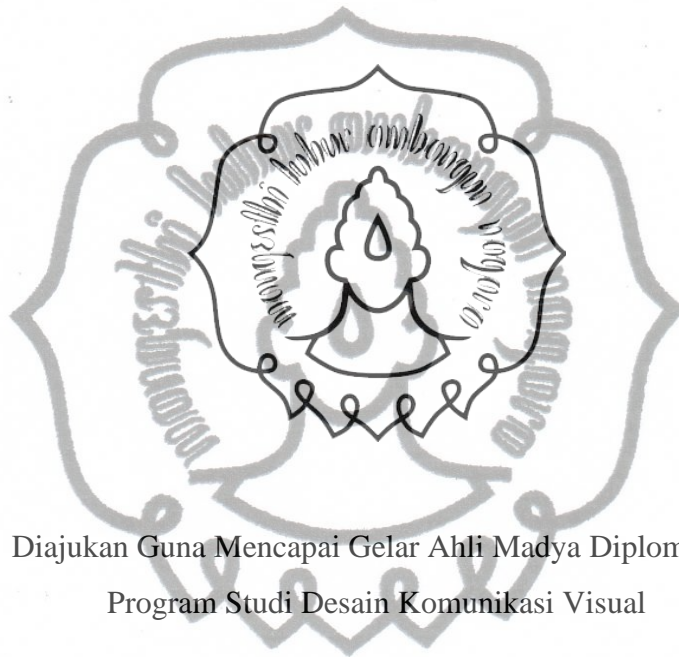


PENGANTAR TUGAS AKHIR

PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA

APLIKASI NYALA SEBAGAI MEDIA BERCEKITA

BAGI ANAK MUDA



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Isnaini Rohmatun Nur Azizah

C9517030

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul
**PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI NYALA
SEBAGAI MEDIA BERCEKITA BAGI ANAK MUDA**



Mengetahui,

Ketua Program Studi
Diploma III Desain Komunikasi Visual

Pembimbing Tugas Akhir,

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19711115 200604 1 001

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19830702 2008121003

PENGESAHAN

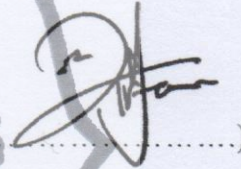
Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada tanggal 17 Juli 2020

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.

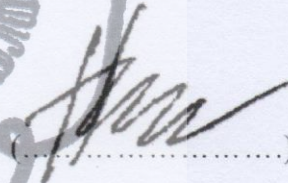
NIP. 19830702 200812100 3



Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.

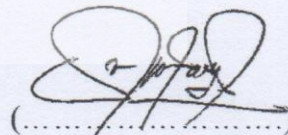
NIP. 19711115 2006041001



Penguji Tugas Akhir

Jauhari, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1983010520161001



Mengetahui

Direktur

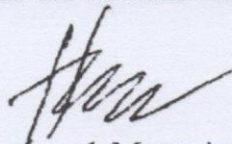
Sekolah Vokasi



Drs. Santoso Tri Hananto, M.Acc., Ak.,

NIP. 196909241994021001

Ketua Program Studi Diploma III
Desain Komunikasi Visual



Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn

NIP. 197111152006041001

MOTTO



“There is nothing you should give up on,
just because you’ve lost your way.”

– Bang Yungguk

commit to user

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

Orang tua, keluarga, sahabat-sahabat juga teman-teman penulis dan almamater tercinta yang selalu mengingatkan penulis untuk bertanggungjawab dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai, memberi doa serta dukungan sehingga Karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.



commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayahnya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan judul “Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Nyala Sebagai Media Bercerita Bagi Anak Muda”.

Adapun Tugas Akhir ini disusun guna mencapai gelar Ahli Madya Diploma III Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Vokasi Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tugas Akhir tersebut dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar tidak terlepas dari bantuan semua pihak baik dari lingkungan keluarga, lingkup kampus Universitas Sebelas Maret maupun dari lembaga/perorangan tempat penelitian ini dilakukan. Maka ungkapan rasa terima kasih serta segala penghargaan yang pantas disampaikan kepada :

1. Drs. Santoso Tri Hananto, M.Acc., Ak. selaku Direktur Sekolah Vokasi UNS.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual Sekolah Vokasi UNS.
3. Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing yang selalu sabar membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Seluruh keluarga besar D3 Desain Komunikasi Visual UNS tanpa terkecuali yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
5. Teman-teman yang telah terlibat secara langsung maupun tidak dalam pembuatan serta penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Keluarga serta teman-teman yang selalu mengingatkan dan memberikan dukungan serta dorongan untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Diri penulis sendiri, karena tetap semangat dan berjuang untuk mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada karena kesempurnaan itu hanya milik Allah SWT, maka penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan dan segala kritik serta saran yang bersifat membangun

sangat diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Surakarta, 17 Juli 2020

Penulis,



Isnaini Rohmatun Nur Azizah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	4
A. Data Produk	4
1. Konseling Psikolog <i>Online</i>	4
2. Gangguan Kesehatan Mental	6
3. Cognitive Behavior Therapy	8
4. Meditasi	11
5. SWOT (<i>Strenght, Weaknessess, Oppurtunities, Threats</i>)	13
B. Target Market	15
1. Segmentasi Demografis	15
2. Segmentasi Geografis	15
3. Segmentasi Psikografis	15
C. Komparasi	15
1. Riliv	15
2. Pijar Psikologi	17

commit to user

BAB III KONSEP PERANCANGAN	19
A. Konsep Karya	19
1. Riset Pengguna (<i>User Research</i>)	20
2. Pemilihan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	21
3. Pembuatan <i>User Flowmap</i>	22
4. Pembuatan <i>Low-Fidelity Design (Wireframe)</i>	23
5. Pembuatan <i>High Fidelity Design (Mockup)</i>	24
6. Pembuatan <i>Prototype</i>	24
7. Pengujian dan Evaluasi	25
8. Publikasi	25
B. <i>User Persona</i>	25
C. Konsep Perancangan	28
1. Strategi Kreatif	28
2. Strategi Visual	29
3. Perancangan Media	40
4. Referensi Perancangan	43
5. Estimasi Biaya Produksi	45
6. Pra Produksi dan Produksi	46
D. Visualisasi Karya	61
1. Karya Utama Desain Antarmuka (<i>user interface</i>)	61
2. Karya Pendukung	74
BAB IV PENUTUP	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah satu masalah yang dihadapi mahasiswa yaitu stres	7
Gambar 2.2 Meditasi di rumah.....	11
Gambar 2.3 Logo dan Tampilan Aplikasi Riliv	16
Gambar 2.4 Tampilan Pijar Psikologi	17
Gambar 3.1 Contoh <i>User Flow</i>	22
Gambar 3.2 Contoh <i>LowFidelity Design</i>	23
Gambar 3.3 <i>High Fidelity Design</i> aplikasi Nyala	24
Gambar 3.4 Proses pembuatan <i>prototype</i> dengan <i>software</i> Adobe XD	24
Gambar 3.5 <i>Moodboard</i> desain aplikasi Nyala	29
Gambar 3.6 Konfigurasi logo aplikasi Nyala	32
Gambar 3.7 <i>Color guide</i> logo aplikasi Nyala	33
Gambar 3.8 <i>Grid</i> logo aplikasi Nyala	33
Gambar 3.9 <i>Logo scale</i> aplikasi Nyala	34
Gambar 3.10 Referensi <i>Icon</i> dengan <i>outline style</i>	34
Gambar 3.11 Warna biru perancangan	37
Gambar 3.12 Warna merah muda perancangan	37
Gambar 3.13 Warna gradasi biru dan merah muda perancangan	37
Gambar 3.14 Warna hitam perancangan	38
Gambar 3.15 Warna putih perancangan	38

commit to user

Gambar 3.16 Warna biru muda perancangan	39
Gambar 3.17 Warna kuning perancangan	39
Gambar 3.18 Warna oranye perancangan	39
Gambar 3.19 Warna gradasi kuning dan oranye perancangan	40
Gambar 3.20 Referensi perancangan/ <i>moodboard</i> aplikasi Nyala	44
Gambar 3.21 <i>User Flowmap</i> aplikasi Nyala	47
Gambar 3.22 <i>Lo-fi design splash screen</i>	48
Gambar 3.23 <i>Lo-fi design onboarding screen</i>	48
Gambar 3.24 <i>Lo-fi design</i> Daftar dan Masuk	49
Gambar 3.25 <i>Lo-fi design</i> Home	49
Gambar 3.26 <i>Lo-fi design</i> SOS	50
Gambar 3.27 <i>Lo-fi design room chat</i>	50
Gambar 3.28 <i>Lo-fi design</i> Konseling	51
Gambar 3.29 <i>Lo-fi design</i> Riwayat Konseling	51
Gambar 3.30 <i>Lo-fi design</i> Topik Konseling.....	52
Gambar 3.31 <i>Lo-fi design</i> Paket Konseling	52
Gambar 3.32 <i>Lo-fi design</i> Pembayaran.....	53
Gambar 3.33 <i>Lo-fi design</i> Self-Care	53
Gambar 3.34 <i>Lo-fi design</i> Meditasi.....	54
Gambar 3.35 <i>Lo-fi design</i> musik.....	54
Gambar 3.36 <i>Lo-fi design</i> Nyala Membaca	55

Gambar 3.37 <i>Lo-fi design</i> artikel	55
Gambar 3.38 <i>Lo-fi design</i> Profil	56
Gambar 3.39 <i>Lo-fi design</i> Sunting Profil	56
Gambar 3.40 <i>Lo-fi design</i> Mood Tracker.....	57
Gambar 3.41 <i>Lo-fi design</i> Pencapaian	57
Gambar 3.42 <i>Lo-fi design</i> Tentang Aplikasi	58
Gambar 3.43 Pembuatan <i>hi-fi design</i> dengan Adobe XD	58
Gambar 3.44 Proses <i>prototyping</i> dengan Adobe XD	59
Gambar 3.45 Tampilan halaman <i>Splash Screen</i>	61
Gambar 3.46 Tampilan halaman <i>Onboarding Screen</i>	62
Gambar 3.47 Tampilan halaman masuk aplikasi.....	63
Gambar 3.48 Tampilan halaman daftar akun	64
Gambar 3.49 Tampilan halaman Home	64
Gambar 3.50 Tampilan halaman SOS.....	65
Gambar 3.51 Tampilan <i>room chat</i>	65
Gambar 3.52 Tampilan halaman Konseling.....	66
Gambar 3.53 Tampilan halaman Riwayat Konseling	66
Gambar 3.54 Tampilan halaman Topik Konseling	67
Gambar 3.55 Tampilan halaman Paket Konseling.....	67
Gambar 3.56 Tampilan halaman Pembayaran	68
Gambar 3.57 Tampilan halaman Self-Care.....	68

Gambar 3.58 Tampilan halaman Meditasi	69
Gambar 3.59 Tampilan halaman Musik.....	69
Gambar 3.60 Tampilan halaman Nyala Membaca.....	70
Gambar 3.61 Tampilan halaman artikel.....	70
Gambar 3.62 Tampilan halaman Profil.....	71
Gambar 3.63 Tampilan halaman Sunting Profil	71
Gambar 3.64 Tampilan halaman Mood Tracker.....	72
Gambar 3.65 Tampilan halaman Pencapaian.....	72
Gambar 3.66 Tampilan halaman Tentang Aplikasi	73
Gambar 3.67 Desain Poster	74
Gambar 3.68 Desain X-banner	75
Gambar 3.69 Desain Landing Page Website	76
Gambar 3.70 Desain iklan di media sosial	77
Gambar 3.71 Desain iklan di Instagram Story	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT Aplikasi Nyala	14
Tabel 2.2 Kekuatan dan kelemahan Aplikasi Riliv.....	16
Table 2.3 Kekuatan dan kelemahan Aplikasi Pijar Psikologi	17
Table 3.1 Estimasi biaya pembuatan dan media pendukung aplikasi	45



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Perancangan *Prototype Mobile Apps* 20



commit to user