

### **BAB III ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Data yang ada dianalisis dengan menggunakan berbagai pendekatan maka akan dibuat sebuah desain dengan beberapa konsep diantaranya sebagai berikut :

#### **A. ANALISA DATA**

Analisis data adalah proses merinci atau memodelkan data untuk menemukan informasi yang digunakan kemudian dirancang untuk digunakan konsep desain untuk mendukung dan membuat keputusan sampai dengan kesimpulan dari sebuah data. Beberapa hal yang perlu diketahui analisis data diantaranya:

##### **1. SEGMENTASI**

Segmentasi adalah kegiatan membagi suatu pasar menjadi beberapa kelompok pembeli berdasarkan kebutuhan, karakteristik atau perilaku yang berbeda sesuai dengan tujuan Move Sablon. Segmentasi Move Sablon adalah :

###### **a. Demografi**

- 1.) Usia : 17-25 th
- 2.) Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
- 3.) Agama : Semua Agama
- 4.) Ekonomi : Menengah, Menengah Keatas
- 5.) Pendidikan : SMP, SMA/K, Sarjana

###### **b. Geografi**

Sragen dan sekitarnya. Dikarenakan belum memudahinya sarana

dan prasarana apabila mendapatkan pelanggan dari luar kota, terutama jika pelanggan dari wilayah yang cukup jauh. Sehingga Move Sablon masih lebih mengutamakan pada wilayah geografi area sragen dan sekitarnya, yang meliputi Soloraya.

c. Psikografi

Konsumen yang suka berpakaian khususnya konsumen yang senang berpakaian dengan desain gambar sesuai dengan keinginan sendiri. Baik dikenakan sendiri atau kelompok. Karena apabila menggunakan pakaian dengan desain sendiri konsumen akan merasa memiliki identitas, baik pribadi maupun kelompok

d. Behavior

Konsumen yang senang dengan gaya berpakaian. Konsumen yang senang membuat pakaian dengan selera pribadi mereka. Karena konsumen memiliki kendali sendiri terhadap desain, warna, motif, dan pesan yang ingin mereka sampaikan melalui pakaian mereka. Baik secara individu maupun kelompok.

**2. USP (Unique, Selling, Proposition)**

USP merupakan karakteristik dari satu produk atau layanan yang lain. Move Sablon msaih menggunakan sablon dengan teknik manual yang mana teknik manual dinilai memiliki kualitas sablon yang lebih baik dibanding dengan sablon digital yang menjamur saat ini. Dikarenakan teknik sablon manual masih digunakan oleh banyak brand ternama seperti 3Second, Aerostreet, Owners. Mereka masih mempertahankan teknik sablon manual dikarenakan kualitasnya.

Disini Move Sablon bisa menghadirkan pakaian yang hasilnya sama seperti *brand* besar tersebut tetapi konsumen dapat menentukan selera mereka sendiri dari segi desain, warna, motif, dan pesan yang ingin mereka sampaikan melalui pakaian mereka.

### **3. ESP (Emotional, Selling, Proposition)**

ESP merupakan emosi konsumen yang menggunakan produk. Emosi yang digunakan ditunjukkan kepada emosi konsumen yang ingin merasa nyaman dan keren dengan produk pakaian yang dikenakannya.

Kenyamanan merupakan faktor yang krusial dalam pengalaman menggunakan pakaian. Ketika konsumen merasa nyaman dengan produk pakaian yang mereka kenakan, mereka cenderung merasa lebih puas dan bahagia. Pakaian yang nyaman memberikan rasa percaya diri dan memungkinkan konsumen untuk bergerak dengan bebas. Ketika seseorang merasa nyaman dengan pakaian yang dikenakannya, mereka lebih cenderung untuk menggunakan produk tersebut secara berulang kali dan merekomendasikannya kepada orang lain.

Aspek kekinian atau stylish juga sangat penting bagi konsumen, terutama dalam industri pakaian. Ketika seseorang menggunakan produk pakaian yang dianggap keren atau stylish, mereka merasa lebih percaya diri dan dipandang lebih baik oleh orang lain. Produk pakaian yang terlihat keren dapat meningkatkan citra diri seseorang, menarik perhatian, dan mencerminkan gaya hidup atau kepribadian yang diinginkan.

#### **4. POSITIONING**

Positioning merupakan tindakan perusahaan untuk merancang produk dan teknik pemasaran agar terciptanya kesan tertentu di ingatan konsumen. Move Sablon merupakan usaha sablon yang dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan selalu adaptif dengan perkembangan zaman.

Gaya visual yang digunakan pada web Move Sablon adalah modern minimalis. Bentuk yang sederhana hingga untuk menjelaskan produk dan perusahaan yang berkembang bersama. pada desain website menggunakan warna konsisten, font serta layout yang mudah dipahami disertai ilustrasi foto produk yang mendukung hingga ikon yang sederhana. Kesederhanaan, Desain modern cenderung sangat sederhana dan bersih. Garis-garis lurus, bentuk geometris, dan elemen minimalis sangat umum. Desain ini menekankan kejernihan dan ketajaman. Warna Neutralkan, Palet warna yang umum dalam desain modern sering kali terdiri dari warna-warna netral seperti putih, abu-abu, hitam, dan warna-warna netral lainnya. Warna-warna ini menciptakan latar belakang yang tenang untuk elemen-elemen desain lainnya. Tipografi Moderen, dalam desain modern seringkali bersifat sederhana dan mudah dibaca. Huruf-huruf geometris dan tipografi dengan font sans-serif yang umumnya digunakan.

#### **B. STRATEGI KREATIF**

Strategi kreatif adalah keseluruhan langkah dari awal sampai akhir dirancang untuk membuat serta memfasilitasi sebagai trik pemasaran yang

efektif. User interface pada web diperhatikan dari Berbagai elemen yang akan divisualisasikan meliputi:

## 1. KONSEP

Menurut Soedjadi (2000:14) pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang ada pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. Menurut Bahri (2008:30) konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah obyek yang mempunyai ciri yang sama.

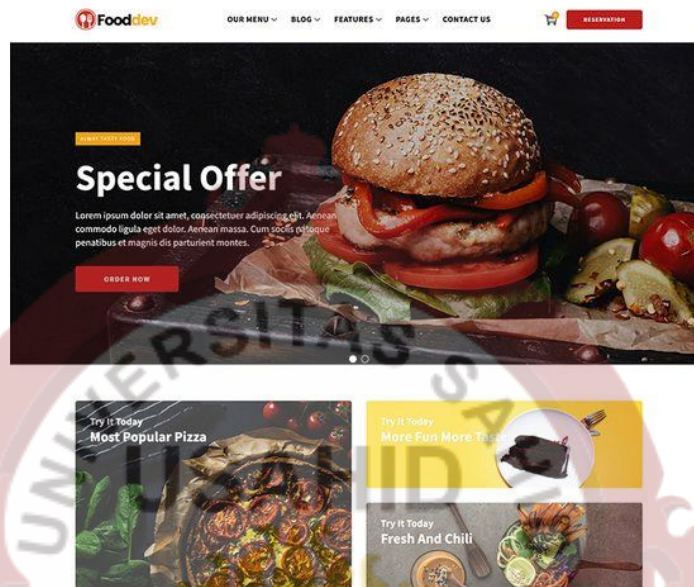
### a. Visual

Visual disini merupakan konsep yang terlihat secara gambaran seperti :

#### 1) Layout ( Tata letak )

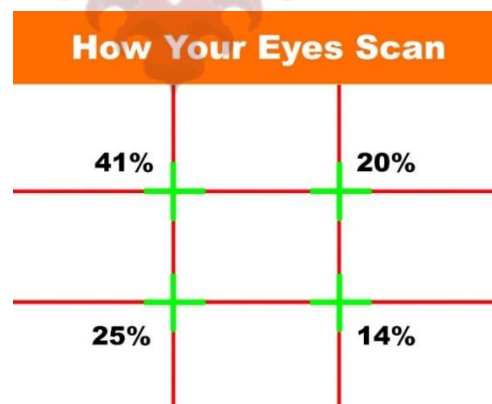
Layout atau bisa juga disebut dengan tata letak dalam website sangat berperan penting, karena ini sangat mempengaruhi kenyamanan para pembaca atau para pengunjung dalam menikmati alur informasi yang tersedia. Menurut Rustan (2008) terdapat empat prinsip, yaitu: sequence/urutan, emphasis/penekanan, balance/keseimbangan, dan unity/kesatuan. Susunan yang paling umum digunakan yaitu atas-bawah-kirikanan.

Multi Panel Layout Bentuk media informasi dimana dalam satu bidang Penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (square/double square semuanya).



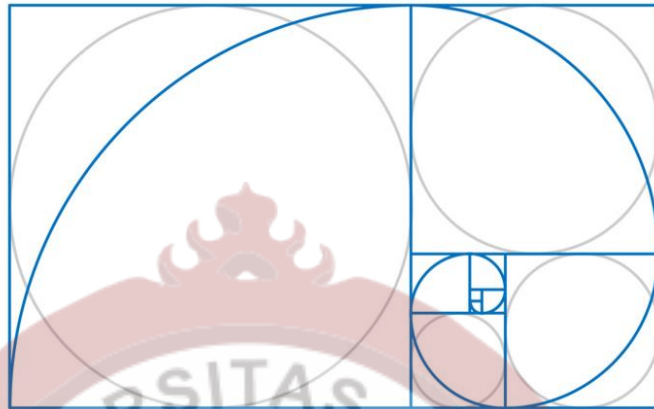
Gambar 11. Multi Panel Layout  
Sumber (<https://id.pinterest.com/elina05111/multipanel-layout/>)

Selain itu dalam layout juga memperhatikan rule of thirds yaitu layout yang menggunakan beberapa garis untuk melatih titik fokusnya.



Gambar 12. rule of thirds  
Sumber ([alvarotrigo.com/blog/rule-of-thirds/](http://alvarotrigo.com/blog/rule-of-thirds/))

Hal yang perlu diperhatikan pada layout juga yaitu golden ratio Golden ratio adalah perbandingan matematis yang jamak digunakan sebagai acuan dalam desain grafis



Gambar 13. Golden Ratio

Sumber (<https://narasi.tv/read/narasi-daily/golden-ratio-adalah>)

Layout yang disajikan pada interface website diantaranya:

#### 1) Layout Static

Halaman layout static (statis) sering disebut “layout fixed” karena menggunakan ukuran halaman yang sudah diterapkan 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.

#### 2) Layout Liquid

Layout Liquid dibentuk dengan lebih relative daripada layout static. Jenis ini akan membuat tampilan website sama dan baik walaupun dibuka pada browser yang berbeda. Lebar presentase layout bisa menyesuaikan layar browser pengguna atau pengunjung website.

### 3) Layout Adaptive

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

### 4) Layout Responsive

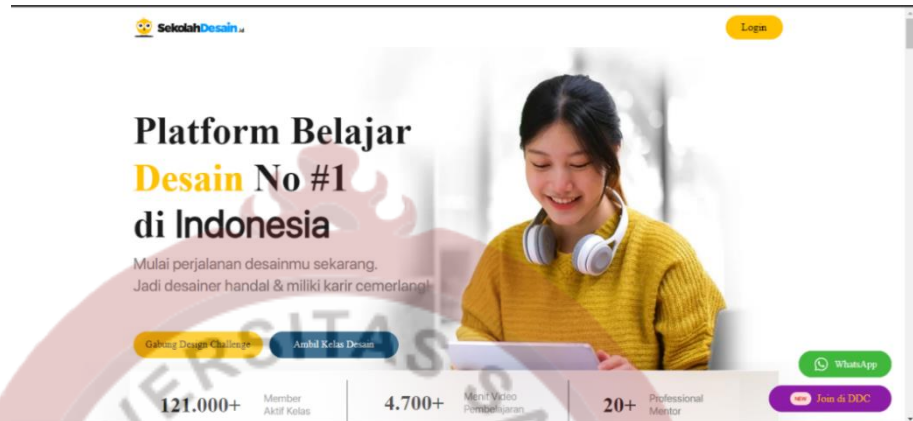
Halaman layout responsive (responsif) menggabungkan konsep layout liquid dan adaptive. Halaman website dengan layout responsive umumnya disebut dengan layout yang mobile friendly yang dimana layout dan desain akan menyesuaikan browser/ desktop dan gadget/ mobile yang digunakan. Bentuk dan lebar layout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

### 5) Layout Hybrid

Jenis layout ini merupakan yang terpopuler diantara layout lainnya. Layout hybrid merupakan campuran dari berbagai jenis layout berikut dengan konsep masing-masing. Hal ini berarti, kemampuannya yang fleksibel yang menyesuaikan viewport browser hanya sementara karena mempertahankan website yang membutuhkan struktur fixed/ tetap.



Layout gagasan merupakan tahapan awal dari sebuah visualisasi perancangan. Berikut refensi sketsa mengenai layout gagasan dalam perancangan user interface website Move Sablon.



Gambar 14. Contoh Refensi Layout Halaman Utama  
Sumber (<https://www.sekolahdesain.id/>)

b. Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikolog sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Sebagai bagian dari pengamalan indra penglihatan, warna adalah merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang nampak, yang diterima mata berupa : cat, tekstil, batu, tanah, daun, kulit, rambut, dan lain-lain, disebut “pigmen” atau warna bahan. (Sanyoto, 2005:9)

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua yaitu warna additive dan subtractive. Additive adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum, dan subtractive adalah warna yang berasal dari bahan disebut pigmen. Warna pokok additive ialah merah (red), hijau (green) dan biru (blue), dalam komputer disebut

warna model RGB. Warna pokok subtractive menurut teori adalah sian (cyan), magenta, kuning (yellow), dalam komputer disebut warna model CMY.

User interface website Move Sablon menggunakan media digital, sehingga menggunakan RGB. RGB adalah model warna yang terdiri atas tiga buah warna yaity Merah (Red), Hijau (Green) dan Biru (Blue) yang dipadukan dengan beragam warna. Kegunaan utama model RGB adalah untuk menampilkan citra dalam perangkat elektronik maupun digital



Gambar 15. modern color palettes

Sumber (<https://irenkdesign.wordpress.com/2008/09/06/kode-warna/>)

Palet warna modern, yang sering digunakan dalam desain kontemporer, mencerminkan tren dan preferensi saat ini. Palet ini bercirikan kombinasi warna yang menciptakan kesan kemajuan, kebersihan, dan sentuhan inovasi.

c. Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Tipografi yang digunakan dalam user interface website Move Sablon akan menggunakan font jenis sans serif. Sans Serif, dengan ciri tanpa sirip/sarif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

**Montserrat**  
**Montserrat**

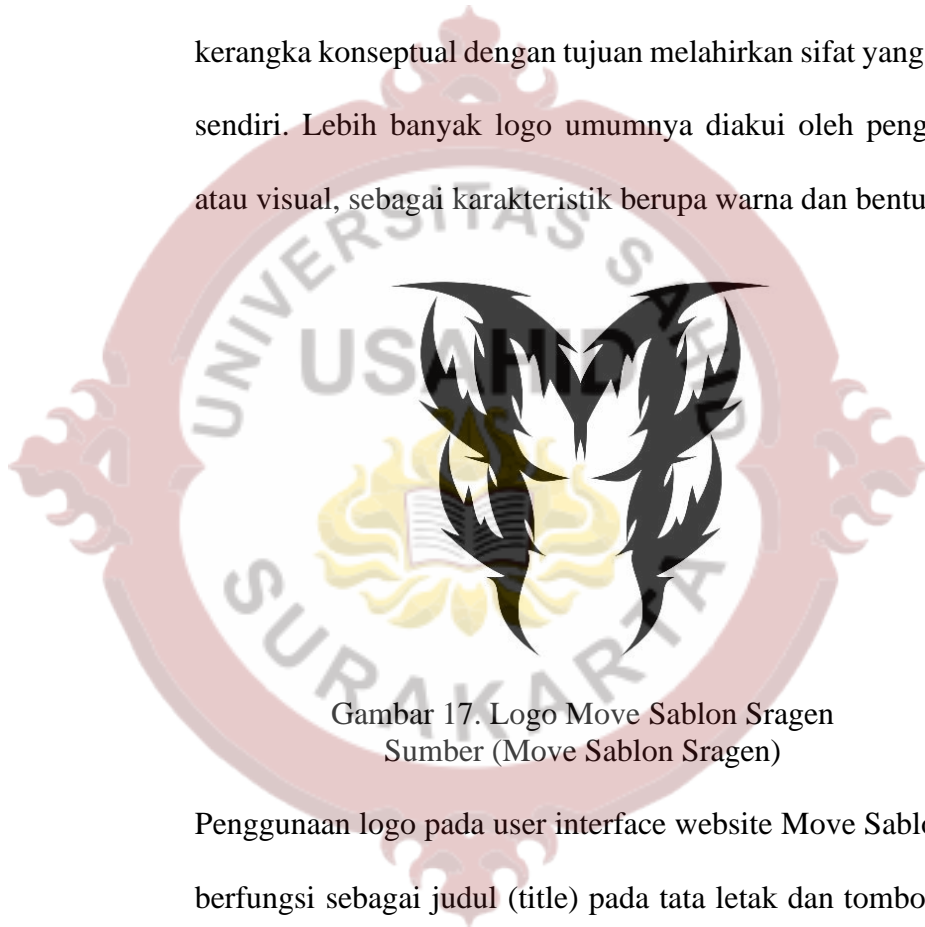
ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 16. Font Monserat  
Sumber (<https://en.bestfonts.pro/>)

d. Ilustrasi

1) Logo

Logo adalah gambar dengan makna tertentu mewakili perusahaan, wilayah, organisasi, produk dan hal lain yang membutuhkan sesuatu yang pendek juga mudah diingat sebagai pengganti nama aslinya. Logo harus memiliki filosofi dasar dan kerangka konseptual dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri. Lebih banyak logo umumnya diakui oleh penglihatan atau visual, sebagai karakteristik berupa warna dan bentuk.



Gambar 17. Logo Move Sablon Sragen  
Sumber (Move Sablon Sragen)

Penggunaan logo pada user interface website Move Sablon juga berfungsi sebagai judul (title) pada tata letak dan tombol menu utama (home).

## Grid Sistem



Gambar 18. Grid System Penggunaan Logo  
Sumber (Move Sablon Sragen)

## Color Sistem



Black Colour, R: 0, G: 0, B:0

Gambar 19. Color System Penggunaan Logo  
Sumber (Move Sablon Sragen)

## 2) Foto

Foto adalah gambar diam baik berwarna maupun hitam-putih yang dihasilkan oleh kamera yang merekam suatu objek atau keadaan pada suatu waktu tertentu. Foto pada user interface website Move Sablon yang digunakan sebagai ilustrasi penggunaan produk sebagai bagian dari visual dari produk jadi Move Sablon.



Gambar 20. Kaos

Sumber (<https://www.mielson.top/products.aspx>)

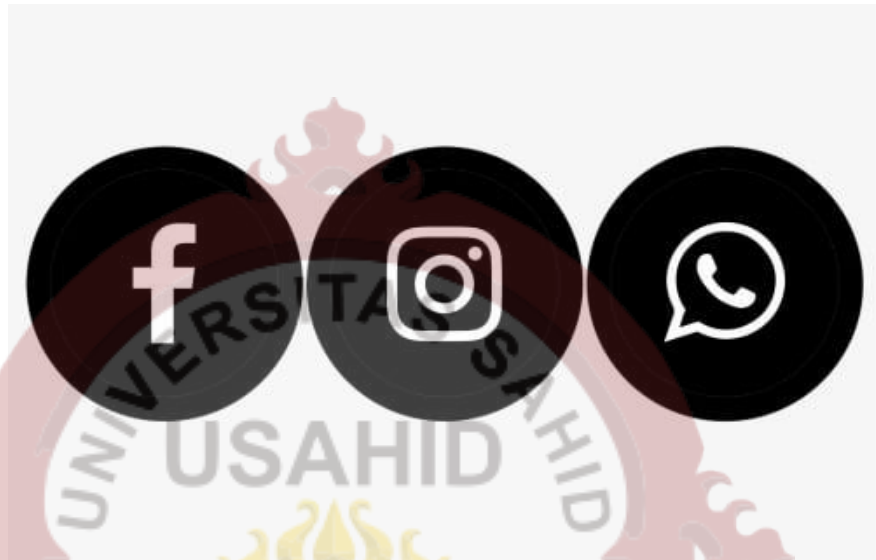
## 3) Ikon

Ikon adalah bentuk yang paling sederhana, karena hanya berupa pola yang menampilkan objek yang ditandai, sebagaimana bentuk fisik objek. Ikon cenderung hanya menyederhanakan bentuk, tapi coba menampilkan bagian paling penting dari formulir.

Ikon pada user interface website Move Sablon berfungsi selain memberikan estetika juga untuk mempersingkat istilah dengan mejaikan bentuk dan menghemat ruang dengan ukuran

yang kecil dan mudah dipahami.

Misalnya untuk menampilkan sosial media milik Move Sablon diwakilkan dengan ikon sosial media yang di miliki Move Sablon seperti instagram.



Gambar 21. Ikon  
Sumber (<https://www.kibrispdr.org/detail-48>)

e. Verbal

Verbal merupakan konsep yang terlihat dari berbagai aspek seperti :

1) Headline

Headline terletak pada halaman awal pada website menggunakan headline dengan teks

2) Subheadline

Subheadline terletak pada bagian halaman website adanya teks Halaman kedua dengan teks

3) Splash

Splash pada media interface website pada halaman pertama dan keempat adanya teks tombol “Order sekarang” untuk

menekankan berbagai akhir dari informasi.

4) Bodycopy

Bodycopy terletak pada tengah interface website yang berisi beberapa content yang mendukung.

5) Baseline

Baseline terletak pada bawah bagian laman akhir yang memuat “© Copyright 2021 All Right Reserved” serta ikon sosial media Instagram, WhatsApp, Facebook, hingga nomor telepon yang dapat dihubungi oleh para user.

## 2. KONSEP TEKNIS

dalam Perancangan user interface ini perlu dilakukan dan peralatan yang digunakan untuk membuat karya dalam membuat perancangan ini diantaranya :

- a. User interface website ini dalam perancangannya yang perlu dilakukan yaitu melakukan observasi dan pengumpulan data mengenai latar belakang maupun data-data yang berkaitan dengan keperluan pembuatan user interface website Move Sablon untuk mendukung perancangan yang hendak dibuat.
- b. Setelah data yang diperlukan sudah terkumpul hal yang dilakukan yaitu menyusun konsep visual hingga verbal. Pertama yaitu diawali dengan membuat alur untuk konsep tampilan website apa saja yang diperlukan. Kebutuhan apa saja yang dibutuhkan kemudian dibuat alur proses (navigasi) kemudian di sketsa secara digital menggunakan software Adobbe Illustrator.



- c. Selanjutnya setelah alur maupun sketsanya sudah jelas beralih ke digital. Digital disini merupakan proses penyusunan beberapa aspek visual maupun verbal dijadikan satu menjadi sketsa kasar menggunakan software Adobbe Illustrator.
- d. Setelah sketsa kasar/ wireframe jadi, proses penentuan kebutuhan gambar ditentukan dari berbagai segi aspek jenis pengambilan gambar, arah cahaya, teknik pengambilan gambar hingga objek gambar dengan menggunakan kamera Canon EOS 1300D.
- e. Langkah selanjutnya setelah gambar sudah terkumpul kemudian diolah agar sesuai dengan software Adobe Photoshop. Beberapa elemen grafis yang sudah tesusun pada Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop diekspor dan disusun pada software Figma yang selalu terhubung dengan internet agar user interface dapat tersusun dengan baik antara halaman satu dengan halaman lainnya tombol satu dengan halaman selainya sehingga menjadi prototype/ simulasi user interface website yang dapat digunakan user sementara. Pengerjaan user interface website Move Sablon ini menggunakan alat dan software diantara lain :

- 1) Laptop DELL Inspirion
  - Prosesor Intel Icore 3
  - Installed RAM 12 GB
  - System type 64-bit
  - Windows 10 Home Single
  - Resolusi layar 15 inch



Gambar 22 Laptop

Sumber (<https://www.amazon.com/Dell-Inspiron-i3>)

2) Keyboard GAMEN TITAN III



Gambar 23. Keyboard

Sumber (<https://shopee.co.id/GAMEN-Titan-III>)

3) Adobe Photoshop 2016



Gambar 24. Adobe Photoshop  
Sumber (<https://pixabay.com/id>)

4) Adobe Illustrator 2015



Gambar 25. Adobe Illustrator  
Sumber (<https://www.nesabamedia.com/>)

5) Crome



Gambar 26. Google Chrome  
Sumber (<https://www.nesabamedia.com/>)

### 3. MEDIA PLAN

Media promosi yang digunakan untuk mempromosikan web Move Sablon kepada masyarakat agar masyarakat dapat mengetahui baik lokasi maupun produk dari Move Sablon, diantaranya :

#### a. Media Utama

Website ( User Interface)

User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan sistem dengan pengguna (user). Sistem ini bisa berupa website, aplikasi atau lainnya.

User interface atau UI adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Nah,

karena user interface adalah tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna, maka harus tampak menarik.

b. Media Pendukung

1) E – Poster

E-Poster adalah desain grafis digital yang berisi beberapa komposisi gambar dan huruf dengan berbagai ukuran. Pengaplikasian poster ini dapat ditempel di permukaan datar atau dibagikan melalui media sosial dari Move Sablon sendiri berupa memperkenalkan dan mengajak masyarakat untuk membeli produk secara offline maupun online.

2) Poster

Poster adalah desain grafis yang dapat berbentuk non digital yang berisi beberapa komposisi gambar dan huruf dengan berbagai ukuran. Pengaplikasian poster ini bisa ditempel di permukaan datar atau cukup dibagikan melalui media sosial dari Move Sablon sendiri berupa memperkenalkan hingga mengajak masyarakat untuk membeli produk secara offline maupun online.

3) Kemasan

Kemasan adalah wadah atau pembungkus fisik yang digunakan untuk mengemas dan melindungi produk yang akan dijual kepada konsumen.

4) Katalog Produk

Katalog adalah daftar koleksi sebuah pusat dokumentasi atau

beberapa pusat dokumentasi yang disusun menurut sistem tertentu. Daftar tersebut dapat berbentuk kartu, lembaran, buku atau bentuk lain, yang memuat informasi mengenai pustaka atau perpustakaan yang terdapat di perpustakaan atau unit informasi

5) Stempel

Stempel adalah alat yang permukaannya diukir dengan tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya. Biasanya digunakan dengan tinta untuk menghasilkan cap pada dokumen atau berkas.

6) Kalender

Kalender adalah sistem yang membagi waktu menjadi tanggal, bulan dan tahun. Kalender umumnya berupa perangkat berbentuk bagan berkotak-kotak dengan angka, nama bulan dan nama hari raya. Kalender juga bisa berarti peristiwa atau pekan acara yang akan diakan. dalam media papan ini kalender digunakan sebagai media promosi dari brand Move Sablon.

7) Tripod Banner

Tripod Banner banyak digunakan untuk memajang produk yang sedang menjalankan promosi atau potongan harga, seperti pada retail store dan restoran yang terdapat di dalam mall. Tripod Banner merupakan jenis tripod yang dirancang khusus untuk media promosi khususnya media promosi Move Sablon.

8) Kaos

Kaos atau T-Shirt merupakan jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, dada, bahu dan perut. Kaos ini dapat digunakan

untuk sebagai media promosi ketika event tertentu. Selain itu saat produksi juga sangat berfungsi untuk melindungi badan dari kondisi tempat yang lembab serta kerja ekstra sangat produksi. Kaos ini terbuat dari bahan yang cukup baik combed 30s yang dapat menyerap keringat serta adanya sablon dari Move Sablon.

#### 9) Celemek

Celemek adalah kain yang digunakan setelah pakaian untuk melindungi bagian depan dari badan. Celemek memiliki banyak kegunaan, tetapi kegunaan paling populer adalah untuk melindungi pakaian pemakainya dari noda. dalam kegiatan menyablon celemek sendiri digunakan agar saat proses penyablonan pakaian yang dikenakan tidak terkena tinta sablon.

#### 10) Neon Box

Neon box merupakan salah satu media jenis billboard yang didalamnya diisi dengan lampu neon atau LED strip untuk memberikan cahaya penerangan. selain itu juga neon box menjadi penanda lokasi dari Move Sablon.

#### 11) Stiker

Stiker menjadi salah satu cara untuk memberikan informasi tambahan kepada para pelanggan. atau bisa juga menjadi bonus pembelian produk Move Sablon. selain itu juga dapat menjadi sebuah media promosi.