

**PROYEK AKHIR**  
**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
PERIODE 10

**PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE MOBILE APPLICATION***  
**PENANGGULANGAN SAMPAH BAGI MASYARAKAT KOTA**  
**SEMARANG**



dikerjakan oleh:  
WISNU TRI PRAYOGA  
13.13.0074

Pembimbing:  
ARWIN PURNAMA JATI, S.Sn., GradDiplIDEA, MA, Cd.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIKA SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
PERIODE GENAP 2016/2017

**PROYEK AKHIR**  
**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
PERIODE 10

**PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE MOBILE APPLICATION***  
**PENANGGULANGAN SAMPAH BAGI MASYARAKAT KOTA**  
**SEMARANG**



dikerjakan oleh:  
WISNU TRI PRAYOGA  
13.13.0074

Pembimbing:  
ARWIN PURNAMA JATI, S.sn., GradDipIDEA, MA, Cd.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIKA SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG  
PERIODE GENAP 2016/2017

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE MOBILE APPLICATION*  
PENANGGULANGAN SAMPAH BAGI MASYARAKAT KOTA SEMARANG

Wisnu Tri Prayoga

13.13.0074



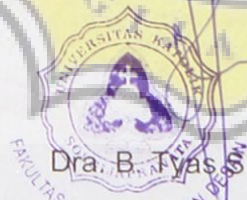
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur dan Desain  
Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 17 Juli 2017

Mengesahkan,  
Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA. Ph.D

NIDN. 0626076501

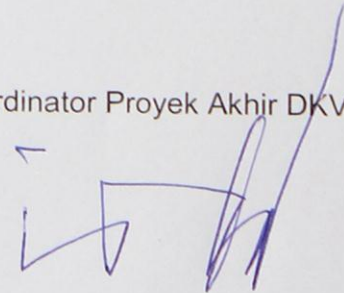
Kaprodi Desain Komunikasi Visual



Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA

NPP. 058.1.2013.283

Koordinator Proyek Akhir DKV



Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR

NPP. 058.1.1986.013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul :

PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE MOBILE APPLICATION*  
PENANGGULANGAN SAMPAH BAGI MASYARAKAT KOTA SEMARANG

Wisnu Tri Prayoga

13.13.0074

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur dan Desain


Universitas Katolik Soegijapranata


Semarang, 14 Juli 2017

Menyetujui

Pembimbing 1

Pembimbing 2

  
Arwin Purnama Jati S.Sn., GradDipIDEA  
NPP. 058.1.2010.279

  
Ag. Dicky Prastomo SIP, M.A  
NPP.058.1.2013.283

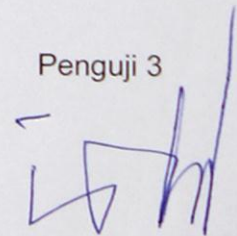
Penguji 1

Penguji 2

Penguji 3







Arwin Purnama Jati S.Sn., GradDipIDEA  
NPP.058.1.2010.279

Ag. Dicky Prastomo SIP, M.A  
NPP. 058.1.2013.283

Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR  
NPP. 058.1.1986.013



## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Wisnu Tri Prayoga  
NIM : 13.13.0074  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir

PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE MOBILE APPLICATION*  
PENANGGULANGAN SAMPAH BAGI MASYARAKAT KOTA SEMARANG

Menyatakan bahwa proyek akhir desain komunikasi visual ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, Saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademik, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 13 Juli 2017

Saya yang menyatakan



Wisnu Tri Prayoga

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala karunia dan anugerah yang diberikan. Setiap jalan yang dilalui selalui disertai hingga sampai hari ini Penulis mampu menyelesaikan proyek akhir desain komunikasi visual dengan baik.

Proyek akhir desain komunikasi visual yang membahas tentang perancangan desain *interface mobile application* bagi penanggulangan sampah di kota Semarang ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan dapat direalisasikan meskipun banyak yang harus disempurnakan namun Penulis yakin rancangan ini akan membawa manfaat bagi banyak pihak.

Dalam kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini yaitu,

1. Ibu Arwin selaku dosen pembimbing yang sudah sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini dan yang sudah memberikan inspirasi dan referensi bagi penulis, terima kasih banyak bu!
2. Dosen penguji Pak Dono dan Pak Dicky yang sudah membantu menyempurnakan proyek akhir ini menjadi lebih baik.
3. Orangtua serta abang-abang yang sudah memberi dukungan bagi penulis dari awal kuliah hingga proyek ini selesai dan berbuah hasil yang manis, terima kasih untuk semuanya.
4. Teman-teman Sense Inc atas dukungan, bantuan dan hiburan di kala mengerjakan proyek akhir yang rumit ini.
5. Teman-teman seperjuangan di PADKV X, terima kasih untuk bantuannya dan akhirnya hasil ini bisa berbuah manis.
6. Teman dekat Penulis, Rawi Ariani yang sudah memberi dukungan sampai Penulis mampu menyelesaikan proyek akhir ini.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang sudah membantu Penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini, terima kasih atas dukungan kalian semua.

## HALAMAN ABSTRAK

Wisnu Tri Prayoga

NIM : 13.13.0074

### **Perancangan Desain *Interface Mobile Application* Penanggulangan Sampah bagi Masyarakat Kota Semarang**

#### **ABSTRAK**

Permasalahan yang muncul dalam penanggulangan sampah dapat diklasifikasikan dalam dua hal yaitu proses yang muncul dalam pembuangan sampah di masyarakat dan proses distribusi. Teknologi saat ini dianggap mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam masyarakat dan dapat menjadi solusi guna mengatasi masalah sosial sampah secara efisien misalnya sebagai media komunikasi yang terjalin antara individu dan individu lainnya atau antara masyarakat dengan pemerintah melalui konsep sistem dan aplikasi media *interface*.

Melalui proyek akhir desain ini dibuatlah rancangan *mobile application* berupa E-Resik yaitu aplikasi yang dirancang guna memudahkan penggunaanya dalam mengatasi permasalahan sampah melalui fitur kemudahan angkutnya. Selain mengatasi permasalahan sampah, E-Resik juga dapat menjadi pilihan untuk menggugah kesadaran masyarakat melalui fitur laporan. ide perancangan desain aplikasi ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam penanggulangan sampah perkotaan, serta dapat menggugah masyarakat untuk ikut andil dalam mengatasi permasalahan ini dan juga sebagai media penghubung agar terjadinya komunikasi antara masyarakat dan pemerintah dalam menangani masalah sampah bersama. Konsep visual pada perancangan ini menggunakan konsep visual *flat design*. *Flat design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan. Aplikasi E-Resik sendiri menggunakan prinsip desain pada penataan *layout proportion*, dimana *proportion* termasuk prinsip dasar tata ruang untuk memperoleh keserasian. Penggunaan warna digunakan warna yang dekat dengan alam seperti warna hijau dan kuning dan logonya yang terinspirasi dari *icon map* yang sangat dekat hubungannya dengan suatu tempat, dan juga ikon dari konsep 3R yang mempunyai makna sebagaipengolahan kembali dari sampah.

Kata kunci : desain *interface*, *mobile application*, *flat design*, E-Resik, penanggulangan sampah.

## HALAMAN ABSTRAK

Wisnu Tri Prayoga

NIM : 13.13.0074

### **Perancangan Desain *Interface Mobile Application* Penanggulangan Sampah bagi Masyarakat Kota Semarang**

#### **ABSTRAK**

Permasalahan yang muncul dalam penanggulangan sampah dapat diklasifikasikan dalam dua hal yaitu proses yang muncul dalam pembuangan sampah di masyarakat dan proses distribusi. Teknologi saat ini dianggap mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam masyarakat dan dapat menjadi solusi guna mengatasi masalah sosial sampah secara efisien misalnya sebagai media komunikasi yang terjalin antara individu dan individu lainnya atau antara masyarakat dengan pemerintah melalui konsep sistem dan aplikasi media *interface*.

Melalui proyek akhir desain ini dibuatlah rancangan *mobile application* berupa E-Resik yaitu aplikasi yang dirancang guna memudahkan penggunaanya dalam mengatasi permasalahan sampah melalui fitur kemudahan angkutnya. Selain mengatasi permasalahan sampah, E-Resik juga dapat menjadi pilihan untuk menggugah kesadaran masyarakat melalui fitur laporan. ide perancangan desain aplikasi ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam penanggulangan sampah perkotaan, serta dapat menggugah masyarakat untuk ikut andil dalam mengatasi permasalahan ini dan juga sebagai media penghubung agar terjadinya komunikasi antara masyarakat dan pemerintah dalam menangani masalah sampah bersama. Konsep visual pada perancangan ini menggunakan konsep visual *flat design*. *Flat design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan. Aplikasi E-Resik sendiri menggunakan prinsip desain pada penataan *layout proportion*, dimana *proportion* termasuk prinsip dasar tata ruang untuk memperoleh keserasian. Penggunaan warna digunakan warna yang dekat dengan alam seperti warna hijau dan kuning dan logonya yang terinspirasi dari *icon map* yang sangat dekat hubunganya dengan suatu tempat, dan juga ikon dari konsep 3R yang mempunyai makna sebagaipengolahan kembali dari sampah.

Kata kunci : desain *interface*, *mobile application*, *flat design*, E-Resik, penanggulangan sampah.



## DAFTAR ISI

Halaman Sampul	
Halaman Judul.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Pernyataan Orisinalitas .....	v
Halaman Kata Pengantar.....	vi
Halaman Abstrak.....	viii
Halaman Daftar Isi.....	ix
Halaman Daftar Gambar.....	xi
Halaman Daftar Bagan.....	xii
Halaman Daftar Tabel.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
I.1. Latar Belakang Masalah.....	1
I.2. Identifikasi Masalah.....	4
I.3. Pembatasan Masalah.....	4
I.4. Perumusan Masalah.....	4
I.5. Tujuan Penelitian.....	4
I.6. Manfaat Penelitian.....	5
I.7. Metode Penelitian.....	5
I.8. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN UMUM</b>	
II.1. Kerangka Berpikir.....	7
II.2. Landasan Teori.....	8
II.3. Kajian Pustaka.....	20
II.4. Studi Komparasi.....	23
<b>BAB III STRATEGI KOMUNIKASI</b>	
III.1. Analisis Data Hasil Penelitian.....	25
III.2. Sasaran Khalayak ( <i>Target Audience</i> ).....	33
III.3. Strategi Komunikasi.....	34

BAB IV	
IV.1 Konsep Visual.....	38
IV.2 Konsep Verbal.....	44
IV.3 Visualisasi Desain.....	46
BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan <i>homescreen</i> Gringgo, E-Recycle dan E-Bank Sampah (ki-ka)	23
Gambar 2.2. Tampilan <i>login</i> Gringgo, E-Recycle dan E-Bank Sampah (ki-ka)	23
Gambar 2.3. Tampilan <i>submit application</i> Gringgo, E-Recycle dan E-Bank Sampah (ki-ka)	24
Gambar 3.1. Tanggapan responden mengenai spesifikasi aplikasi yang dibutuhkan	26
Gambar 3.2 Penggunaan <i>smartphone</i> di ASEAN	29
Gambar 4.1 Logo Aplikasi E-RESIK	38
Gambar 4.2 Color Pallete Log	39
Gambar 4.3 Tipografi	40
Gambar 4.4 Elemen	40
Gambar 4.5 Icon 3R	41
Gambar 4.6 Icon Map	41
Gambar 4.7 Icon Check	42
Gambar 4.8 Maskot Cacing	43
Gambar 4.9 Layout Aplikasi	44
Gambar 4.10 Logo Black and White	46
Gambar 4.11 Grid Logo	47
Gambar 4.12 Clear Area	47
Gambar 4.13 Aturan Logo	48
Gambar 4.14 Ikon Logo	49
Gambar 4.15 Desain Menu Opening Aplikasi	49
Gambar 4.16 Logic Aplikasi	50
Gambar 4.17 Desain Menu Utama/Thumbnail	50
Gambar 4.18 Desain Menu Utama/Thumbnail	51
Gambar 4.19 Mekanisme Angkut	51
Gambar 4.20 Mekanisme Angkut 2	52
Gambar 4.21 Mekanisme Laporan	53
Gambar 4.22 Mekanisme Laporan 2	53
Gambar 4.23 Media Promosi App Ads	54
Gambar 4.24 Media Promosi Web Ads	55
Gambar 4.25 Storyboard Ads	56
Gambar 4.26 Skip Ads Youtube	57
Gambar 4.27 Layout Appstore	57

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir	7
Bagan 2.2. Hubungan antara manusia dan komputer	11





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan aplikasi berbasis lingkungan	24
Tabel 3.1 Tanggapan responden mengenai penggunaan <i>smartphone</i>	25
Tabel 3.2. Tingkat kepedulian permasalahan sampah	27
Tabel 3.3. Tanggapan responden tentang inovasi aplikasi	27
Tabel 3.4. Tanggapan responden mengenai inovasi aplikasi	27

