonesia menyediakan beberapa fasilitas dengan menggunakan minyak esensial agar pengunjung dapat nyaman dan tenang berada di kawasan Rumah Atsiri Indonesia.

## **B. Unique Selling Proposition (USP)**

Rumah Atsiri Indonesia berdiri pada tahun 2018, telah menyediakan fasilitas yang lengkap ada tempat sejarah yaitu museum minyak atsiri, fasilitas penelitian di kelas edukasi, taman yang dilengkapi tanaman minyak atsiri, toko dan restoran. Rumah Atsiri Indonesia memiliki fasilitas yang lengkap sehingga menjadi daya tarik bagi wisatawan. Rumah Atsiri Indonesia dapat menjadi tempat rekreasi edukasi yang menyenangkan.

## **C. Emotional Selling Proposition (ESP)**

Rumah Atsiri Indonesia lokasinya sejuk dan indah terdapat taman bunga yang indah. Inovasi tersebut yang menjadikan daya tarik Rumah Atsiri Indonesia. Stress dalam keseharian sudah menjadikan sesuatu yang lumrah pada manusia jaman sekarang. Rumah Atsiri Indonesia dapat menjadi obat stres dengan suasana yang nyaman dan tenang dan segala fasilitasnya yang dapat dipilih secara personal. Dengan fasilitas yang mengusung *wellness* dan juga pengalaman yang sangat personal dalam memperoleh ketenangan jiwa, menjadi rumah atsiri glamping mempunyai daya tarik tersendiri bagi khlayak.

#### D. Positioning

Calon pengunjung Rumah Atsiri Glamping dipatok antara umur 23 – 45 tahun walaupun pada dasarnya anak - anak hingga lansia diperbolehkan untuk menginap di Rumah Atsiri Glamping. Tetapi karena ada beberapa fasilitas yang membutuhkan fisik yang baik dan juga sesuai kebutuhan maka patokan umur di atas adalah patokan umur yang cukup.

Cara berkomunikasi yang dipilih oleh rumah atsiri glamping dipengaruhi aliran seni rupa minimalis modern. Aliran seni rupa minimalis modern menggunakan gaya desain *flat design*. Flat Design adalah *style* desain yang paling banyak digunakan karena gaya desain ini lebih minimalis dengan pemilihan warna cerah dan nyaman dipandang. Flat Desain awalnya digunakan untuk grafis antarmuka *website*, *software* / aplikasi, dan *mobile Apps*. Namun kini, gaya desain ini juga diaplikasikan ke berbagai media seperti *banner*, poster.

Meskipun sekarang masih banyak desainer yang berpikir bahwa mereka harus menambahkan desain yang ramai dengan banyak ornamen hiasan di situsnya. Hal itu dilakukan agar desainnya terlihat lebih menarik. Namun ideologi seperti itu sekarang sudah tidak berlaku karena sekarang eranya dimana desain digital itu bersifat simple namun menarik.

Swiss Style / International Typographic Style memberikan pengaruh yang sangat besar pada *flat design* dan dianggap sebagai titik awal dari *flat design*. Design gaya *flat design* ini baru muncul beberapa tahun terakhir. Ciri khas dari *flat design* yaitu sebagai berikut:

1. Minimalis
2. Warna kalem dan enak dipandang
3. *Straight lines*
4. Pemanfaatan ruang negatif

## E. Strategi Kreatif

### 1. Konsep Estetis

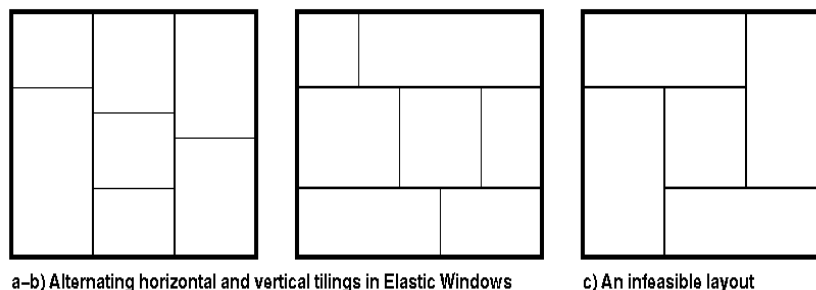
Hasil dari perancangan ini berupa *prototype* desain antarmuka atau *user interface*. Adanya *prototype* ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi Rumah Atsiri Indonesia dalam menentukan desain antarmuka aplikasi.

#### a. Konsep Visual

##### 1) *Layout*

*Layout* menjadi salah satu unsur dalam penyusunan rancangan desain. *Layout* menurut Gavin Amborse dan Paul Haris adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan ruang. Macam-macam format *layout* diantaranya:

##### a) *Layout Static*



Gambar 12. Desain *layout static*  
Sumber (Munifahajrina.blogspot.com, 2018)

Halaman *layout static* (statis) sering disebut sebagai “*layout fixed*” karena menggunakan ukuran halaman yang sudah ditetapkan dan tidak merubah ukuran lebar browser. Halaman website tradisional umumnya dibuat dengan model atau jenis ini hingga berkembangnya *responsive web design* (RWD) pada tahun 2010.

## b) Layout Liquid



Gambar 13. Desain *layout liquid*  
 Sumber (Munifahajrina.blogspot.com, 2018)  
*Layout liquid* dibentuk dengan lebih relatif daripada *layout static*. Jenis ini akan membuat tampilan website terlihat sama dan baik walaupun dibuka pada *browser* yang berbeda. Lebar presentase layout bisa menyesuaikan layar *browser* pengguna atau pengunjung website.

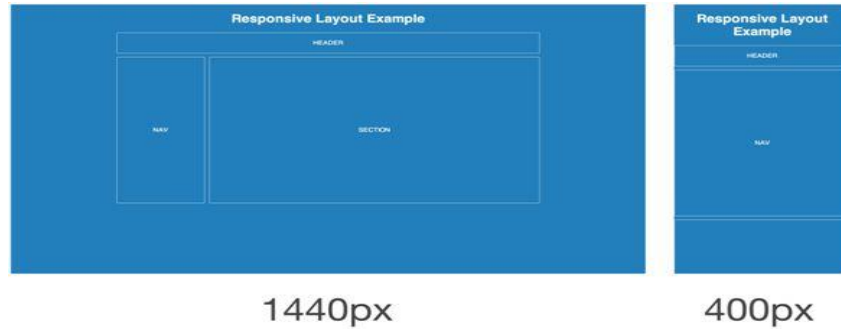
## c) Layout Adaptive



Gambar 14. Desain *layout adaptive*  
 (Sumber: Munifahajrina.blogspot.com, 2018)

*Layout adaptive* (adaptif) dibuat pada media CSS untuk mengenali lebar browser kemudian memodifikasi layout sesuai dengan lebarnya. Jenis ini menggunakan *unit fixed* (tetap) sama seperti *layout static*. Namun perbedaannya adalah ada beberapa lebar layout yang ditandai dengan beberapa hal teknis tertentu.

d) *Layout Responsive*



Gambar 15. Desain *layout responsive*  
Sumber (Munifahajrina.blogspot.com, 2018)

*Layout responsive* (responsif) menggabungkan konsep *layout liquid* dan *adaptive*. Halaman website dengan *layout responsive* umumnya disebut dengan *layout yang mobile friendly* dimana *layout* dan desain akan menyesuaikan *browser* dan *gadget (mobile)* yang digunakan. Bentuk dan lebar *layout* seketika akan berubah dan menyesuaikan secara otomatis ketika *website* diakses dari *gadget* apa saja.

e) *Layout Hybrid*

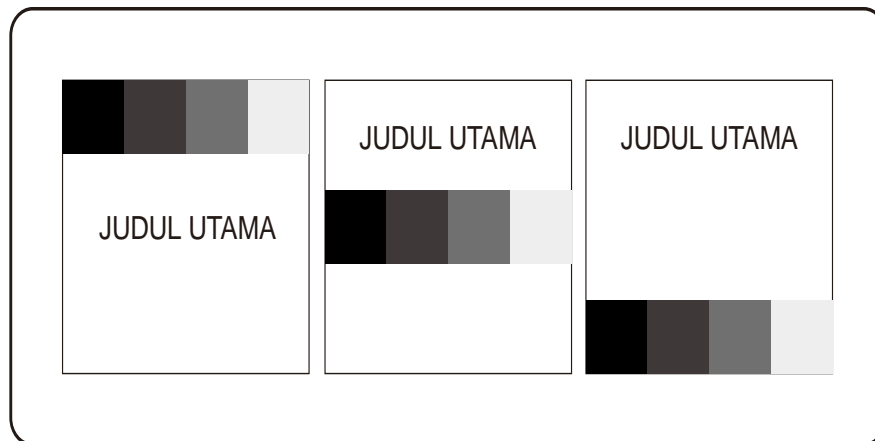


Gambar 16. Desain *layout hybrid*  
Sumber (Munifahajrina.blogspot.com, 2018)

Jenis *layout* ini merupakan yang terpopuler di antara *layout* lainnya. *Layout hybrid* merupakan campuran dari berbagai jenis *layout* berikut dengan konsep

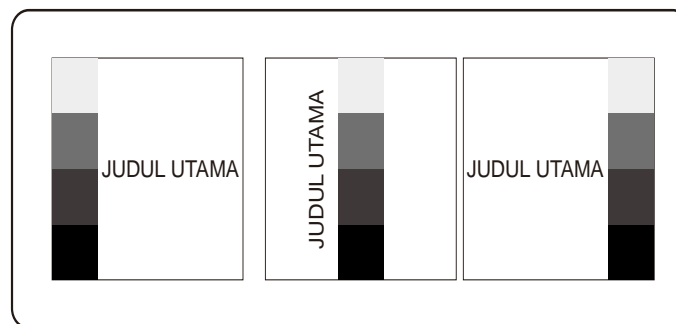
masing-masing. Hal ini berarti, kemampuannya yang fleksibel untuk menyesuaikan *viewport browser* hanya sementara karena mempertahankan *website* yang membutuhkan struktur *fixed* (tetap).

f) *Layout* Formal Horizontal



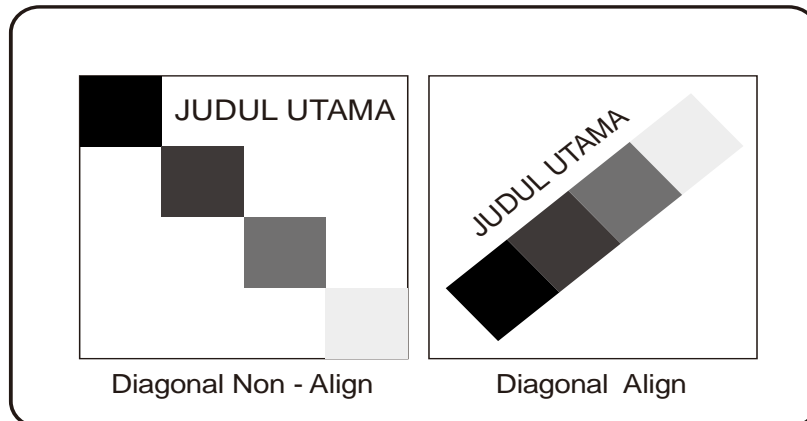
Gambar 17. Contoh Layout format horizontal  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)

g) *Layout* Formal Vertikal



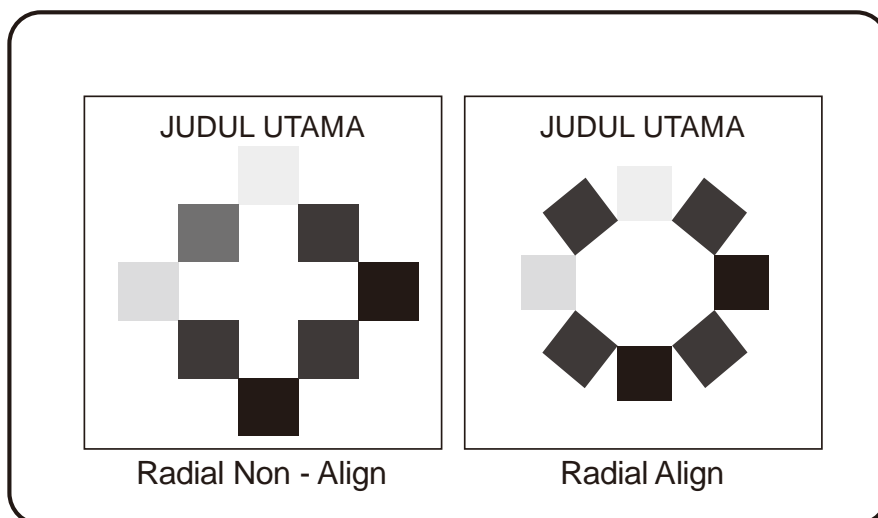
Gambar 18. Contoh Layout format vertikal  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)

## h) Layout Formal Diagonal



Gambar 19. Contoh Layout format diagonal  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)

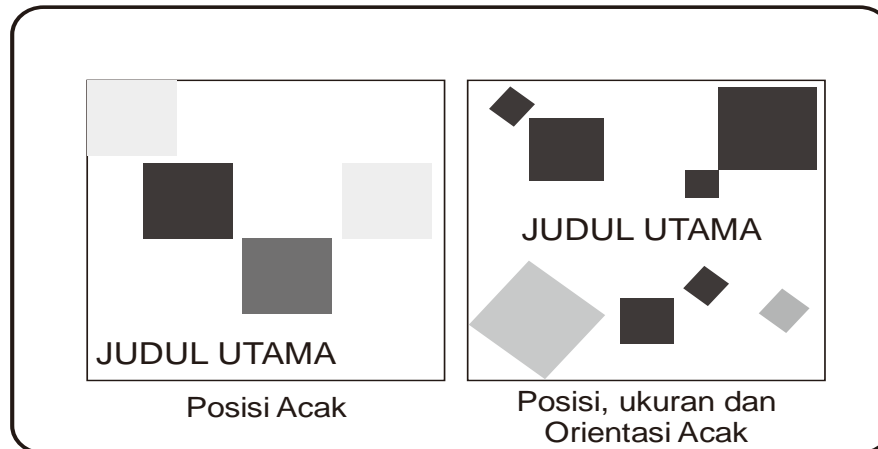
## i) Layout Formal Radial



Gambar 20. Contoh Layout format radial  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)



## j) Layout Formal Acak



Gambar 21. Contoh layout acak  
 Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)

## 2) Warna

Warna menurut Prawira merupakan salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain. Warna digunakan dalam perancangan *user interface* aplikasi *mobile* Rumah Atsiri Glamping. Rumah Atsiri Indonesia memiliki ciri warna desain yang cerah seperti dalam logo Rumah Atsiri Indonesia. Warna coklat menjadi warna primer dalam logo Rumah Atsiri Indonesia. Berikut palet warna yang digunakan sebagai acuan perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* Rumah Atsiri Glamping.



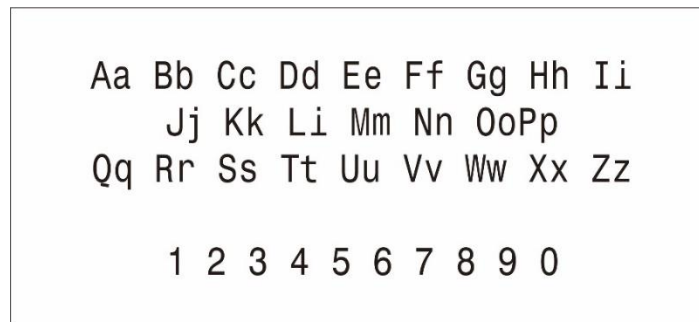
Gambar 22. Contoh warna *flat design*  
Sumber (pinterest, 2021)

### 3) Tipografi

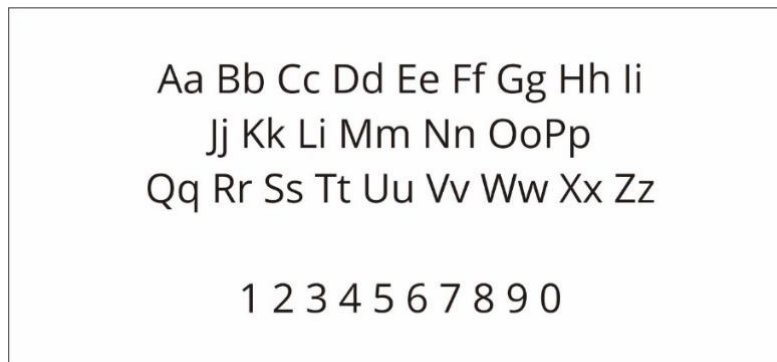
Tipografi menurut Stanley Marrison merupakan karya seni yang mengatur tampilan tulisan agar mudah dipahami pembaca. Tipografi menjadi unsur penting dalam desain grafis. Oleh karena itu pemilihan font yang digunakan perlu dipertimbangkan dengan baik. Tipografi yang digunakan dalam perancangan *user interface* aplikasi *mobile* Rumah Atsiri Glamping yaitu jenis font san serif. San serif merupakan font yang tidak memiliki kait di bagian ujung. Font ini sangat cocok untuk penulisan media cetak Berikut ini jenis huruf yang digunakan sebagai acuan perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* Rumah Atsiri Glamping.



Gambar 23. Jenis Font DINPro  
 Sumber (dafont.com, 2021)



Gambar 24. Jenis Font monospacetyewriter  
 Sumber (dafont.com, 2021)



Gambar 25. Jenis Font Open Sans  
 Sumber (dafont.com, 2021)

#### 4) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk mmemberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual (Adi Kursianto, 2009 : 140). Ilustrasi yang akan di gunakan dalam pembuatan aplikasi rumah atsiri glamping ini

adalah berupa foto, logo, dan ikon untuk menjelaskan istilah dalam aplikasi seperti: home, profil, sesuai desain aplikasi rumah atsiri glamping.

a) Foto

b) Logo

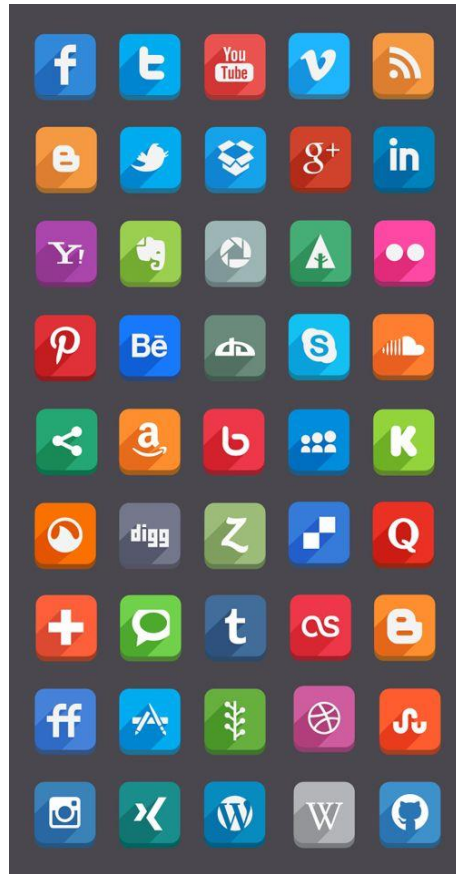
Logo menurut Ari Kursianto merupakan identitas yang digunakan dalam menggambarkan karakter perusahaan. Logo Rumah Atsiri Indonesia sebagai berikut:



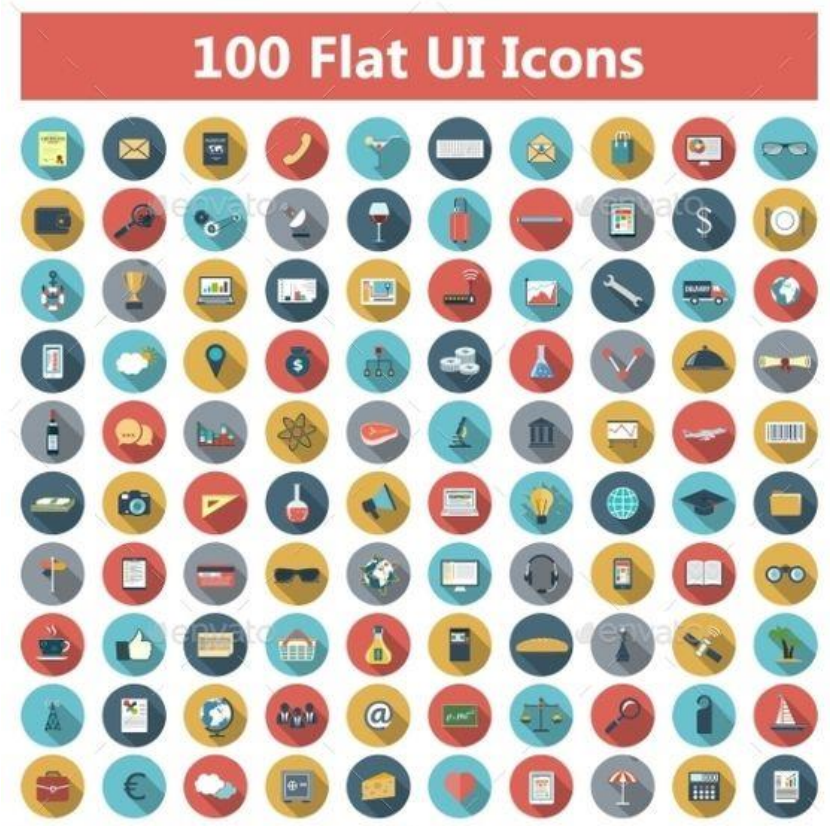
Gambar 26. Logo Rumah Atsiri Indonesia  
Sumber (Rumahatsiri.com, 2018)

c) Ikon

Ikon merupakan bentuk paling sederhana karena hanya menampilkan kembali obyek yang ditandainya sebagai bentuk fisik objek itu. Contoh ikon yang digunakan dalam acuan perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* Rumah Atsiri Indonesia.



Gambar 27. Kumpulan ikon logo flat design  
Sumber (<http://graphicdesignjunction.com>, 2021)



Gambar 28. Beberapa jenis ikon  
Sumber (graphicriver.net, 2021)

b. Konsep Verbal

1) *Headline*

*Headline* biasanya identik dengan judul cerita, berita, iklan dan lain-lain dengan fungsi menarik konsumen agar tertarik dengan produk yang ditawarkan. *Headline* dalam tugas akhir ini yaitu *branding* nama Rumah Atsiri Glamping.

2) *Subheadline*

Aplikasi membaca dan menulis online.

3) Slogan

Slogan adalah kalimat singkat yang mecolok dan mampu menarik perhatian. Slogan Rumah Atsiri Indonesia “*Wellness Destination*”

#### 4) *Baseline*

Whatsapp : 0812-1112-2263

Instagram : @Rumah Atsiri Indonesia

Alamat : Desa Plumbon Tawangmangu, Jawa Tengah

#### c. Konsep Teknis

Konsep teknis dalam perancangan *User Interface* (UI) aplikasi Rumah Atsiri Glamping ada dua tahapan yang dilakukan, yaitu :

##### 1) Manual

Di tahap ini adalah perancangan layout, ikon dan *flow chart* dilakukan secara manual. Perancangan tersebut memakai kertas HVS lalu di-*sketch* dengan menggunakan pensil mekanik dan penghapus.

##### 2) Digital

Setelah sketsa layout dan ikon selesai dibuat. Maka langkah selanjutnya adalah menjadikannya menjadi desain digital. Pada tahap ini adalah penyusunan antara rancangan manual, warna dan juga memasukan tipografi yang telah terpilih sebelumnya lalu selanjutnya ditambahkan logo dan ikon. Setelah itu tahapan selanjutnya adalah membuat *prototype* video contoh penggunaan aplikasi.

Agar lebih memudahkan dan cepat, maka diperlukan media pendukung digital dan program computer (*software*) yang digunakan yaitu:

## a) Laptop ASUS



Gambar 29. Laptop ASUS A456U  
Sumber (ngonoo.com/2016/11, 2021)

## b) Wacom intuos pen small CTL – 480

Digunakan untuk memudahkan mendesain pada aplikasi di laptop.



Gambar 30. Wacom intuos pen small CTL – 480  
Sumber (amazon.com, 2020)

## c) Corel draw X5

Digunakan untuk membuat desain digital *user interface* aplikasi, mulai dari *layout* serta penempatan logo.





Gambar 31. Corel draw X5  
Sumber (kita kini.news, 2020)

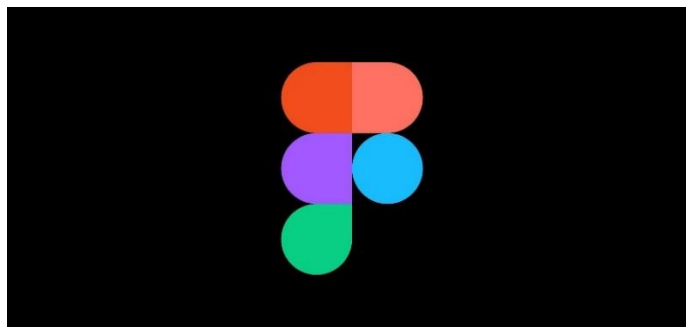
d) Adobe Photoshop

Digunakan untuk mengatur pencahayaan dan membuang *background*.



Gambar 32. Adobe Photoshop  
Sumber (kelas desain.com, 2020)

e) Figma



Gambar 33. Figma  
Sumber (medium.com, 2020)

f) Filmora 9



Gambar 34. Filmora  
Sumber (bukalapak.com, 2020)

## F. Media Plan

Media atau sarana untuk mempromosikan aplikasi mobile rumah atsiri glamping kepada khalayak dengan tujuan mendapatkan *feedback* yang baik dari khalayak agar tertarik mengunjunginya. *Media plan* yang digunakan untuk mendukung promosi diantaranya adalah:

### 1. Roll banner



Gambar 35. Contoh Roll Banner  
Sumber (subur.co.id, 2020)

## 2. *Notes*



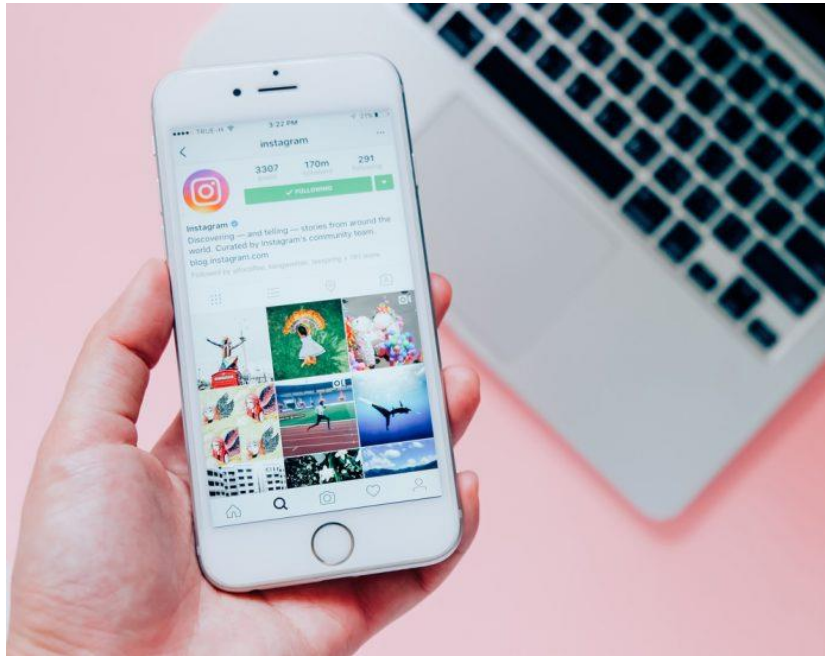
Gambar 36. Contoh *Notes*  
Sumber (id.pinterest.com, 2020)

## 3. *Instagram Story*



Gambar 37. Contoh Instagram Story  
Sumber (istarthub.net, 2020)

#### 4. *Feed* Instagram



Gambar 38. Contoh *Feed* Instagram  
Sumber (blibli.com, 2020)

#### 5. Kalender



Gambar 39. Contoh Kalender  
Sumber (etsy.com, 2020)