

**ANALISIS DESAIN APLIKASI
GOJEK INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh:

CHAIRINI AISYAH
NIM. 2017022001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Pengantar Karya Skripsi dengan Judul:

ANALISIS DESAIN APLIKASI GOJEK INDONESIA

Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Skripsi

Mengetahui,

Pembimbing I

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

Pembimbing II

Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0610068302

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DESAIN APLIKASI GOJEK INDONESIA

Disusun Oleh:

Chairini Aisyah
Nim. 2017022001

Dipertahankan dihadapan panitia Skripsi
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta
Pada hari Jum'at, tanggal 17 Juli 2020

Tim Penguji:

1. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802
2. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0610068302
3. Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0606077302

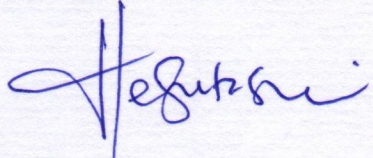
Mengetahui,

Dekan Fakultas Sosial, Humaniora Dan Seni
Universitas Sahid Surakarta

Ka. Prodi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta


Destina Paningrum, S.E., MM.
NIDN. 0624077901

FAKULTAS SOSIAL,
HUMANIORA DAN SENI


Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0630017802

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Chairini Aisyah
Nim : 2017022001
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Sosial, Humaniora dan Seni
Judul Skripsi : ANALISIS DESAIN APLIKASI
GOJEK INDONESIA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis skripsi ini adalah asli dan adalah benar hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana Desain di Universitas Sahid Surakarta maupun diperguruan tinggi lainnya. apabila dikemudian hari karya saya ini diindikasikan terdapat plagiat dari karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang telah diperoleh karena skripsi ini.

Surakarta, 17 Juli 2020

Yang membuat pernyataan




Chairini Aisyah
NIM.2017022001

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK AKADEMIS

Sebagai civitas academia Universitas Sahid Surakarta, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chairini Aisyah
Nim : 2017022001
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Sosial, Humaniora dan Seni
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberi kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Non Exclusif Royalty – Free Right atas karya ilmiah saya yang berjudul : **ANALISIS DESAIN APLIKASI GOJEK INDONESIA**. Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Exklusif ini Universitas Sahid Surakarta berhak menyimpan, mempublikasikan skripsi saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Surakarta
Pada Tanggal : 17 Juli 2020

Surakarta, 17 Juli 2020

V. membuat pernyataan



Chairini Aisyah
NIM.2017022001

MOTTO

Jangan Lupa **Bersyukur**

[Qur'an Surah Ibrahim : 7]

USAHID

Hidup adalah pilihan.

Jika kamu memilih yang baik, akan baik pula.

Jika kamu memilih yang buruk, akan buruk pula

RINGKASAN

Gojek merupakan jasa layanan transportasi online yang menggabungkan antara layanan jasa dengan aplikasi yang berbasis online. Gojek salah satu layanan transportasi online yang hadir di Indonesia. Gojek adalah sebuah perusahaan teknologi berjiwa sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan pekerja diberbagai sektor informal di Indonesia. Aplikasi pada Gojek memiliki beberapa tampilan berupa desain yang menunjang fitur dan iklan dalam satu aplikasi. Desain berupa banner khusus dan icon sebagai fitur yang ditawarkan pada menu aplikasi yang simple menjadikan konsumen nyaman dalam menjalankan aplikasi. Hal tersebut yang melatarbelakangi munculnya penelitian ini. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, dengan sumber data melakukan wawancara dan studi literatur. Penelitian ini dilakukan khususnya masyarakat atau pembaca mengetahui komponen pada prinsip desain antara lain keseimbangan (*balance*) adalah berbentuk asimetris, ritme (*rhythm*) bergerak dari atas kebawah, tekanan (*emphasis*) berada pada bagian atas, tengah dan bawah, proporsi (*proportion*) adalah pada setiap *layout* menggunakan bidang-bidang geometric, bidang-bidang yang teratur disandingkan dengan font berjenis *sans serif*, dan warna yang digunakan adalah warna-warna primer (*pop art*) dan kesatuan (*unity*) yang masing-masing saling melengkapi untuk suatu desain, kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas. Serta unsur-unsur desain tersebut adalah layout yang memiliki beberapa elemen-elemen didalamnya pada setiap halaman aplikasi, tipografi digunakan dalam sebuah aplikasi adalah jenis *sans serif / contemporary*. Font yang digunakan adalah *Maison Neue*. Warna pada aplikasi gojek menggunakan warna-warna primer (*pop art*) cenderung bersifat dingin, dan ilustrasi yang digunakan pada aplikasi gojek dominasi penggunaan fotografi, ilustrasi modern (*flat illustration*) dan icon.

Kata Kunci : Gojek, Unsur Desain, Prinsip Desain

ABSTRACT

Gojek is an online transportation service that combines services with online-based applications. Gojek is an online transportation service in Indonesia. Gojek is a social-minded technology company and aims to improve the welfare of workers in various informal sectors in Indonesia. Applications on Gojek have several displays in the form of designs that support features and advertisements in one application. The simple design in the form of special banners and icons as features on the application menu make consumers comfortable in running applications. Therefore, it becomes the background of research. This research used qualitative methods with data sources conducting interviews and literature studies. This research was conducted specifically for the public to know the components of the design principle of the balance namely asymmetrical, rhythm moves from the top down, the *emphasis* at the top, middle and bottom, the proportion of each layout uses geometric plane, regular plane with sans serif fonts. Besides, the colors used primary colors (pop art) and unity complementing each other for a design and forms wider structural aspects of the composition. Moreover, the design elements are layouts have several elements in each application page while typography used a type of sans serif / contemporary. The font used Maison Neue. The colors in gojek application used primary colors (pop art) tend to be cool. Furthermore, the illustrations used in the gojek application was dominated by the use of photography, flat illustration and icons.

Keywords: Object, Design Elements, Design Principles



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi الله Subhanahu wa ta'ala atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah ﷺ yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana Desain di Universitas Sahid Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Mohamad Harisudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta;
2. Ibu Sri Huning Anwariningsih, S.T, M.Kom., selaku Wakil Rektor bidang Sumberdaya, Keuangan dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta;
3. Bapak Ir. Dahlan Susilo, M.Kom., selaku Wakil Rektor bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama;
4. Ibu Destina Paningrum, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta;
5. Ibu Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni Universitas Sahid Surakarta, sekaligus dosen pembimbing utama yang

telah berkenan memberikan tambahan ilmu dan solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini;

6. Bapak Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan banyak ilmu serta solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini;
7. Bapak Arif Yulianto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji;
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan;
9. Kedua orang tua, ayahanda tercinta Syahrul dan ibunda tersayang Chairani yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis;
10. Saudara kembar penulis Chairal Fajrin yang telah menyemangati dan memberikan dukungan;
11. Seluruh teman-teman mahasiswa Reguler dan Alih Jenjang Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta yang memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi;
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang mendukung dan membantu dalam penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga

skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak
khususnya dalam bidang desain komunikasi visual.

Surakarta, 17 Juli 2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN	v
MOTTO	vi
RINGKASAN.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR TABEL	xxix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat.....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	5
F. Landasan Teori.....	10
G. Metode Penelitian	60
H. Sistematika Penulisan.....	65
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....	67
A. Sejarah Gojek.....	67

B. Logo Gojek	68
C. Daerah Layanan Gojek	69
D. Fitur Dan Layanan Gojek	70
E. Aplikasi Gojek	73

BAB III UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS PADA

TAMPILAN APLIKASI GOJEK INDONESIA.....78

A. Analisis Unsur Desain Grafis Pada Tampilan

Aplikasi Gojek	78
1. Tampilan Menu Beranda Aplikasi Gojek	78
2. Tampilan Menu Promo Aplikasi Gojek	86
3. Tampilan Menu Chat Aplikasi Gojek	88
4. Tampilan Menu Kesayanganmu	91
5. Tampilan Menu Profil Saya	94
6. Tampilan Menu Goride, Gocar, Gobluebird.....	97
7. Tampilan Menu Gofood dan Gomart	99
8. Tampilan Menu Goshop	103
9. Tampilan Menu Go-Med.....	105
10. Tampilan Menu GoMassage dan GoClean.....	107
11. Tampilan Menu Gofitnes	108
12. Tampilan Menu Gomall.....	109
13. Tampilan Menu Gosend	111
14. Tampilan Menu Gobox.....	113
15. Tampilan Menu Gotix	114
16. Tampilan Menu Gonews	117

17. Tampilan Menu Gogames.....	120
18. Tampilan Menu Gonearby	123
19. Tampilan Menu Gobills.....	125
20. Tampilan Menu Gopulsa	127
21. Tampilan Menu Gopoints	129
22. Tampilan Menu Gosure	130
23. Tampilan Menu Goinvestasi.....	133
B. Layout.....	135
C. Tipografi.....	136
D. Warna	136
BAB IV PRINSIP DESAIN GRAFIS	
PADA APLIKASI GOJEK INDONESIA.....	138
A. Analisis Prinsip Desain Grafis	138
1. Tampilan Menu Beranda Aplikasi Gojek	138
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	138
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	139
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	140
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	140
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	141
2. Tampilan Menu Promo Aplikasi Gojek	142
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	142
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	142
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	143
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	144

e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	144
3. Tampilan Menu Chat Aplikasi Gojek	145
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	145
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	146
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	146
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	147
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	148
4. Tampilan Menu Kesayanganmu	148
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	148
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	149
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	150
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	150
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	151
5. Tampilan Menu Profil Saya.....	152
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	152
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	152
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	153
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	153
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	154
6. Tampilan Menu Goride, Gocar, Gobluebird.....	155
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	155
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	155
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	156
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	156

e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	157
7. Tampilan Menu Gofood, Gomart.....	158
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	158
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	159
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	159
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	160
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	161
8. Tampilan Menu Goshop	161
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	161
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	162
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	163
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	163
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	164
9. Tampilan Menu Go-Med.....	165
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	165
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	166
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	166
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	167
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	167
10. Tampilan Menu GoMassage dan GoClean.....	168
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	168
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	169
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	169
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	170

e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	171
11. Tampilan Menu Gofitnes	171
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	171
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	172
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	173
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	173
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	174
12. Tampilan Menu Gomall.....	175
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	175
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	175
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	176
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	177
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	177
13. Tampilan Menu Gosend	178
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	178
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	179
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	179
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	180
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	181
14. Tampilan Menu Gobox.....	181
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	181
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	182
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	182
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	183

e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	184
15. Tampilan Menu Gotix	184
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	184
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	185
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	185
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	186
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	187
16. Tampilan Menu Gonews	188
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	188
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	188
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	189
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	190
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	190
17. Tampilan Menu Gogames.....	191
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	191
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	192
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	192
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	193
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	194
18. Tampilan Menu Gonearby	194
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	194
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	195
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	196
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	196

e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	197
19. Tampilan Menu Gobills.....	198
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	198
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	198
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	199
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	200
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	200
20. Tampilan Menu Gopulsa	201
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	201
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	202
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	202
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	203
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	204
21. Tampilan Menu Gopoints.....	205
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	205
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	205
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	206
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	207
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	207
22. Tampilan Menu Gosure.....	208
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	208
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	209
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	209
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	210

e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	210
23. Tampilan Menu Goinvestasi.....	211
a. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	211
b. Penekanan (<i>Emphasisi</i>).....	212
c. Irama (<i>Rhythm</i>).....	212
d. Perbandingan (<i>Proportional</i>)	213
e. Kesatuan (<i>Unity</i>).....	214
BAB V PENUTUP	215
A. Simpulan.....	215
B. Saran.....	217
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR ISTILAH	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Tata Letak Di Media Cetak.....	12
Gambar 1.2 <i>Layout Vertical Dan Horizontal Pada Linear Layout</i>	16
Gambar 1.3 Contoh <i>Layout Linear</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	16
Gambar 1.4 <i>Layout</i> Pada <i>Relative Layout</i>	17
Gambar 1.5 Contoh <i>Relative Layout</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	17
Gambar 1.6 <i>Layout</i> Pada <i>Constraint Layout</i>	18
Gambar 1.7 Contoh <i>Constraint Layout</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	19
Gambar 1.8 <i>Layout</i> Pada <i>Frame Layout</i>	19
Gambar 1.9 Contoh <i>Frame Layout</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	20
Gambar 1.10 Contoh <i>Table Layout</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	21
Gambar 1.11 Contoh <i>Grid Layout</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	21
Gambar 1.12 Contoh <i>ScrollView</i> Pada Aplikasi <i>Android</i>	22
Gambar 1.13 Contoh Huruf <i>Serif</i>	25
Gambar 1.14 Contoh Huruf <i>Old Style</i>	25
Gambar 1.15 Contoh Huruf <i>Transitional</i>	26
Gambar 1.16 Contoh Huruf <i>Modern</i>	26
Gambar 1.17 Contoh Huruf <i>Egyptian</i>	26
Gambar 1.18 Contoh Huruf <i>Sans Serif</i>	27
Gambar 1.19 Karakteristik Huruf <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 1.20 Karakteristik Huruf <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 1.21 Karakteristik Huruf <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 1.22 Karakteristik Huruf <i>Sans Serif</i>	29
Gambar 1.23 Contoh Huruf <i>Script</i>	29

Gambar 1.24 Contoh Huruf Dekoratif	30
Gambar 1.25 Contoh Ukuran Huruf	31
Gambar 1.26 Contoh Urutan Hierarki Ditentukan Berdasarkan Tingkat	31
Gambar 1.27 Contoh Variasi Huruf.....	33
Gambar 1.28 Contoh Penggunaan Warna Pada Teks	33
Gambar 1.29 Contoh Perbandingan Jarak Pada Teks.....	34
Gambar 1.30 Psikologi Warna	36
Gambar 1.31 Warna-Warna Primer	37
Gambar 1.32 Warna-Warna Sekunder.....	37
Gambar 1.33 Warna-Warna Primer, Sekunder Dan Tersier	37
Gambar 1.34 Nama Warna.....	38
Gambar 1.35 Skema Dimensi Warna Munsell	39
Gambar 1.36 Intensitas Warna atau Khroma	40
Gambar 1.37 Warna Panas	41
Gambar 1.38 Warna Dingin	41
Gambar 1.39 Warna-Warna CMYK.....	42
Gambar 1.40 Warna-Warna RGB.....	42
Gambar 1.41 Contoh Portrait Ilustration.....	47
Gambar 1.42 Contoh Handdrawing Ilustration	48
Gambar 1.43 Contoh Flat Ilustration	48
Gambar 1.44 Contoh Digital Printing	49
Gambar 1.45 Contoh Chibi Ilustration.....	49
Gambar 1.46 Contoh Isometric Ilustration.....	50
Gambar 1.47 Contoh Perbandingan Keseimbangan Simetris/Formal	55

Gambar 1.48 Contoh Perbandingan Keseimbangan Asimetris/Informal	55
Gambar 1.49 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Kontras	56
Gambar 1.50 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Kontras Penempatan Obyek	57
Gambar 1.51 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Irama.....	58
Gambar 1.52 Contoh Poster Menggunakan Prinsip Kesatuan	60
Gambar 2.1 Logo Dan Slogan Baru Gojek	68
Gambar 2.2 Logo Gojek.....	69
Gambar 2.3 Daftar Kota Beserta Masing-Masing Layanan Yang Tersedia Di Kota	73
Gambar 2.4 Tampilan Aplikasi Gojek Di <i>Google Play Store</i>	74
Gambar 2.5 Tampilan Utama Gojek Pada Aplikasi Gojek	76
Gambar 2.6 Tampilan Menu Kesayanganmu Pada Aplikasi Gojek	77
Gambar 3.1 Tampilan Utama Atau Tampilan Beranda Pada Aplikasi.....	79
Gambar 3.2 Ilustrasi Pada Tampilan Utama	85
Gambar 3.3 Tampilan Promo Pada Aplikasi.....	86
Gambar 3.4 Tampilan Chat Pada Aplikasi.....	88
Gambar 3.5 Tampilan Menu Kesayanganmu Pada Aplikasi	91
Gambar 3.6 Tampilan Menu Profil Saya pada Aplikasi	94
Gambar 3.7 Tampilan Menu Goride, Gocar, Gobluebird Pada Aplikasi.....	97
Gambar 3.8 Tampilan Menu Gofood, Gomart Pada Aplikasi.....	99
Gambar 3.9 Tampilan Menu Goshop Pada Aplikasi	103
Gambar 3.10 Tampilan Menu Gomed Pada Aplikasi.....	105
Gambar 3.11 Tampilan Menu Gomassage, Goclean Pada Aplikasi.....	107
Gambar 3.12 Tampilan Menu Gofitnes Pada Aplikasi	108

Gambar 3.13 Tampilan Menu Gomall Pada Aplikasi.....	109
Gambar 3.14 Tampilan Menu Gosend Pada Aplikasi	111
Gambar 3.15 Tampilan Menu Gobox Pada Aplikasi.....	113
Gambar 3.16 Tampilan Menu Gotix Pada Aplikasi	114
Gambar 3.17 Tampilan Menu Gonews Pada Aplikasi	117
Gambar 3.18 Tampilan Menu Gogames Pada Aplikasi.....	120
Gambar 3.19 Tampilan Menu Gonearby Pada Aplikasi	123
Gambar 3.20 Tampilan Menu Gobills Pada Aplikasi.....	125
Gambar 3.21 Tampilan Menu Gopulsa Pada Aplikasi	127
Gambar 3.22 Tampilan Menu Gopoints Pada Aplikasi	129
Gambar 3.23 Tampilan Menu Gosure Pada Aplikasi.....	130
Gambar 3.24 Tampilan Menu Goinvestasi Pada Aplikasi	133
Gambar 3.25 Kerangka <i>Layout</i> Aplikasi Gojek	135
Gambar 3.26 Font Maison Neue.....	136
Gambar 3.27 Warna Dominan pada Aplikasi	137
Gambar 4.1 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Beranda	138
Gambar 4.2 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Beranda	139
Gambar 4.3 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Beranda	140
Gambar 4.4 Prinsip Desain Perbandingan Menu Beranda.....	140
Gambar 4.5 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Promo.....	142
Gambar 4.6 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Promo.....	142
Gambar 4.7 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Promo	143
Gambar 4.8 Prinsip Desain Perbandingan Menu Promo	144
Gambar 4.9 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Chat.....	145

Gambar 4.10 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Chat.....	146
Gambar 4.11 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Chat.....	146
Gambar 4.12 Prinsip Desain Perbandingan Menu Chat	147
Gambar 4.13 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Kesayanganmu	148
Gambar 4.14 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Kesayanganmu	149
Gambar 4.15 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Kesayanganmu	150
Gambar 4.16 Prinsip Desain Perbandingan Menu Kesayanganmu	150
Gambar 4.17 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Profil Saya.....	152
Gambar 4.18 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Profil Saya.....	152
Gambar 4.19 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Profil Saya.....	153
Gambar 4.20 Prinsip Desain Perbandingan Menu Profil Saya	153
Gambar 4.21 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Goride, Gocar, Gobluebird	155
Gambar 4.22 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Goride, Gocar, Gobluebird	155
Gambar 4.23 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Goride, Gocar, Gobluebird.....	156
Gambar 4.24 Prinsip Desain Perbandingan Menu Goride, Gocar, Gobluebird	156
Gambar 4.25 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gofood, Gomart.....	158
Gambar 4.26 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gofood, Gomart	159
Gambar 4.27 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gofood, Gomart.....	159
Gambar 4.28 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gofood, Gomart	160
Gambar 4.29 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Goshop.....	161
Gambar 4.30 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Goshop.....	162
Gambar 4.31 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Goshop	163
Gambar 4.32 Prinsip Desain Perbandingan Menu Goshop.....	163

Gambar 4.33 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Go-Med.....	165
Gambar 4.34 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Go-Med.....	166
Gambar 4.35 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Go-Med.....	166
Gambar 4.36 Prinsip Desain Perbandingan Menu Go-Med.....	167
Gambar 4.37 Prinsip Desain Keseimbangan Menu GoMassage dan GoClean.....	168
Gambar 4.38 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu GoMassage dan GoClean.....	169
Gambar 4.39 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu GoMassage dan GoClean.....	169
Gambar 4.40 Prinsip Desain Perbandingan Menu GoMassage dan GoClean ...	170
Gambar 4.41 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gofitnes.....	171
Gambar 4.42 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gofitnes.....	172
Gambar 4.43 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gofitnes.....	173
Gambar 4.44 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gofitnes	173
Gambar 4.45 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gomall	175
Gambar 4.46 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gomall	175
Gambar 4.47 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gomall.....	176
Gambar 4.48 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gomall	177
Gambar 4.49 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gosend	178
Gambar 4.50 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gosend	179
Gambar 4.51 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gosend	179
Gambar 4.52 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gosend.....	180
Gambar 4.53 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gobox	181
Gambar 4.54 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gobox	182
Gambar 4.55 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gobox.....	182
Gambar 4.56 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gobox	183

Gambar 4.57 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gotix	184
Gambar 4.58 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gotix	185
Gambar 4.59 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gotix	185
Gambar 4.60 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gotix	186
Gambar 4.61 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gonews	188
Gambar 4.62 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gonews	188
Gambar 4.63 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gonews	189
Gambar 4.64 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gonews	190
Gambar 4.65 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gogames	191
Gambar 4.66 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gogames	192
Gambar 4.67 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gogames.....	192
Gambar 4.68 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gogames	193
Gambar 4.69 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gonearby.....	194
Gambar 4.70 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gonearby.....	195
Gambar 4.71 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gonearby.....	196
Gambar 4.72 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gonearby.....	196
Gambar 4.73 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gobills.....	198
Gambar 4.74 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gobills.....	198
Gambar 4.75 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gobills.....	199
Gambar 4.76 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gobills	200
Gambar 4.77 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gopulsa	201
Gambar 4.78 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gopulsa	202
Gambar 4.79 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gopulsa	202
Gambar 4.80 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gopulsa	203

Gambar 4.81 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gopoints.....	205
Gambar 4.82 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gopoints.....	205
Gambar 4.83 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gopoints.....	206
Gambar 4.84 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gopoints.....	207
Gambar 4.85 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Gosure.....	208
Gambar 4.86 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Gosure.....	209
Gambar 4.87 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Gosure.....	209
Gambar 4.88 Prinsip Desain Perbandingan Menu Gosure.....	210
Gambar 4.89 Prinsip Desain Keseimbangan Menu Goinvestasi.....	211
Gambar 4.90 Prinsip Desain <i>Emphasis</i> Menu Goinvestasi.....	212
Gambar 4.91 Prinsip Desain <i>Rhythm</i> Menu Goinvestasi.....	212
Gambar 4.92 Prinsip Desain Perbandingan Menu Goinvestasi.....	213

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kerangka Pemikiran	64
Tabel 1.2 Jadwal Penelitian.....	65

