

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **A. Analisa Data**

Berdasarkan identifikasi data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan *user interface* (UI) aplikasi *Storiette* terdapat beberapa data yang digunakan sebagai acuan, data tersebut diantaranya:

##### **1. Segmentasi**

###### a. Demografi

Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 13 – 50
Pendidikan	: SMP, SMA, Perguruan Tinggi
Ekonomi	: Semua kalangan
Agama	: Semua agama

###### b. Geografis

Seluruh Indonesia dari Sabang sampai Merauke

###### c. Behaviour

- Seseorang yang tertarik atau suka membaca cerita fiksi terutama novel di platform digital.
- Seorang penulis fiksi terutama novel yang sulit menemukan wadah untuk mengkreasikan hasil tulisannya.

#### d. Psikografis

- Seseorang yang menganggap membaca cerita fiksi terutama novel secara digital lebih praktis dan efisien daripada membeli sebuah buku cetak.
- Penulis yang tidak memiliki kemampuan financial menerbitkan sebuah novel akan cenderung memilih platform digital sebagai solusi menerbitkan novelnya.

### 2. USP

*Unnique Selling Proposition* adalah hal yang membedakan suatu produk atau jasa yang tidak dimiliki oleh kompetitor atau pesaing. Hal ini kenunikan yang dimiliki Storiette yaitu, Storiette merupakan platform yang bekerja sama dengan penulis dan penerbit konvensional untuk menjadi digital library pertama yang menyediakan novel digital resmi dari para penulis yang telah menerbitkan buku secara offline melalui penerbit konvensional.

### 3. ESP

*Emotional Selling Proposition* merupakan sebuah cara untuk membangun emosi dengan tujuan untuk menarik perhatian audience. *Engagements* antara penulis dan pembaca yang telah terbangun menjadi dasar paling utama yang dimiliki Storiette. Selain itu *eksklusifitas* yang dimiliki oleh pembaca akan menumbuhkan loyalitas dan mendorong adanya *repetition* kebiasaan dalam menggunakan Storiette.

#### **4. Positioning**

*Positioning* adalah suatu tindakan perusahaan untuk mendesain citra perusahaan dan penawaran nilai agar dapat tercipta kesan tertentu diingatan konsumen. Dapat dikatakan pula, *positioning* merupakan strategi komunikasi yang berdasarkan pada data yang telah diperoleh dari segmentasi dan target guna memberikan citra produk kepada *audience*. *Storiette* merupakan platform digital yang bergerak dibidang aplikasi. Cara berkomunikasi antara *Storiette* dengan pengguna yaitu melalui tampilan antarmuka atau *user interface*.

Gaya visual yang digunakan pada aplikasi *Storiette* adalah flat desain. Flat desain berarti menggunakan style desain yang modern, minimalis, bentuk geometris, simpel banyak ruang kosong pada *layout*. Gaya visual flat desain ini menekankan pada hal-hal yang bersifat esensial dan fungsional. Penerapannya pada aplikasi adalah dengan penggunaan warna yang cerah dan konsisten, typografi sans-serif serta layout yang sederhana. Ilustrasi yang digunakan juga menggunakan *style* flat desain atau tidak mengandung banyak elemen, sedangkan untuk icon tidak hanya bersifat dekoratif saja.

## **B. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep Estetis**

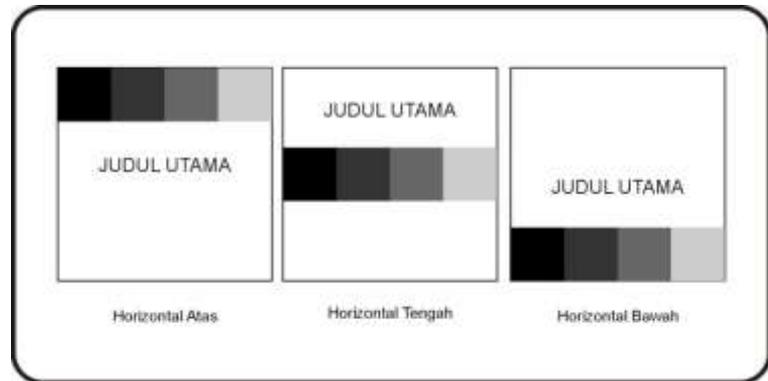
Hasil dari perancangan ini berupa *prototype* desain antarmuka atau *user interface* aplikasi Storiette. Adanya *prototype* ini, diharapkan dapat menjadi acuan bagi *developer* dalam menentukan desain antarmuka aplikasi dan dapat digunakan untuk mencari sumber pendanaan, baik melalui kompetisi maupun investor.

#### **a. Konsep Visual**

##### *1) Layout*

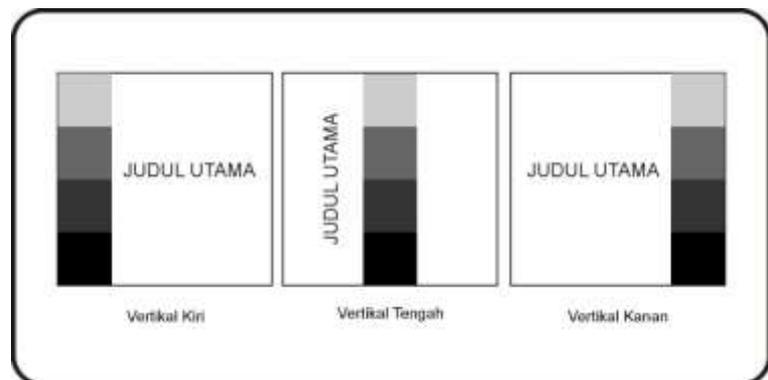
*Layout* menjadi salah satu unsur dalam penyusunan rancangan desain ini. *Layout* merupakan usaha dalam menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (seperti teks, gambar, warna dan lain-lain) agar menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik (Hendi Hendratman, 2010:85). Berbagai macam contoh format *layout* tersebut diantaranya:

a) Layout Format Horizontal



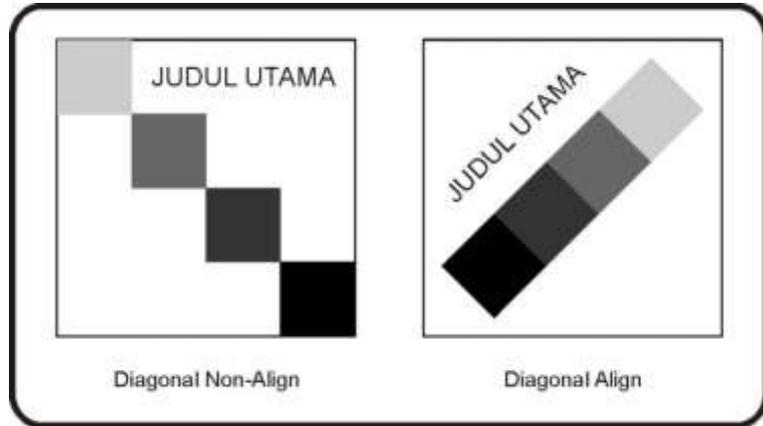
**Gambar 17. Contoh Layout format horizontal**  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010:86)

a) Layout Format Vertikal



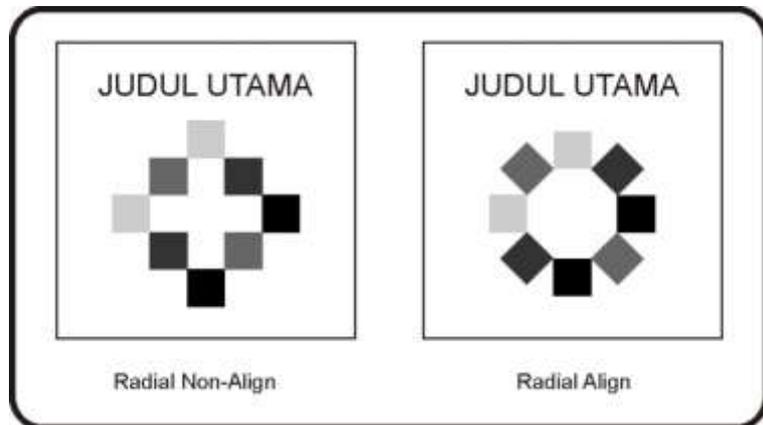
**Gambar 18. Contoh layput format vertikal**  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010:86)

b) Contoh Format Diagonal



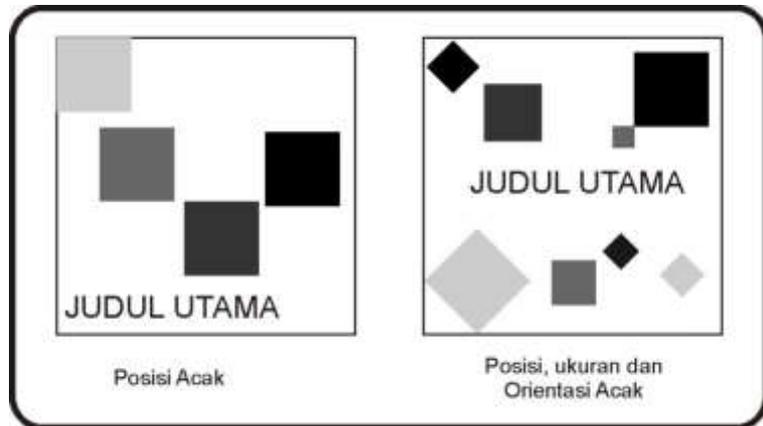
**Gambar 19. Contoh layout format diagonal**  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)

c) Contoh Format Radial



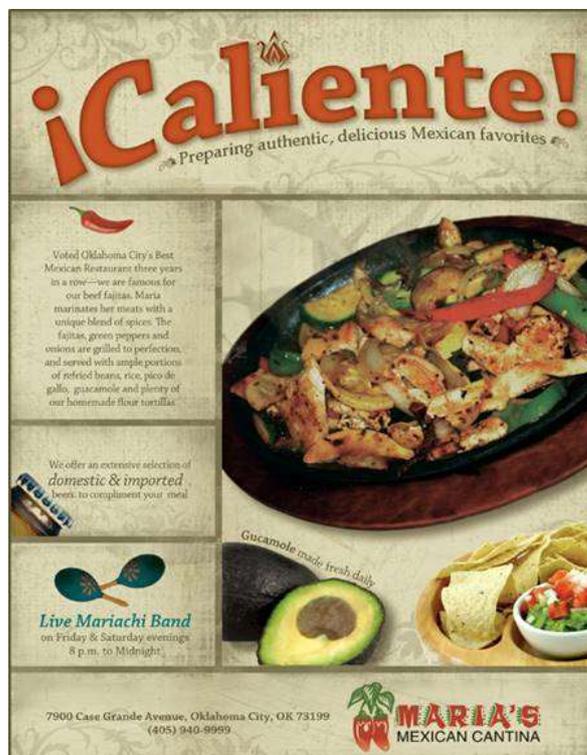
**Gambar 20. Contoh layout format radial**  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)

d) Contoh format acak



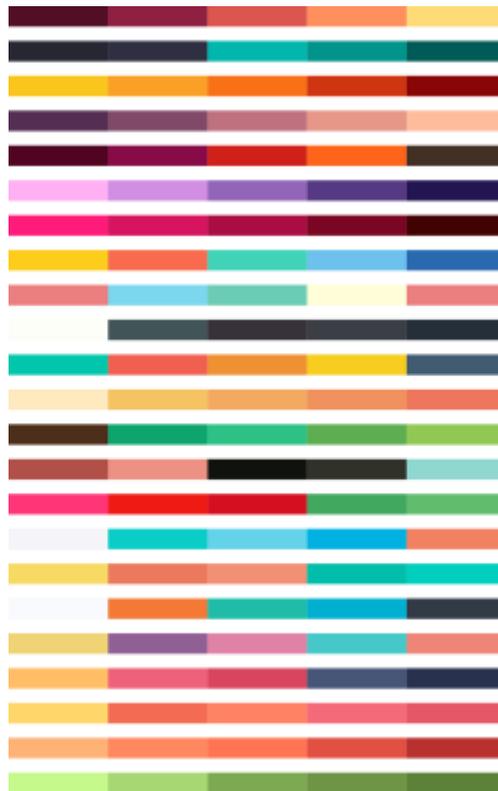
**Gambar 21. Contoh layout format acak**  
Sumber (Hendi Hendratman, 2010: 86)

Selain contoh format layout diatas, ada pula jenis layout lain yaitu :



**Gambar 22. Contoh Mondian Layout**  
Sumber (Kelasdesain.com : 2020)





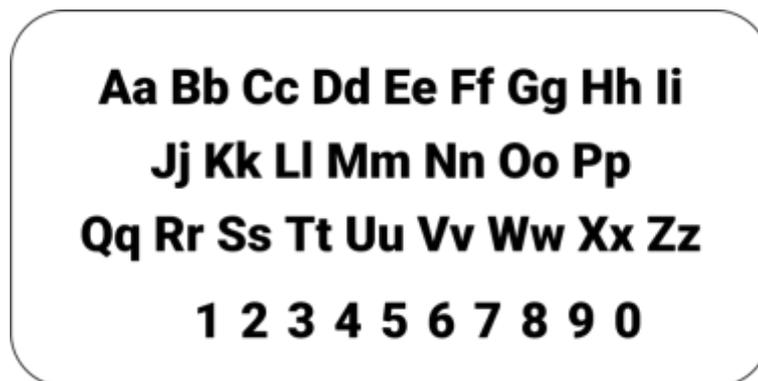
Gambar 24. Contoh palet warna flat Desain  
Sumber ([www.materialui.co/flatuicolors](http://www.materialui.co/flatuicolors), 2020)

c) *Typografi*

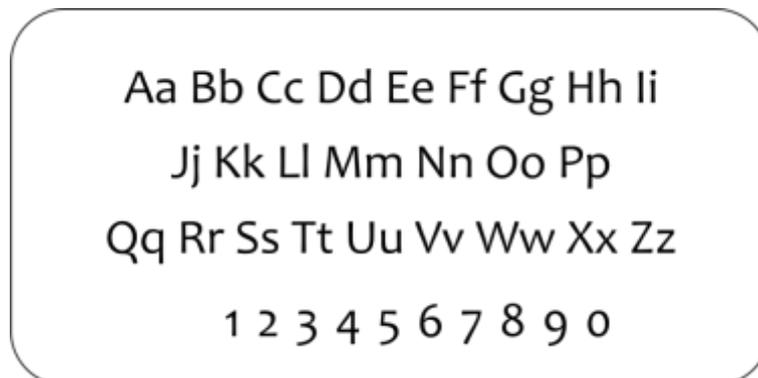
*Typografi* merupakan suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Adi Kursianto, 2020: 190). *Typografi* menjadi salah satu element penting dalam desain grafis. Oleh karena itu, pemilihan font yang akan digunakan perlu dipertimbangkan dengan baik karena desain font juga memiliki karakteristik tersendiri.

*Typografi* yang akan digunakan dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *Storiette* ini yaitu jenis font san serif. San serif merupakan sebuah font yang tidak tidak memiliki kait dibagian ujung.

Jenis font sans serif dipilih karena akan memberikan kesan modern, sederhana, efisien dan lebih bersahabat. Font sans serif yang dipilih sebagai gaya teks pada aplikasi Storiette yaitu :



Gambar 25. Font Roboto  
Sumber (Design Rini Sulistyowati 2020)



Gambar 26. Font Calandra  
Sumber (Design Rini Sulistyowati 2020)

#### d) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau suatu maksud atau tujuan secara visual (Adi Kursianto, 2009:140). Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan desain *user interface* aplikasi Storiette ini adalah ilustrasi dalam

bentuk logo dan ikon yang mewakili beberapa istilah dalam aplikasi seperti; profil, pencarian, home, tulis, notifikasi dan ikon genre.

a) Logo

Logo merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra atau karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi (Adi Kursianto, 2009:232).



Gambar 27. Logo Storiette  
Sumber (Ayu Widya Hadiningsih 2020)



Gambar 28. Logo Type Storiette  
Sumber (Ayu Widya Hadiningsih 2020)

Logo type storiette ini digunakan sebagai logo utama.

b) Ikon

Ikon merupakan bentuk paling sederhana, karena hanya pola yang menampilkan kembali objek yang ditandainya, sebagai bentuk fisik objek itu. Contoh ikon yang akan digunakan dalam perancangan desain *user interface* aplikasi Storiette ini adalah:



Gambar 29. Kumpulan ikon logo  
Sumber (Ilmunesia.com 2020)

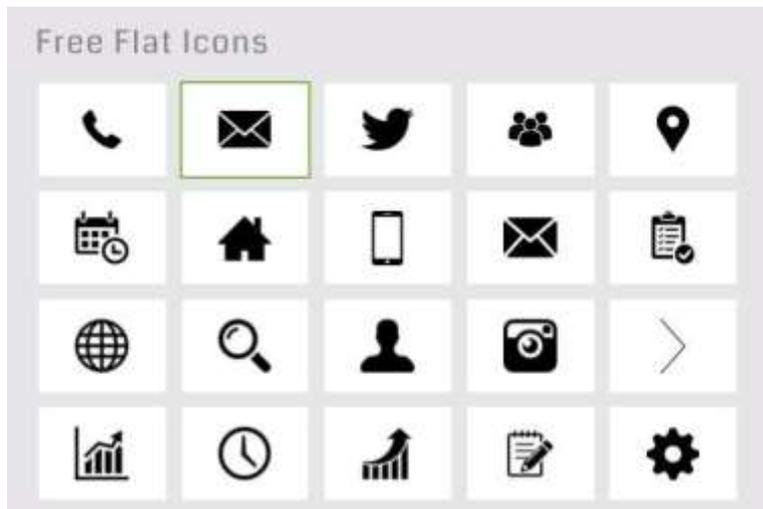


Gambar 30. Icon logo Storiette  
Sumber (Ayu Widya Hadiningsih 2020)

Logo gram Storiette ini digunakan pada icon logo di play store.



Gambar 31. Contoh ikon dalam aplikasi dan website  
 Sumber (cdn-cdpl.com 2020)



Gambar 32. Contoh ikon dalam aplikasi dan website  
 Sumber (bp.blogspot.com 2020)

**b. Konsep Verbal**

1) *Headline*

Headline biasanya identik dengan judul suatu cerita, berita, iklan dan lain-lain dengan fungsi untuk menarik konsumen agar tertarik dengan produk yang di tawarkan sehingga konsumen juga tau isi dari produk tersebut. Headline pada perancangan

tugas akhir ini yaitu menggunakan nama aplikasi *Storiette*, karena nama menjadi branding yang kuat.

2) *Subheadline*

Aplikasi membaca dan menulis online

3) Slogan

Slogan merupakan kalimat singkat yang mencolok dan mampu menarik perhatian. Slogan *Storiette* yaitu “*Everyone is a dreamer, everyone is a storyteller.*”

4) Baseline

Whatsapp : 0857-2769-6220

Instagram : @storiette.id

Alamat : Gg. Mandiri 3 No. 111, RT02 RW 11

Pucangsawit, Jebres, Surakarta

## 2. Konsep Teknis

Konsep teknis dalam perancangan desain *user interface* aplikasi *Storiette* ini memiliki dua tahapan yang dilakukan, yaitu:

a. Manual

Tahap ini adalah perancangan layout, ikon dan flow chart secara manual. Perancangan tersebut menggunakan kertas HVS yang sudah diberi cetakan bentuk *smartphone* agar mempermudah pengerjaan. Pena yang digunakan yaitu pensil mekanik merk Kenko dengan diameter pensil 0,05mm serta penghapus yang digunakan adalah merk Faber-Castell Dusts-Free.

## b. Digital

Apabila sketsa layout dan ikon selesai dibuat. Maka langkah selanjutnya yaitu membuat rancangan manual itu menjadi desain digital. Pada tahap ini adalah penyusunan layout dari rancangan manual, penentuan warna yang digunakan, memasukkan tipografi yang sudah dipilih sebelumnya serta menambahkan logo dan ikon. Jika desain sudah siap maka langkah selanjutnya yaitu membuat prototipe video contoh penggunaan aplikasi.

Agar proses desain digital ini berlangsung lancar, maka untuk mendesain *user interface* ini memerlukan media pendukung digital dan program komputer (software) yang digunakan yaitu:

- 1) Laptop AZUZ A45V



Gambar 33. Laptop AZUZ A45V  
Sumber (laptopasusbekas.blogspot.com 2020)

## 2) Pen Tablet Huion H430P

Digunakan untuk membantu memudahkan pada saat mendesain di Corel Draw dan Photoshop.



Gambar 34. Pen tablet Huion H430P  
Sumber (static-src.com 2020)

## 3) Corel Draw X7

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



Gambar 35. Logo Corel Draw X7  
Sumber (Tokopedia.net 2020)

4) Adobe Photoshop

Di gunakan untuk mengatur pencahayaan dan membuang background.



Gambar 36. Logo Adobe Photshop  
Sumber ( [www.pngkit.com](http://www.pngkit.com)2020)

5) Figma



Gambar 37. Logo Adobe After Effect  
Sumber ([klikklik.com](http://klikklik.com) 2020)

### 3. Media Plan

Media atau sarana untuk mempromosikan aplikasi Storiette kepada masyarakat dengan tujuan agar ada *feed back* seperti masyarakat tau dan mau menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa media plan yang digunakan untuk mendukung promosi aplikasi diantaranya:

#### a. Roll Banner



Gambar 38. Contoh roll banner  
Sumber (ik.imagekit.io 2020)

#### b. Dailly Book



Gambar 39. Contoh dailly book  
Sumber (creativemarket.com2020)

c. Kalender meja tahun 2021



Gambar 40. Contoh kalender meja  
Sumber (brandtalk.co.id 2020)

d. Kaos



Gambar 41. Contoh Kaos  
Sumber (bukalapak.com 2020)

e. Bolpoin



Gambar 42. Contoh Bolpoin  
Sumber (pngwing.com 2020)

f. Tumbler *Stainless*



Gambar 43. Contoh tumbler *stainless*  
Sumber (ik.imagekit.io 2020)

g. Poster cetak dan digital



Gambar 44. Contoh poster cetak  
Sumber (www.revoprintonline.com 2020)



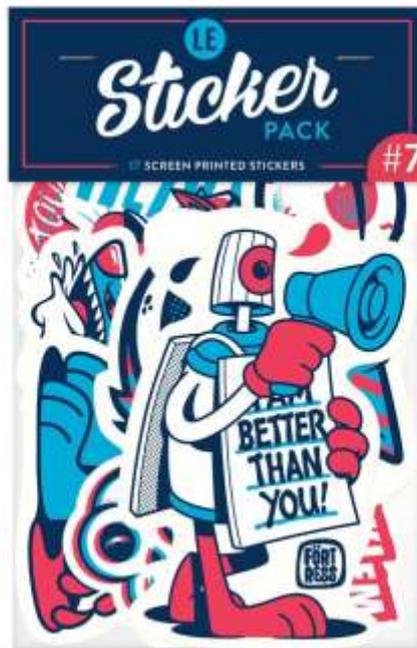
Gambar 45. Contoh poster digital  
Sumber (winudf.com 2020)

h. Topi



Gambar 46. Contoh topi  
Sumber (slatic.net 2020)

i. Stiker Pack



Gambar 47. Contoh stiker Pack  
Sumber (assets.bigcartel.com2020)

j. Masker



Gambar 48. Contoh masker

Sumber ([cf.shopee.co.id/file/726bf22316d73bdad99c3bef86f772cf](https://cf.shopee.co.id/file/726bf22316d73bdad99c3bef86f772cf)

2020)

k. *Hansainitizer*



Gambar 49. Contoh *Hansainitizer*

Sumber

([images.k24klik.com/product/large/apotek\\_online\\_k24klik\\_20200529044022359225\\_DIXOL-100-IJO.jpg](https://images.k24klik.com/product/large/apotek_online_k24klik_20200529044022359225_DIXOL-100-IJO.jpg))