

## BAB IV STRATEGI KREATIF

### IV.1 Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan ini menggunakan konsep visual *flat design*. *Flat design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan. Dalam teorinya, *flat design* mampu memberikan pemahaman dan kecepatan *user* untuk mengetahui arti yang tersirat pada suatu desain, sehingga dapat memudahkan *user* untuk mengoperasikan dan mengkomunikasikan dalam lingkup manusia dengan komputer (*User Interface* dan *User Experience*). *Flat design* mampu memberikan jawaban atas permasalahan seperti yang tertuang pada hasil observasi dimana kecenderungan dari masyarakat modern lebih mengedepankan fungsi dan kemudahan dalam suatu aplikasi.

#### IV.1.1 Logogram

Logo merupakan aspek penting dalam perancangan ini. Logo merupakan wajah dari suatu *brand* atau perusahaan. Logo bertujuan untuk menginformasikan suatu pesan yang tersirat melalui bentuk visual dari beberapa elemen sehingga dengan menggunakan logo, orang dapat menangkap dan mengerti ide maupun gagasan yang ingin disampaikan kepada khalayak umum sebagai jawaban atas penanganan sampah yang menjadi permasalahan sosial. Aplikasi E-Resik menggunakan beberapa elemen dan bentuk visual yang dapat merepresentasikan logogram sebagai wajah dari informasi yang ingin disampaikan kepada *audience*. Seperti halnya *icon map* yang sangat dekat hubungannya dengan suatu tempat, dan juga ikon dari konsep 3R yang mempunyai makna sebagai pengolahan kembali dari sampah.

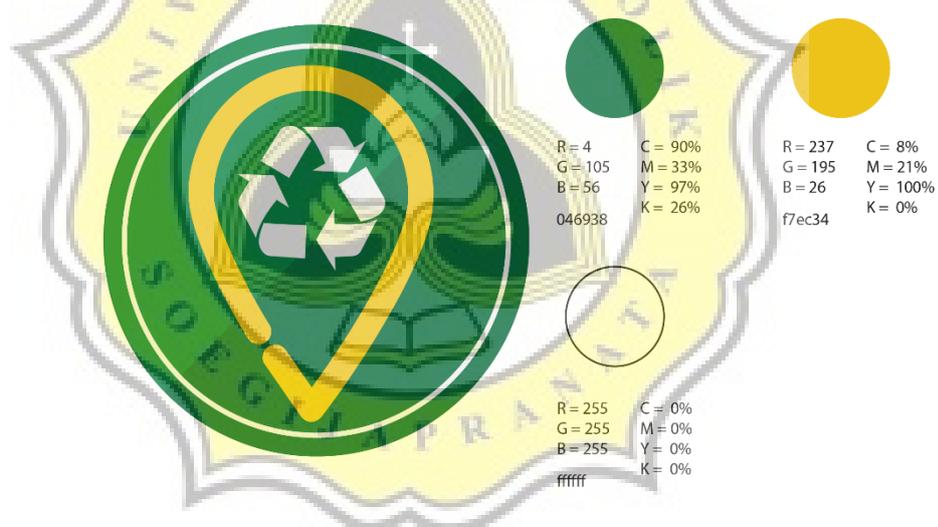


Gambar 4.1 Logo Aplikasi E-RESIK

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

### IV.1.2 Warna

Dalam perancangan ini, pemilihan warna yang tepat dapat menjadi faktor untuk terciptanya suatu komunikasi dan pemahaman yang dapat mengkomunikasikan konsep kepada *user* agar lebih dimengerti dengan baik. Pada perancangan aplikasi ini, warna yang di gunakan meliputi konsep warna primer dan sekunder. Warna yang digunakan sangat dekat dengan warna alam yaitu hijau dimana aplikasi ini ditujukan untuk penanggulangan sampah dan merupakan upaya dari pemeliharaan lingkungan dan warna kuning sebagai harapan untuk media komunikasi yang memberikan *feedback* dengan penambahan warna kuning yang juga merupakan simbol optimis dan turunan warna dari dinas kebersihan dan pertamanan kota Semarang.



Gambar 4.2 Color Pallete Logo

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

### IV.1.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan jenis font *sans serif*. Font *sans serif* merupakan jenis font yang tidak mempunyai kait di setiap hurufnya. Kesan yang di timbulkan dari jenis font ini adalah kesan modern *readability* yang tinggi. Dalam pemilihan jenis font, aplikasi ini menggunakan font *advantage*, dimana font ini merupakan jenis font

yang sesuai dengan konsep *flat design* yang pada dasarnya konsep *flat design* merupakan konsep yang lebih mengutamakan kesederhanaan bentuk dan huruf agar dapat mengkomunikasikan suatu makna dengan lebih mudah.

Logo Type

E-RESIK SEMARANG

Font

Advantage



Gambar 4.3 Tipografi

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

#### IV.1.4 Elemen

Elemen-elemen yang menjadi bentuk dasar dari perancangan ini adalah elemen yang dekat kaitannya dengan konsep perancangan mengatasi permasalahan sosial sampah yang terjadi di daerah kota Semarang. Elemen ini digunakan untuk mempermudah *user* untuk mengenali dan memahami konsep yang tertuang dalam logo dari elemen-elemen yang terbentuk melalui desain visual.



Gambar 4.4 elemen

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

A. Elemen yang pertama adalah elemen dari ikon 3R. Ikon ini dapat memperjelas maksud aplikasi ini yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan sosial sampah. 3R sendiri merupakan kepanjangan dari *Recycle, Reuse dan Reduce* dimana konsep 3R bertujuan untuk menanggulangi permasalahan sampah yang pada saat ini konsep 3R merupakan cara terbaik untuk menanggulangi sampah.



Gambar 4.5 Icon 3R

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- B. Elemen kedua adalah elemen ikon dari map, ikon map merupakan suatu tanda untuk menunjukkan suatu tempat. Elemen ikon map digunakan untuk mempermudah *user* memahami dari maksud suatu aplikasi untuk memancing indra penglihatan dan alam bawah sadar untuk mengerti bahwa aplikasi ini juga erat kaitan dengan menunjukkan suatu tempat.



Gambar 4.6 Icon Map

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- C. Elemen ketiga adalah elemen *check* dimana dalam penerapan ikon menggunakan penyederhanaan bentuk dengan teknik stilasi dari ikon map dan ikon *check* sehingga memunculkan wajah baru pada logogram tanpa merubah esensi atau wajah dari bentuk sebelumnya, penggunaan teknik stilasi ini digunakan untuk menyisipkan makna dalam logo sehingga memperkuat konsep dimana aplikasi ini sebagai wadah komunikasi yang dalam pelaksanaannya telah terverifikasi dengan penambahan ikon check.



Gambar 4.7 Icon Check

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

#### **IV.1.5 Maskot Aplikasi**

Maskot aplikasi adalah suatu bentuk atau benda yang diyakini dapat membawa keberuntungan atau menyemarakkan dalam suatu acara dan dapat berbentuk seseorang, binatang maupun obyek lainnya guna menunjang citra dari brand itu sendiri. Pada penerapannya perancangan aplikasi E-RESIK menggunakan maskot yang terinspirasi dari suatu binatang cacing.

Cacing merupakan binatang yang lahir dan tinggal dalam tanah, pemilihan penggunaan cacing terinspirasi bahwa cacing merupakan binatang yang mandiri dan memiliki sifat sifat yang positif untuk manusia. Meskipun cacing hidup dan tinggal di dalam tanah, cacing merupakan binatang yang paling bersih diantara binatang yang tinggal di dalam tanah, adapun kegunaan dari cacing yaitu sebagai penyubur tanaman, dimana cacing sangat berperan untuk mengurai unsur mineral tanah untuk kembali menjadi subur yang bermanfaat untuk tanaman.

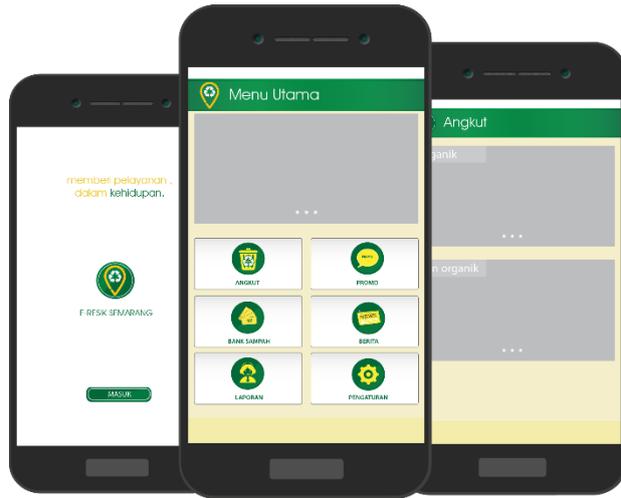


Gambar 4.8 Maskot Cacing

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

#### IV.1.6 Layout Aplikasi

Dalam penerapannya, layout aplikasi sangat mendukung untuk terjalin suatu komunikasi antara manusia dengan komputer dimana pemilihan layout yang tepat dapat menjadi solusi interaksi yang atraktif dan komunikatif yang dapat menjembatani komunikasi yang telah menjadi permasalahan sosial guna menanggulangi permasalahan sampah tersebut. Aplikasi E-Resik sendiri menggunakan prinsip desain pada penataan *layout proportion*, dimana *proportion* termasuk prinsip dasar tata ruang untuk memperoleh keserasian, dimana untuk memperoleh suatu keserasian dibutuhkan suatu perbandingan yang tepat seperti halnya simetris.



Gambar 4.9 Layout Aplikasi

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

## IV.2 Konsep Verbal

### IV.2.1 Nama Aplikasi

Konsep verbal perancangan nama aplikasi mengacu pada perancangan *design interface* aplikasi sebagai solusi dari permasalahan sosial sampah melalui media mobile application. Perkembangan jaman menuntut orang untuk hidup lebih maju. Perkembangan jaman juga membawa dampak positif di era sekarang ini, dimana dunia bukan hanya dinikmati pada dunia nyata, melainkan sekarang dunia dapat kita nikmati melalui dunia digital. Dunia digital dapat kita jumpai melalui banyak media seperti halnya sosial media. Sosial media adalah proses interaksi manusia atau individu menjalin relasi melalui perkembangan media seperti halnya *mobile application*.

*Mobile application* dapat diartikan suatu program dari komputer yang dapat digunakan secara berpindah-pindah dari tempat lain tanpa terjadi pemutusan jaringan komunikasi. Nama E-RESIK diadopsi dari kata di suku Jawa yaitu resik, resik sendiri mempunyai pengertian bersih atau kebersihan yang sama artinya dengan keresikan sesuatu yang dianggap baik. Resik mempunyai antonim atau lawan kata kotor yang berarti suatu hal yang dianggap tidak bersih yang mempunyai definisi jelek untuk hal hal tertentu. Sedangkan pada kata depan terdapat penambahan kata E- yang berarti *Electronic*. Pada penerapannya E-resik merupakan media komunikasi berbasis mobile application, dimana media tersebut terhubung dengan alat komunikasi sebagai wadah dari aplikasi itu sendiri dengan kata lain E-Resik dapat

diartikan juga sebagai *Electronik Resik* yang mempunyai definisi sebagai media yang berada pada suatu media komunikasi electronic.

1. E = Electronic
2. RESIK = Bersih

#### **IV.2.2 Tagline/Slogan Aplikasi**

Konsep *Tagline* / slogan aplikasi mengacu pada jenis pelayan publik. Era digital ini yang seturut perkembangan jaman menciptakan suatu penemuan-penemuan yang kadang sulit kita bayangkan. Pada penerapannya slogan merupakan motto atau jati diri atau *soul* dalam suatu konteks tujuan. "*Slogan*" sendiri diambil dari istilah dalam bahasa Gaelik, *sluagh-ghairm*, yang berarti "teriakan bertempur". Dalam perancangannya slogan aplikasi E-RESIK mempunyai tujuan untuk mengajak masyarakat mau dan menggunakan aplikasi pelayanan publik sebagai media komunikasi guna mengatasi permasalahan sosial sampah yang terjadi di kota Semarang. *Tagline/slogan* yang dapat merepresentasikan wajah dari aplikasi ini adalah "Memberi Pelayanan dalam kebersihan". *Tagline* atau slogan ini terbagi atas empat suku kata dan 2 pelafalan kalimat yang saling terikat satu sama lain, yang pertama adalah "memberi pelayanan" memberi pelayanan dalam *tagline* ini bertujuan untuk menginformasikan kepada khalayak umum bahwa dimana pemerintah adalah suatu lembaga yang di bentuk untuk melayani kebutuhan masyarakat, seperti halnya contoh permasalahan sosial yang tak kunjung teratasi, seperti halnya konsep desain aplikasi *interface* ini dirancang guna membantu masyarakat dan pemerintah untuk bersatu padu untuk mengatasi permasalahan sampah. Pelafalan kedua adalah "Dalam Kebersihan". Dalam pelafalan kedua ini memberikan informasi yang tertuju pada suatu bidang yaitu kebersihan. Nilai yang tertuang pada titik poin perancangan aplikasi ini bertujuan untuk menanggulangi permasalahan sosial sampah. Agar tidak menimbulkan suatu pengertian yang berbeda pada pelafalan kedua yang berisi " dalam kebersihan " ingin menekankan suatu maksud yang menjadi poin penting pada aplikasi,

1. Memberi Pelayanan = yang berarti melayani "pelayanan masyarakat"
2. Dalam Kebersihan = titik fokus masalah yaitu "masalah Sosial Sampah "

#### **IV.2.2 Design Interface Aplikasi sebagai media utama**

Seiring perkembangan teknologi, *smartphone* telah menjadi bagian dari masyarakat modern. Tingkat penjualan *smartphone* dari tahun ke tahun terus meningkat dan serta perpindahan dalam mengonsumsi informasi pun semakin lama semakin ditinggalkan seperti halnya media cetak dan beralih ke media elektronik *smartphone*. Banyaknya permintaan kebutuhan dalam negeri pun banyak mendatangkan investor produsen *smartphone* yang dapat dikonsumsi oleh semua kalangan. Hal ini dapat disimpulkan adanya peluang guna mengatasi permasalahan sosial sampah dengan *mobile application* yang berbasis media elektronik *smartphone*.

Media aplikasi digunakan sebagai media utama menjadi alasan karena keberadaan *smartphone* yang tak pernah tertinggal dari kehidupan masyarakat perkotaan. Kecenderungan masyarakat majemuk menggunakan *smartphone* sebagai media bersosialisasi. Media aplikasi pun merupakan media yang komunikatif dalam menghubungkan antar individu. Alasan dalam pemilihan aplikasi ini sebagai media yang tepat untuk mengatasi permasalahan sosial sampah karena sifat dari media aplikasi yang dua arah dimana pengguna *smartphone* pun telah merambah ke berbagai golongan. Selain itu juga karena media aplikasi bisa menjadi wadah komunikasi yang efektif untuk berdemokrasi dan bergotong royong dalam menanggulangi permasalahan sosial sampah. Tingkat keefektifan waktu dan kemudahan dalam penggunaannya menjadi suatu terobosan dan solusi yang tepat dalam era saat ini.

## IV.3 Visualisasi Desain

### IV.3.1 Graphic Standar Manual

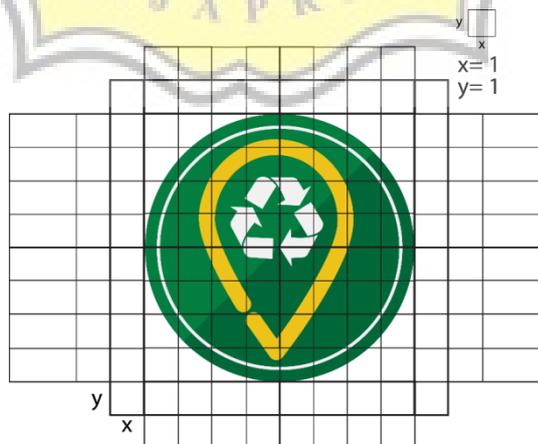
#### IV.3.1.1 Logo Black and White



Gambar 4.10 Logo Black and White

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

#### IV.3.1.2 Grid Logo



Gambar 4.11 Grid Logo

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

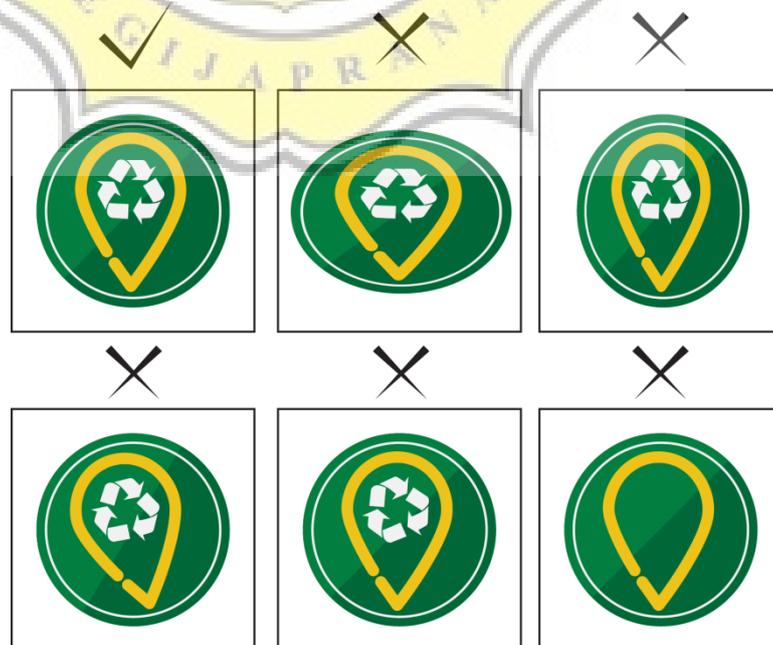
### IV.3.1.3 Clear Area



Gambar 4.12 Clear Area

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

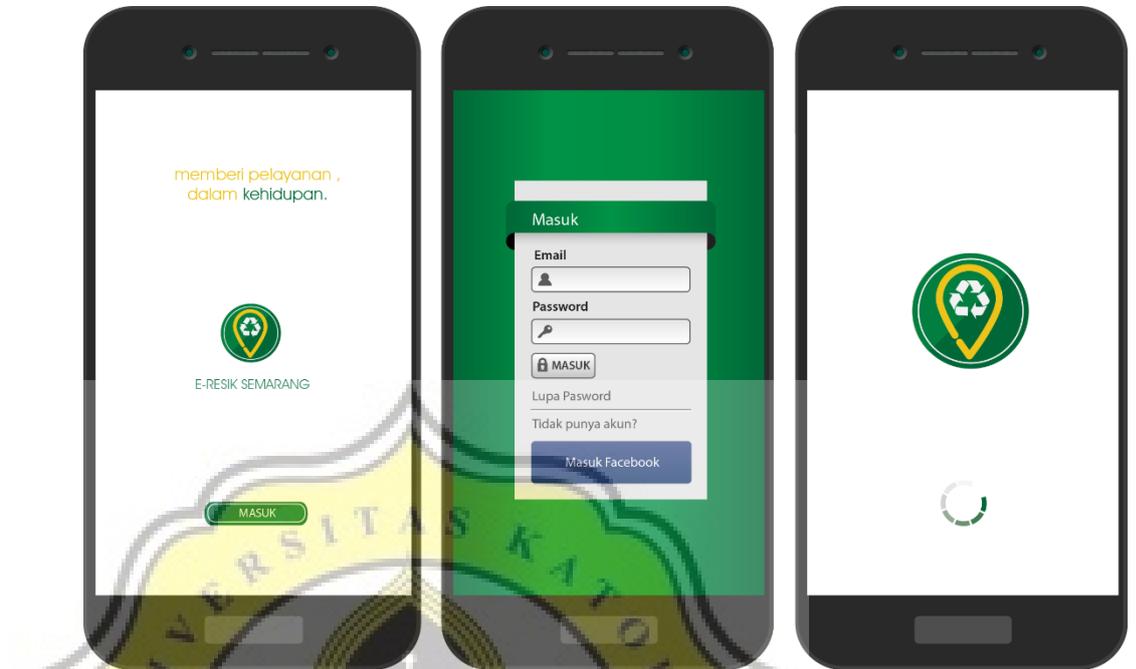
### IV.3.1.4 Aturan Logo





## IV.3.2 Design Interface Aplikasi

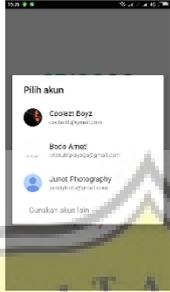
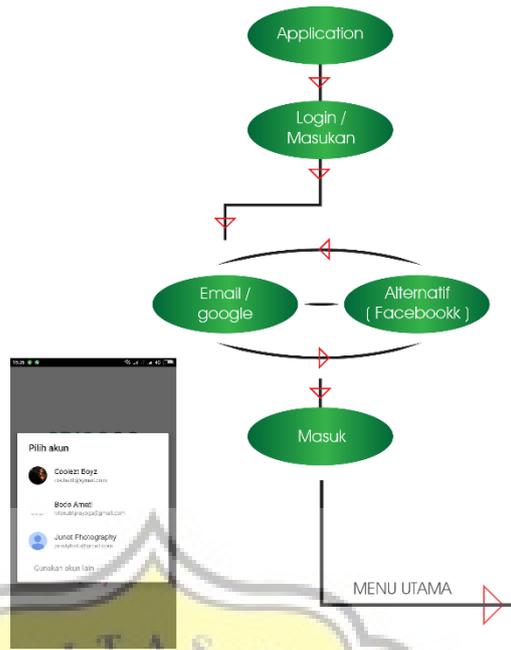
### IV.3.1.1 Tampilan Menu Opening



Gambar 4.15 Desain Menu Opening Aplikasi

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Dalam menu awal *design interface* kita diarahkan untuk menuju akun atau membuat akun *user*, hal ini digunakan untuk keamanan dan sebagai kenyamanan *user* untuk meminimalisir tindak kejahatan atau *hacking*. Untuk menjadi member akun pada aplikasi ini cukup menggunakan akun email. *User* juga dapat melakukansinkroniasai ke akun facebook guna menambah keamanan.



Gambar 4.16 Logic Aplikasi

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

**IV.3.1.2 Tampilan Menu Utama**



Gambar 4.17 Desain Menu Utama/Thumbnail

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



memberi pelayanan ,  
dalam kebersihan.

Gambar 4.18 Desain Menu Utama/Thumbnail  
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

### IV.3.1.3 Mekanisme/ Logic Angkut

#### Mekanisme Angkut

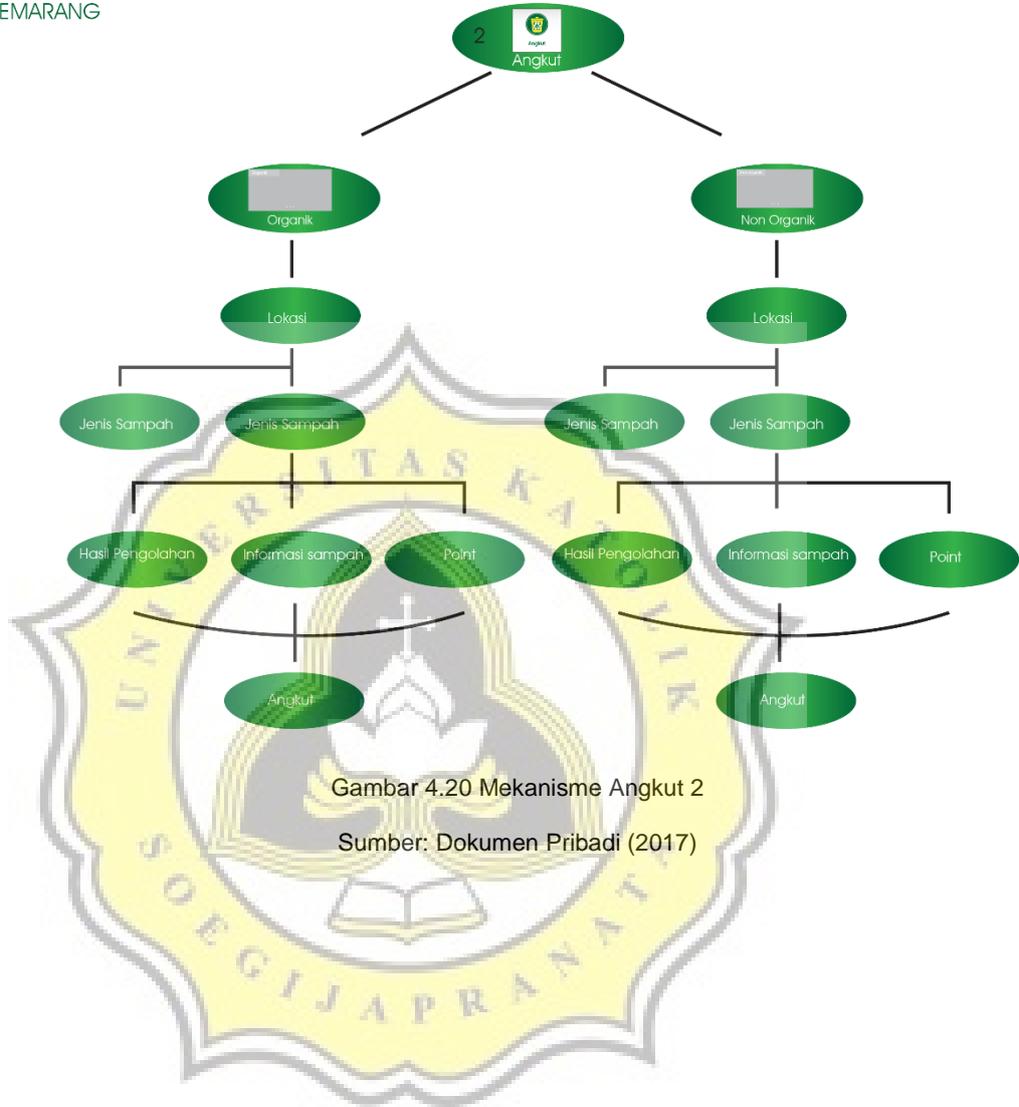


Gambar 4.19 Mekanisme Angkut

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



E-RESIK SEMARANG



Gambar 4.20 Mekanisme Angkut 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

### IV.3.1.3 Mekanisme/ Logic Laporan



E-RESIK SEMARANG

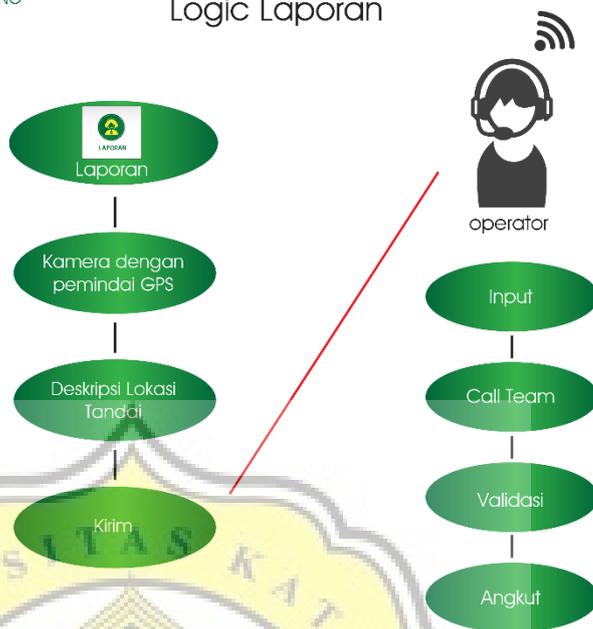
Logic / Mekanisme Laporan



Gambar 4.21 Mekanisme Laporan

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Logic Laporan



Gambar 4.22 Mekanisme Laporan 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

**IV.3.2 Media Promosi**

Media Promosi digunakan untuk memperkenalkan aplikasi ini ke khalayak umum, sesuai segmentasi yang dituju yaitu SES AB – BC. Media promosi atau iklan yang digunakan adalah *audience* yaitu seseorang atau sebuah grup yang ditargetkan oleh *advertiser* untuk iklannya. *Audience* biasanya diukur melalui seperti umur, jenis kelamin, profesi, dan kewarganegaraan. Target media promosi perancangan ini terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu *app ads*, *web ads*, *Skip Ads Youtube* dll.



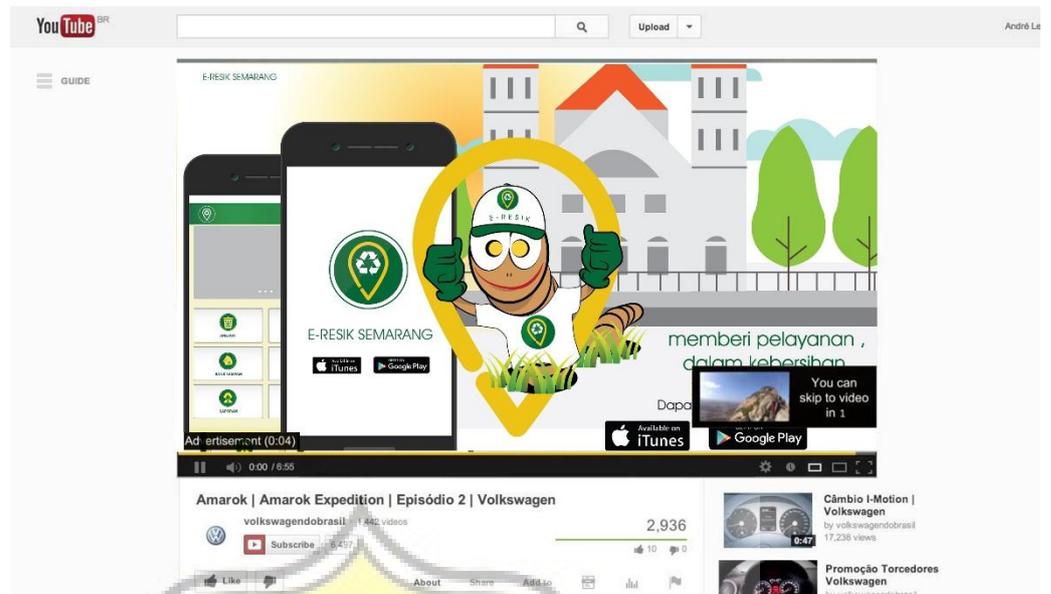


LOKASI: TAMAN  
 CAST: 3 ORANG  
 PROP: MINUMAN CUP, TEMPAT SAMPAH, BANGKU TAMAN



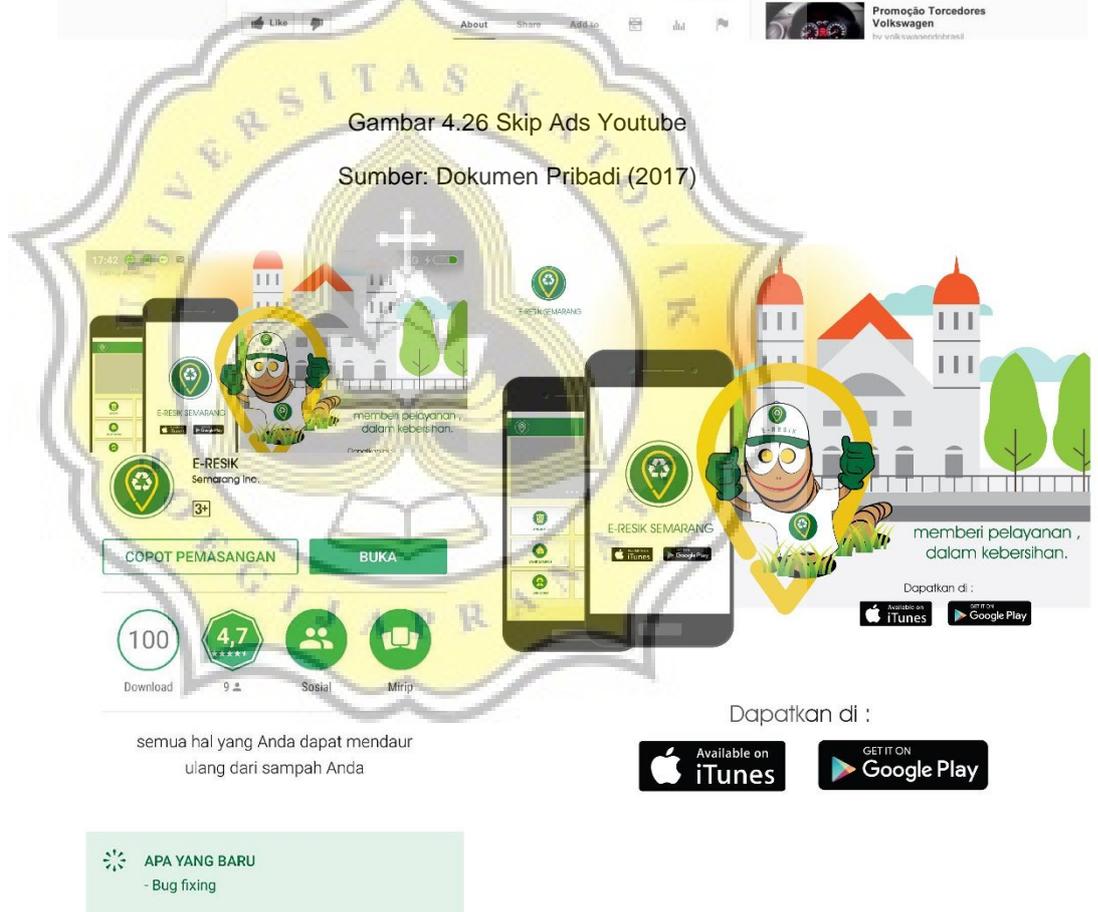
Gambar 4.25 Storyboard Ads

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar 4.26 Skip Ads Youtube

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar 4.27 Layout Appstore

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)