

BAB IV PERANCANGAN

Perancangan visual dari aplikasi ini dibuat untuk dapat membantu suatu individu yang menggunakan media sosial untuk membentuk *cognition* dengan memulai kegiatan membangun personal brand online. Aplikasi ini bertujuan membantu pengguna dalam memulai kegiatan membangun *personal brand* online yang positif. Membangun personal brand yang positif bukanlah pekerjaan yang instan karena memiliki faktor dan kriteria yang dapat dipahami terlebih dahulu sebagai bekal. Aplikasi ini akan berperan sebagai media yang mengemas faktor dan kriteria *personal brand* dari sumber yang terpercaya, secara menarik, mudah dipahami, dan membantu pengguna dalam memulai kegiatan membangun *personal brand* online yang positif.

Dengan demikian konsep utama yang ingin ditampilkan dari visualisasi aplikasi ini adalah aplikasi yang terpercaya dengan visual yang menarik sehingga mudah dipahami, dan dapat membantu pengguna. Dalam upaya untuk memenuhi konsep utama tersebut, maka perlu dilakukan perumusan dan perancangan konsep verbal dan konsep visual sebagai berikut:

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Style Aplikasi : Modern, ekspresif, minimalis-ilustrasi.

4.1.2 Nama Aplikasi

Nama : **Jemari**

Asal dan Makna : Singkatan dari “penjenamaan pribadi” (penJEnaMAan pRIbadi).

Relevansi Pemilihan Nama :

- Penjenamaan Pribadi merupakan terjemahan Bahasa Indonesia dari kata *Personal Branding*. Jenama merupakan terjemahan dari kata “*brand*” sehingga branding (*brand+ing*) berarti melakukan kegiatan membangun “*brand*” (penjenamaan: melakukan kegiatan membangun jenama).
- Dalam Bahasa Indonesia, jemari memiliki arti jari-jari tangan. Dalam penamaan untuk aplikasi ini, jari-jari dapat digunakan sebagai alat “membangun” dan “membentuk.”
- Jari-jari tangan juga penting dalam dinamika di era digital dengan kegiatan yang serba *mobile* dan daring melalui ponsel yang dikendalikan dengan jari-jari tangan.

- Seperti halnya jemari tangan sangat dibutuhkan manusia untuk melakukan kegiatan “membangun” dan bersosial, diharapkan aplikasi Jemari akan dibutuhkan pengguna untuk membangun personal branding online mereka di era digital yang serba *mobile*.

4.1.3 Teknis Aplikasi

Aplikasi yang berdiri sendiri, namun penggunaannya akan bersifat third-party (aplikasi pihak ketiga) karena terintegrasi dengan Instagram karena penggunaan beberapa fitur akan terasa nyata saat dikoneksikan secara realtime ke Instagram.

4.1.4 Pemilihan Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan merupakan Bahasa Indonesia sehari-hari yang memiliki kesan santai dan tidak kaku. Pemilihan gaya bahasa tersebut mempertimbangkan usia sasaran khalayak berusia 20-22 tahun dan mayoritas dari responden kuesioner memilih gaya bahasa yang santai untuk digunakan. Strategi berkomunikasi menggunakan bahasa persuasif dan instruktif, yang cocok diterapkan pada aplikasi yang membutuhkan interaksi dengan pengguna.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Jenis Visual

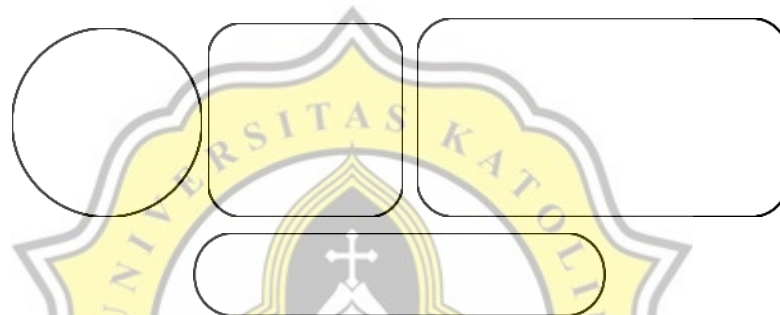


Gambar 4.1 Aplikasi dengan Visual Minimalis dan Contoh Gaya Flat Design

Jenis visual yang akan diterapkan ke tampilan dari aplikasi ini menggunakan visual minimalis dengan menggabungkan ilustrasi karakter. Tampilan minimalis identik dengan penerapan *white space* yang cukup dominan, sehingga tampilan komposisi yang dikelola pada suatu ruang (halaman) aplikasi menjadi lebih terstruktur. Pengelolaan yang terstruktur dari tampilan yang minimalis mendukung tercapainya prinsip *sequence* dan *balance* dari peletakan *tombol*, *icon*, teks dan elemen pendukung lain.

Ilustrasi karakter digunakan sebagai maskot. Pada perancangan aplikasi Jemari, maskot berfungsi sebagai visual marking dan personalization (bagi pengguna). Ilustrasi untuk maskot yang dipilih menggunakan gaya flat design. Pemilihan flat design dirasa cocok diterapkan bersama visual minimalis dari aplikasi, karena kelebihan-kelebihan yang ditawarkan flat desain mendukung tercapainya *unity* (kesatuan sinergi). Kelebihan tersebut diantaranya seperti *usability* yang baik, visual yang adaptif dan trendy. Pemilihan visual minimalis dengan menggabungkan ilustrasi karakter bergaya flat design didukung oleh hasil kuesioner dari mayoritas responden yang memilih jenis visual tersebut.

4.2.2 Bentuk



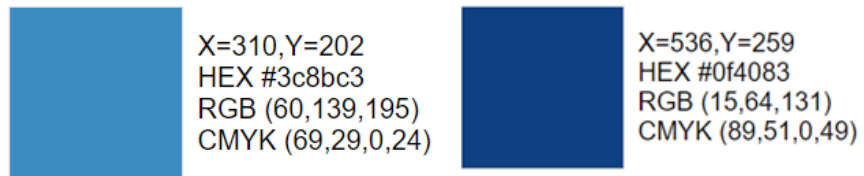
Gambar 4.2 Bentuk-bentuk Geometris

- Bentuk yang digunakan adalah bentuk 2 dimensi, dengan kategori Bentuk Geometris.
- Bentuk geometris yang digunakan yaitu lingkaran dan kotak (persegi dan persegi panjang)
- Sisi-sisi dari bidang bentuk menggunakan jenis garis lengkung. Menciptakan kontur dari radius garis tepi yang tumpul (*rounded*)
- Penggunaan garis tepi yang tumpul menggambarkan sifat bidang bentuk yang halus dan tidak kaku.

4.2.3 Warna

Pengunaan warna yang akan diterapkan pada elemen-elemen visual yang dirancang menggunakan warna-warna yang muncul sebagai berikut:

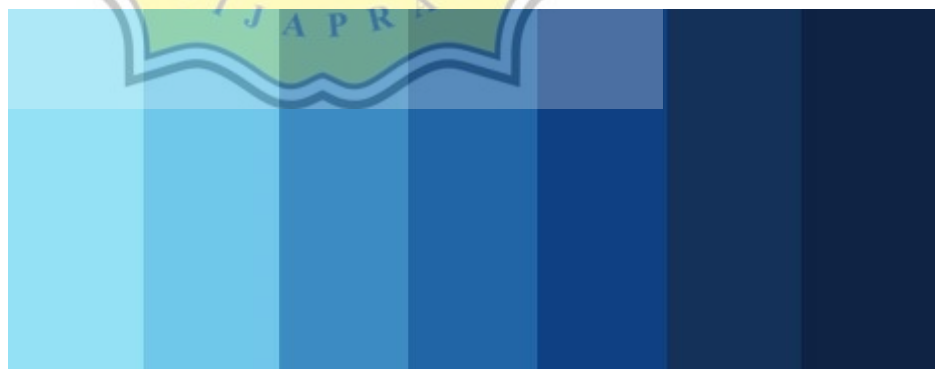
a. Warna utama










Gambar 4.3 Data Warna Biru

Warna biru dipilih menjadi warna utama. Warna biru menggambarkan rasa kepercayaan. Kepercayaan sejalan dengan salah satu USP dari aplikasi Jemari sebagai “aplikasi yang terpercaya.” Warna biru juga menggambarkan teknologi, sehingga berhubungan langsung dengan aplikasi Jemari yang digunakan secara mobile melalui smartphone. Pemilihan warna biru juga didukung dengan didukung dengan hasil kuesioner dari mayoritas responden yang memilih warna biru.

Perancang membentuk kombinasi warna dari dua warna biru diatas. Kombinasi warna dihasilkan dari penerapan kombinasi warna monokromatik terhadap warna utama, dengan hasil warna sebagai berikut:



Gambar 4.4 Penerapan Kombinasi Monokromatik Pada Warna Utama Biru

	X=104,Y=308 HEX #94e1f5 RGB (148,225,245) CMYK (40,8,0,4)		X=191,Y=275 HEX #6fc7ea RGB (111,199,234) CMYK (53,15,0,8)		X=308,Y=234 HEX #3c8bc3 RGB (60,139,195) CMYK (69,29,0,24)
	X=436,Y=163 HEX #2165a6 RGB (33,101,166) CMYK (80,39,0,35)		X=536,Y=259 HEX #0f4083 RGB (15,64,131) CMYK (89,51,0,49)		X=676,Y=235 HEX #143159 RGB (20,49,89) CMYK (78,45,0,65)
	X=802,Y=227 HEX #0d2444 RGB (13,36,68) CMYK (81,47,0,73)				






Gambar 4.5 Data-Data Warna dan Gradient

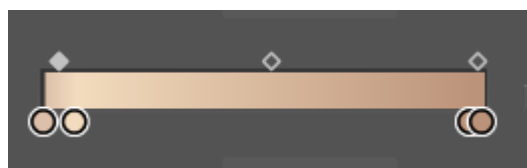
Warna biru termasuk kombinasi dan gradiennya akan muncul secara dominan di dalam aplikasi, sebagai pewarnaan maskot, background halaman sampai pewarnaan tombol-tombol.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder tidak akan muncul secara dominan namun cukup penting untuk menyelaraskan tampilan. Warna krem dan warna kuning digunakan sebagai warna sekunder. Warna krem digunakan sebagai warna kulit dari maskot, dan warna dari beberapa tombol. Warna kuning digunakan sebagai warna atribut pendukung pada maskot

	X=171,Y=195 HEX #e8cfb5 RGB (232,207,181) CMYK (0,11,22,9)		X=183,Y=247 HEX #d3b398 RGB (211,179,152) CMYK (0,15,28,17)		X=192,Y=274 HEX #bd967d RGB (189,150,125) CMYK (0,21,34,26)
---	---	---	--	---	--

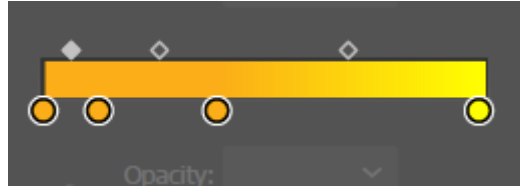
Gambar 4.6 Data-data warna krem



Gambar 4.7 Palet Gradient Krem

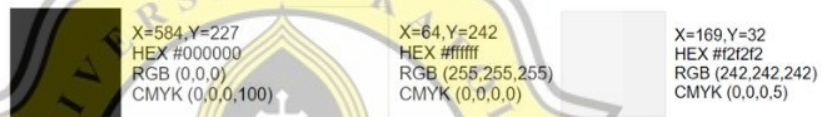


Gambar 4.8 Data-data warna kuning



Gambar 4.9 Palet Gradient Kuning

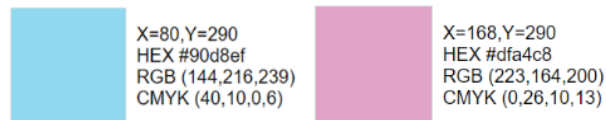
- c. Warna netral akan menggunakan warna hitam, abu-abu muda, dan putih. Warna netral memiliki peran dalam penerapan kontras. Warna netral berguna pada saat elemen-elemen visual yang dirancang, diolah pada layer tanpa warna, atau printer tanpa tinta warna.



Gambar 4.10 Data-Data Warna Krem Yang Diambil

- d. Warna Tambahan

Warna biru muda dan merah muda digunakan sebagai warna tambahan. Warna ini akan digunakan sebagai warna aksen dari bubble instruksi yang akan muncul tergantung dari pemilihan gender maskot dari pengguna. Pemilihan maskot pria akan memunculkan aksen warna bubble instruksi berwarna biru, sedangkan pemilihan maskot wanita akan memunculkan aksen warna merah muda.



Gambar 4.11 Data-Data Warna Biru Muda Dan Merah Muda Yang Diambil

4.2.4 Typface / Tipografi

Jenis *type face* / tipografi akan menggunakan sans serif. Pemilihan jenis sans serif dirasa sesuai karena didasari oleh sifat dari jenis tersebut yang identik dengan kesan modern, fungsional, dan efisien. Pemilihan font juga didukung dengan pilihan dari mayoritas responden pada kuesioner yang memilih sans serif.

Type face pada aplikasi Jemari menggunakan font yang bernama “Quicksand”
Tampilan *type face* tersebut adalah sebagai berikut:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
. , ! ? () : ; ' " & * % @

Light : Jemari
Regular : Jemari
Medium : Jemari
BOLD : Jemari



Gambar 4.12 Typeface dari Quicksand

4.3 Perancangan & Visualisasi Media

4.3.1 Logo Jemari



Gambar 4.15 Final Logo (Versi Mobile Icon)

Dalam logo ini terdapat dua objek utama yang dapat terlihat. Objek pertama adalah gestur tangan. Gestur tangan “spotted you” ini seringkali digunakan sebagai metafora dari “bidikan.” Orang lain akan mengarahkan gestur tangan seperti ini untuk “membidik” atau fokus memperhatikan dan memandang wujud dan apa yang ditampilkan dari seseorang.

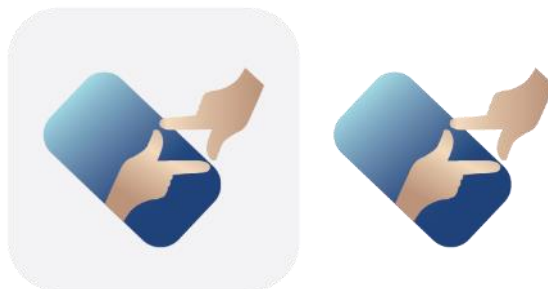
Pemilihan gestur yang berfungsi untuk “memandang orang lain” tersebut untuk diangkat ke logo memiliki kesamaan tujuan gestur dengan pengertian *personal branding* yaitu proses pembentukan pandangan orang lain terhadap atribut-atribut yang disematkan dalam suatu individu.

Objek kedua adalah bentuk persegi panjang dengan sudut-sudut tumpul. Bentuk tersebut menggambarkan bentuk smartphone. Penggunaan bentuk smartphone cocok dengan kegiatan membangun personal brand yang diangkat adalah online, yang penggunaannya adalah mobile dan tidak bisa lepas dari smartphone.

Logo dibentuk dari menggabungkan kedua objek sebagai logogram dan tulisan Jemari sebagai logotype. Berikut adalah penerapan-penerapan dari logo Jemari:



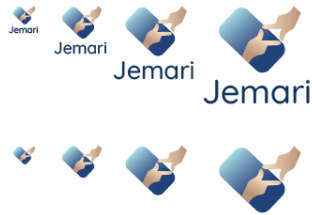
Gambar 4.16 Normal dan Normal (Mobile)



Gambar 4.17 Favicon (Versi Mobile Icon dan Normal)



Gambar 4.18 Logo Horizontal (Kepentingan Media Cetak atau Kop Surat)



Gambar 4.19 Logo Diperkecil 1 cm sampai 5 cm



Gambar 4.20 Logo Greyscale & Greyscale Reversed
(Kepentingan Media Non Warna. Atas: Normal, Bawah: Favicon)

4.3.2 Maskot



Gambar 4.21 Maskot Jamie (Pria)



Gambar 4.22 Maskot Marie (Wanita)

Maskot yang dirancang mengambil bentuk manusia, dengan dua jenis kelamin yaitu pria dan wanita. Pemilihan penggunaan dua jenis kelamin sebagai maskot didasari oleh data dari sasaran target khalayak yaitu pengguna pria dan wanita. Maskot pria bernama Jamie, sedangkan maskot wanita bernama Marie. Jamie dan Marie merupakan implementasi dari nama aplikasi “Jemari”

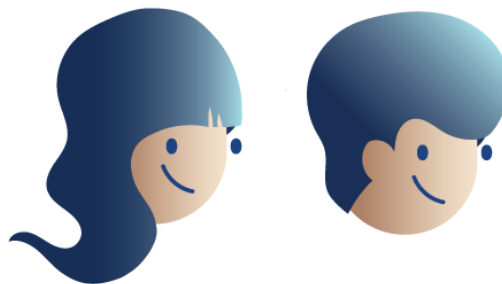
Secara visual,

-personifikasi personal branding dari “Jemari”

-karena Jemari merupakan sebuah aplikasi yang membantu penggunanya dalam memulai kegiatan membangun personal branding online, penggunaan maskot sebagai personifikasi dari “brand” aplikasi Jemari diperlukan untuk mewakili atribut-atribut (spesialisasi, karakteristik, *service*, dan target domain) yang disematkan pada aplikasi Jemari ini.

Karakteristik visual pada maskot adalah sebagai berikut:

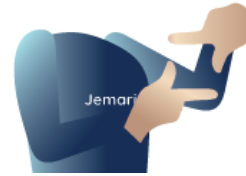
- Menggunakan gaya flat design dengan pewarnaan gradient
- Berbentuk manusia, dengan warna rambut biru navy dan warna kulit krem. Karakteristik visual yang membedakan antara Jamie dan Marie ada pada bagian rambut. Jamie digambarkan memiliki rambut pendek mengembang, lalu Marie digambarkan memiliki rambut panjang berombak.
- Senyuman di wajah



Gambar 4.23 Kepala Maskot

- Pakaian dengan typeface Jemari
- Gaya utama pada maskot menggunakan tangan dengan gestur yang sama pada logo Jemari. Penerapan kesamaan elemen tersebut berfungsi sebagai visual marking (elemen yang saling

terkoneksi pada semua yang berhubungan dengan identitas, produk dan alat promosi dari suatu “brand”) untuk aplikasi Jemari.



Gambar 4.24 Gestur Utama Tangan

- Bagian kaki dari maskot adalah cahaya yang memproyeksikan wujud maskot keluar dari smartphone, menggambarkan tujuan dari maskot ini adalah *menjadi virtual representation dan assistant* saat pengguna berkegiatan di dalam aplikasi



Gambar 4.25 Bagian Bawah (Kaki)

- Jamie dan Marie juga dirancang dengan beberapa ekspresi yang bertujuan untuk muncul saat maskot membawakan suatu teks berisi pernyataan atau instruksi. Ekspresi yang muncul akan berdasarkan sifat dari suatu pernyataan dan instruksi. Penyediaan beberapa ekspresi dirancang untuk memenuhi fungsi maskot sebagai *personalization*. Fungsi *personalization* merupakan penyediaan petunjuk visual tertentu sebagai unsur komunikasi langsung yang memberikan perhatian personal bagi target. Dalam upayanya, maskot dapat menyediakannya dengan “bubble teks, didukung dengan memberikan petunjuk visual dari ekspresi wajah.



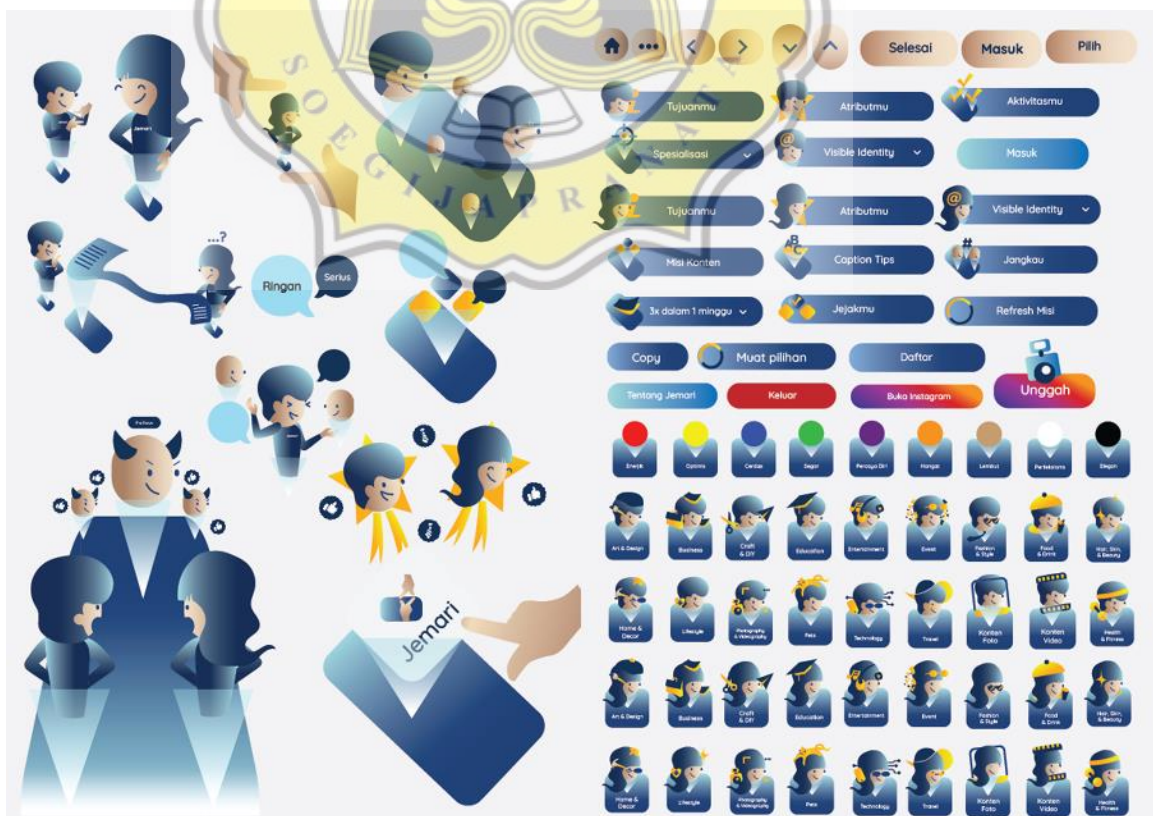
Gambar 4.26 Beberapa Ekspresi Maskot

- Elemen-elemen objek lain yang ditambahkan pada area maskot ada akan menyesuaikan tujuan halaman fitur dan keterangan dari tombol yang akan dipilih pengguna saat menggunakan aplikasi.

4.3.3 Aset-Aset Elemen Visual Lainnya

Pada aplikasi Jemari aset-aset elemen visual akan berfungsi sebagai alat komunikasi visual terhadap pengguna. Desain atau rancangan dari bentuk icon dan ilustrasi adalah penggambaran visual dari suatu teks instruksi atau tujuan dari suatu tombol dan halaman. Selain icon, penggunaan petunjuk warna, dan penggunaan ketebalan typeface menggambarkan penekanan tujuan dari suatu tombol atau halaman. Berikut adalah tampilan visual dari aset-aset elemen visual:

a. Ilustrasi dan Ikon

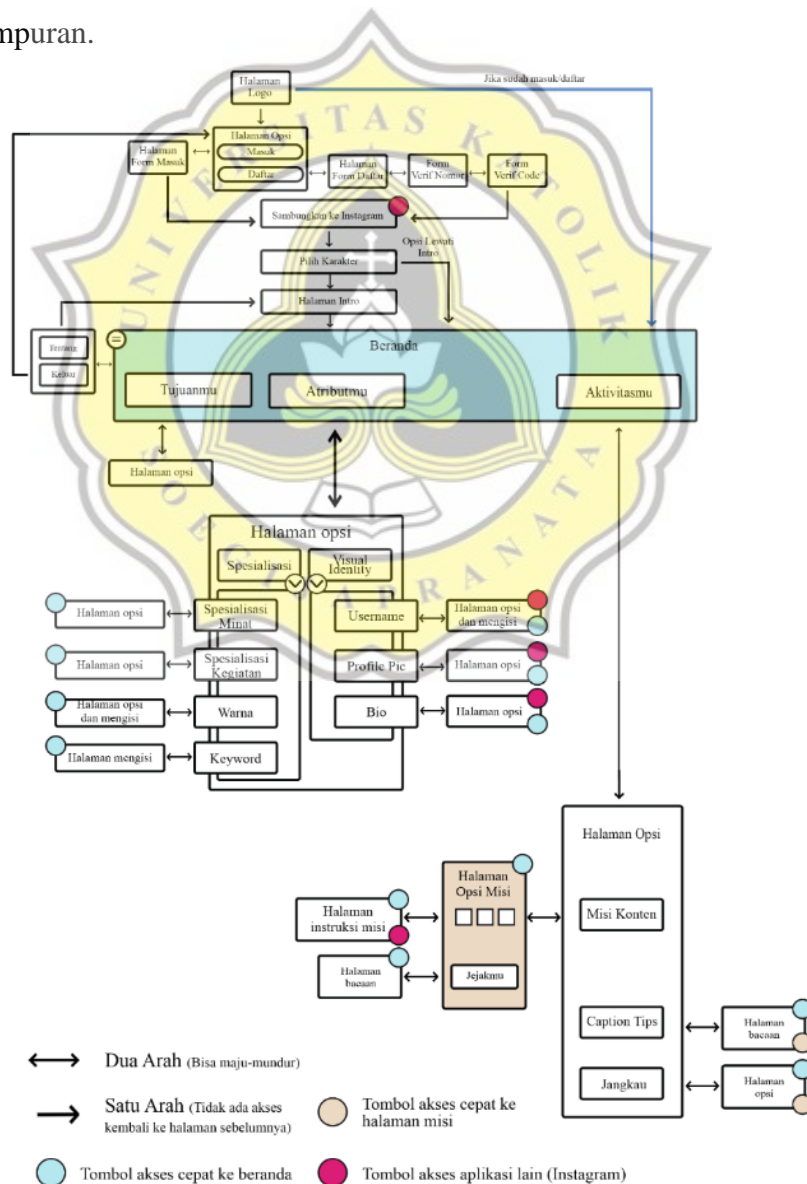


Gambar 4.27 Ilustrasi, Timbol, dan Icon untuk Fitur-Fitur

Penggunaan aset-aset elemen visual diatas ke dalam aplikasi membantu untuk mencapai fungsi memorability, recognition, dan stylistic support aplikasi terhadap pengguna.

4.3.4 Workflow

Workflow disusun untuk mempermudah alur kerja dan penggunaan user dengan aplikasi dalam satu tampilan untuk beberapa pekerjaan. Bagi perancang, workflow akan memudahkan perancang dalam memantau dan mendata halaman yang akan muncul di aplikasi. Selain itu, membantu sebagai pedoman dalam mengurutkan keterkaitan antar halaman yang dirancang. Workflow. Dalam menyusun workflow, perancang akan menerapkan teori struktur navigasi campuran.

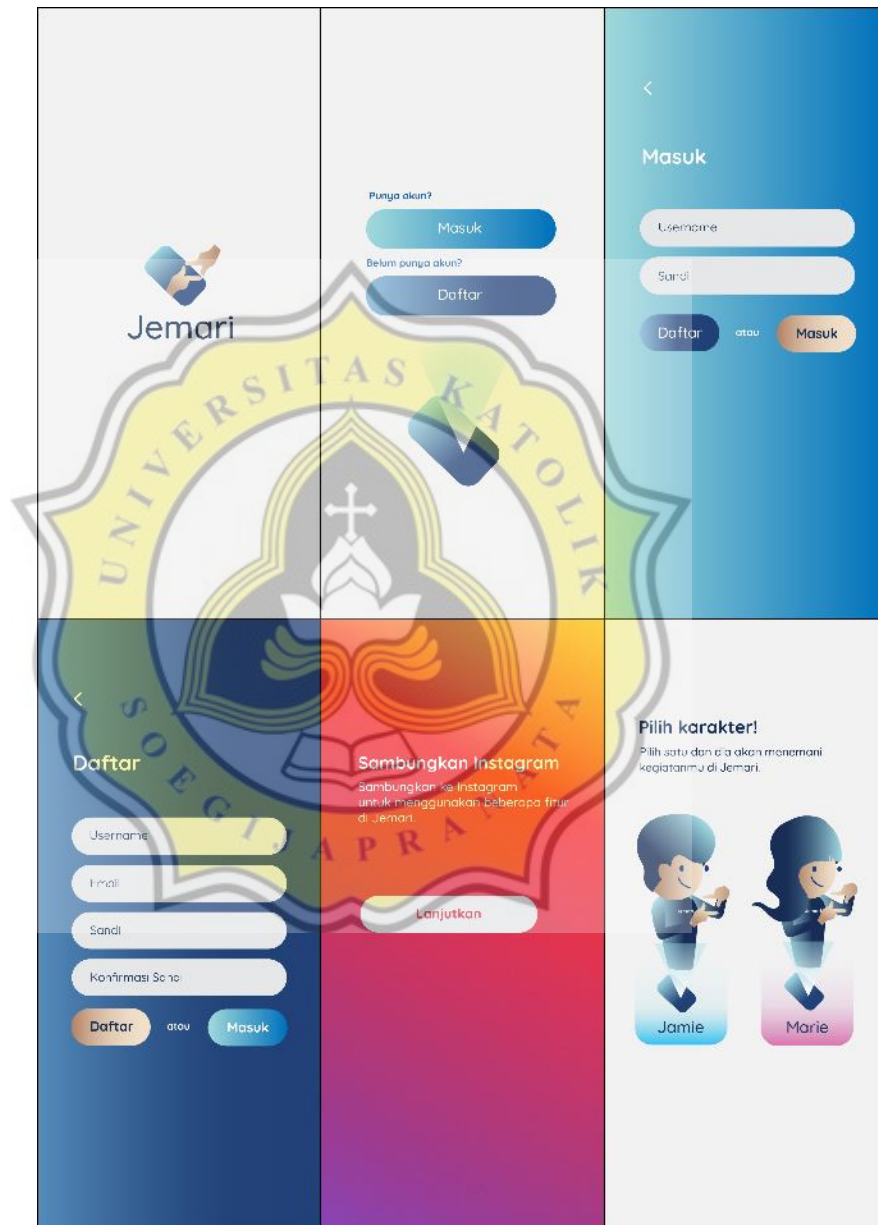


Gambar 4.28 Workflow Aplikasi Jemari

4.3.5 Rancangan Visual Aplikasi (Media Utama)

Aplikasi menggunakan aspek ratio 19.5:9 sebagai standar karena smartphone dengan layar penuh (tanpa bezel atas dan bawah) banyak digunakan dan mengadaptasi ratio tersebut. Berikut akan ditampilkan rancangan visual dari aplikasi Jemari. :

a. Visual Halaman Pembuka



Gambar 4.29 Halaman Pembuka

- Pada visual halaman pembuka paling awal terdapat logo Jemari yang diletakkan di bagian tengah. Peletakkan logo di awal aplikasi berfungsi sebagai fungsi *memorability* dan *recognizability* bagi pengguna agar mengingat dan terbiasa mengingat identitas visual Jemari.

- Halaman-halaman selanjutnya menempatkan area untuk mengisi data dan tombol-tombol yang berfungsi untuk melanjutkan aksi ke halaman selanjutnya.
- Warna latar belakang dari halaman daftar dan masuk dibedakan dan menyesuaikan dengan warna pada tombolnya. Perbedaan ini berfungsi supaya memudahkan target mengingat halaman apa yang mereka masuki.
- Warna latar belakang pada halaman sambungan Instagram menggunakan warna dari Instagram. Penggunaan warna tersebut dimaksudkan agar membangkitkan rasa familiaritas pengguna terhadap warna Instagram, sehingga sesuai dengan tujuan halaman yaitu mengkoneksikan Jemari dengan akun Instagram.
- Tombol aksi berwarna krem dimunculkan supaya pengguna mengetahui tombol mana yang harus mereka klik saat ingin melanjutkan aksi ke halaman berikutnya. (Fungsi tombol krem akan tetap sama di setiap halaman yang mencantumkan tombol krem).
- Pada halaman terakhir terdapat dua maskot yang disandingkan bersebelahan. Peletakkan dimaksudkan untuk pengguna dapat memilih karakter yang ingin mereka gunakan di dalam aplikasi ini. Warna aksen biru dan merah muda digunakan untuk membedakan teks bubble yang akan muncul kedepannya. Jika pengguna memilih Jamie, teks bubble akan memiliki aksen warna biru muda, sedangkan jika pengguna memilih Marie, teks bubble akan memiliki aksen warna merah muda.
- Semua instruksi visual didukung dengan instruksi dalam bentuk tulisan.
- Penerapan area kosong yang sering muncul di aplikasi ini dengan tujuan untuk memberikan kesan lega supaya mempengaruhi sugesti pengguna supaya tidak terburu-buru untuk memahami isi aplikasi.

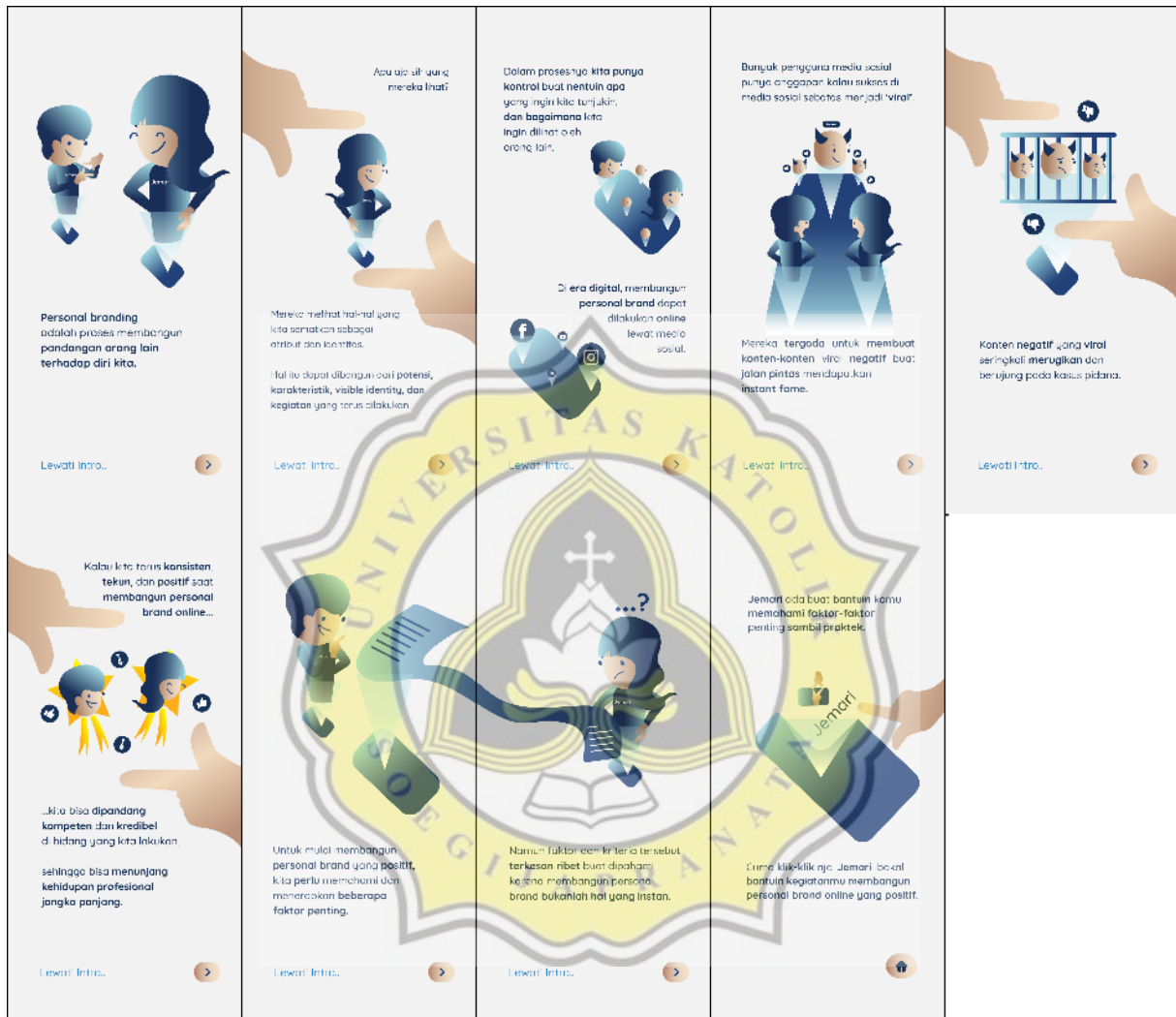
b. Visual Halaman “Intro”



Gambar 4.30 Halaman Intro

- Disini perbedaan warna aksen teks bubble sudah mulai ditunjukkan untuk versi Jamie dan Marie
- Maskot Jamie dan Marie akan membawakan informasi bersamaan dengan teks bubble di samping mereka. Perubahan gestur dan ekspresi juga terjadi saat maskot membawakan informasi.
- Peletakkan di tengah bertujuan supaya menyediakan area kosong yang cukup luas memberikan kesan lega supaya mempengaruhi sugesti pengguna supaya tidak terburu-buru untuk memahami isi aplikasi.

- Ada perbedaan penekanan pada tombol Mulai Intro dan Lewati Intro. Tombol mulai lebih ditekankan dengan tombol krem diperuntukkan bagi pengguna baru supaya memasuki halaman intro. Pilihan lewati intro dihilangkan penekanannya supaya opsi tersebut bukan menjadi daya tarik utama bagi pengguna (*second option*).



Gambar 4.31 Halaman Intro (Ilustrasi)

- Maskot Jamie dan Marie berfungsi sebagai ilustrasi yang memperagakan informasi dalam bentuk tulisan.
- Maskot memainkan beragam ekspresi, dan terdapat penambahan-penambahan objek sebagai pendukung cerita.
- Ada perbedaan penekanan pada tombol Mulai Intro dan Lewati Intro. Tombol mulai lebih ditekankan dengan tombol krem diperuntukkan bagi pengguna baru supaya memasuki halaman intro. Pilihan lewati intro

dihilangkan penekanannya supaya opsi tersebut bukan menjadi daya tarik utama bagi pengguna (*second option*).

c. Visual Halaman Beranda

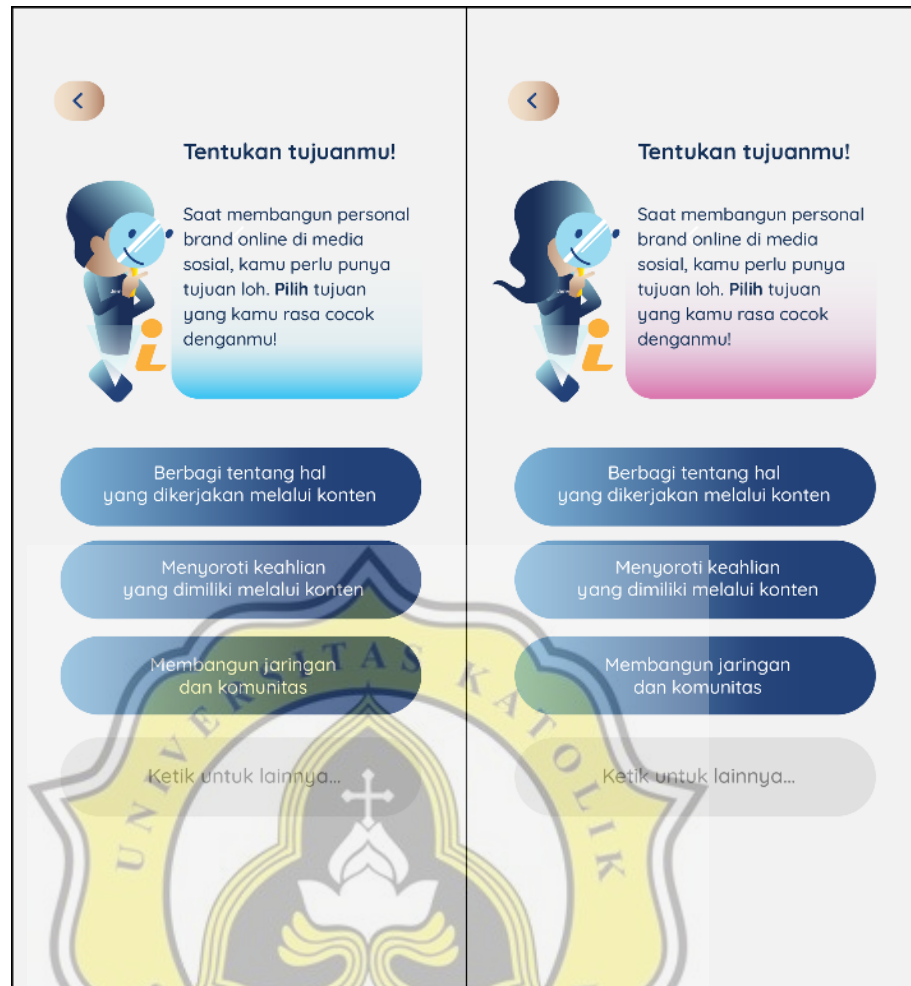


Gambar 4.32 Halaman Beranda

- Maskot Jamie dan Marie sudah mulai membawakan informasi bersamaan dengan teks bubble di samping mereka. Perbedaan warna aksen terlihat antara dua pilihan maskot. Perubahan gestur dan ekspresi juga terjadi saat maskot membawakan informasi.
- Tombol “...” di samping kiri berfungsi untuk aksi membuka sidebar yang muncul di sebelah kiri

- Tombol rumah berfungsi untuk aksi kembali ke beranda, side bar akan bergerak menghilang ke arah kiri
- Tombol Tentang Jemari mengarahkan ke arah Intro (jika pengguna ingin membaca ulang)
- Tombol keluar mengarahkan ke halaman opsi masuk atau daftar
- Tampilan home di tengah dan samping kanan terhadap perbedaan informasi yang muncul pada bubble teks. Pada kiri merupakan reaksi dari penggunaan kegiatan di fitur “Atributmu”.
- Ada tiga fitur utama pada aplikasi ini, dengan menampilkan ciri khas visual dari icon yang berbeda-beda.
- Setiap tombol fitur memiliki icon ilustrasi kepala maskot dengan penambahan objek yang menggambarkan fitur.
- Penambahan objek “i” untuk ikon fitur “Tujuanmu” menggambarkan fungsi fitur yang meminta informasi tujuan pengguna.
- Penambahan objek bintang pada ikon fitur “Atributmu” menggambarkan kegiatan fitur untuk membantu pengguna menemukan spesialisasi dan karakteristiknya. Bintang merupakan penggambaran dari “special”.
- Penambahan objek centang pada ikon smartphone di fitur “Aktivitasmu” menggambarkan tujuan fitur yaitu melakukan aktivitas. Centang penggambaran dari “checklist”

d. Visual Halaman “Tujuanmu”



Gambar 4.33 Halaman Fitur “Tujuanmu”

- Di atas merupakan tampilan di dalam fitur “Tujuanmu.” Judul yang digunakan merupakan kalimat bersifat instruksi, dengan diikuti keterangan yang bersifat persuasif dan instruktif.
- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi sebagai instruksi singkat, sehingga emphasizing di bagian ini dirasa cukup efisien mempercepat penangkapan pesan oleh pengguna, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Maskot Jamie dan Marie digambarkan membawa objek kaca pembesar di halaman “Tujuanmu” ini, karena hal tersebut ingin

menggambarkan kegiatan yang dilakukan di dalam fitur ini yaitu “mencari tahu” tujuan dari pengguna.

- Terdapat tiga tombol dan satu kolom pengisian
- Pada tiga tombol berfungsi sebagai area untuk tempat menyediakan pilihan teks mengenai tujuan pengguna
- Pada kolom bagian bawah, tersedia bagi pengguna jika mereka ingin menuliskan tujuan mereka sendiri
- Halaman ini difungsikan sebagai proses pembentukan personalization aplikasi terhadap pengguna, supaya membangun rasa kepercayaan pengguna terhadap aplikasi karena dengan adanya fitur ini, pengguna akan merasa aplikasi Jemari memperhatikan pilihan dan kebutuhan tujuan personal mereka.

e. Visual Halaman “Atributmu”



Gambar 4.34 Halaman Fitur “Atributmu”

- Di atas merupakan tampilan di dalam fitur “Atributmu” Judul yang digunakan merupakan kalimat bersifat instruksi, dengan diikuti keterangan yang bersifat persuasif dan instruktif.
- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi sebagai instruksi singkat, sehingga emphasizing di bagian ini dirasa cukup efisien mempercepat penangkapan pesan oleh pengguna, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Maskot Jamie dan Marie memperagakan gestur dan ekspresi yang ingin menceritakan “hey, inilah aku!” karena fungsi pada halaman “Atributmu” adalah semua mengenai spesialisasi minat dan kegiatan /service (potensi), karakteristik, dan identitas visual yang akan pengguna tentukan di aplikasi Jemari dan akan mereka tunjukan di kegiatan mereka membangun personal brand di Instagram
- Terdapat 2 tombol yang akan memunculkan kegiatan-kegiatan yang dapat pengguna lakukan.
- Tombol pertama adalah “Spesialisasi” yang jika di klik, tombol akan menurunkan empat kolom pilihan kegiatan yaitu Spesialisasi Minat, Spesialisasi Kegiatan, Warna dan Keyword
- Tombol pertama terdapat icon berbentuk “bidikan” yang ingin menggambarkan tujuan fungsi dari kegiatan Spesialisasi yaitu mencari “fokus-fokus” tertentu pada diri pengguna.
- Tombol kedua adalah “Visible Identity” yang jika di klik, tombol akan menurunkan tiga kolom pilihan kegiatan yaitu Username, Foto Profile, dan Bio.
- Tombol kedua terdapat ikon kepala maskot, dengan simbol “@” yang menggambarkan tujuan fungsi dari kegiatan disini yaitu menentukan identitas yang visible (terlihat oleh audiens) seperti foto profile yang bisa dilihat, dan username dan bio yang bisa

dibaca. Simbol “@” terkenal sebagai tag identitas diri yang digunakan pada Instagram.

f. Visual Halaman “Spesialisasi Minat”



Gambar 4.35 Halaman Spesialisasi Minat

- Di atas merupakan tampilan di dalam kegiatan “Spesialisasi Minat” dengan keterangan yang bersifat persuasif dan instruktif.
- Pada halaman ini disediakan beberapa ikon ilustrasi dari kategori-kategori minat. Ilustrasi tersebut merupakan penggabungan kepala maskot dan objek-objek tambahan sesuai

dengan kategori minat yang tertulis di bagian tombol. Penggunaan ikon ilustrasi ini berfungsi sebagai *memorability* bagi pengguna, dan *stylistic support* untuk mengkomunikasikan style aplikasi yang ekspresif.

- Judul menggunakan typeface yang Quicksand diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Terdapat tombol dengan ikon rumah berfungsi mengarahkan kembali langsung ke beranda
- Halaman ini merupakan halaman gulir (scroll up, scroll down)
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

g. Visual Halaman “Spesialisasi Kegiatan”



Gambar 4.36 Halaman Spesialisasi Kegiatan

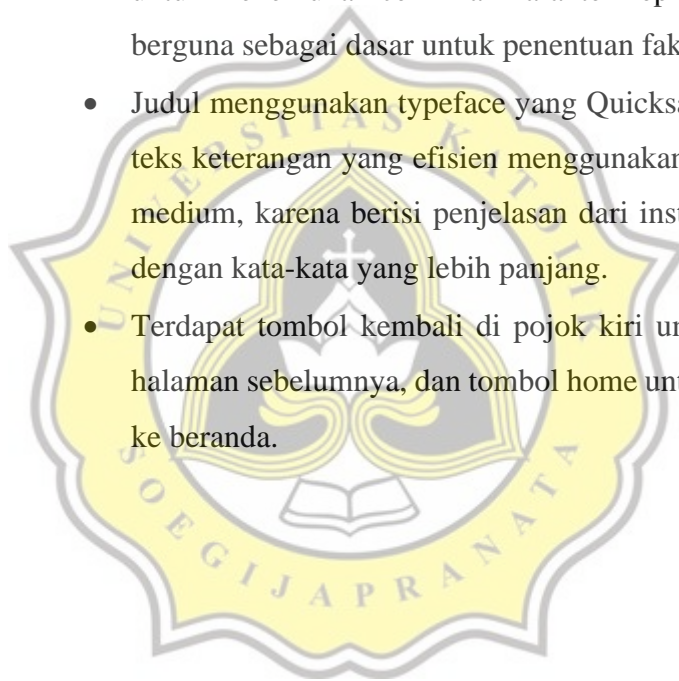
- Di atas merupakan tampilan di dalam kegiatan “Spesialisasi Kegiatan” dengan keterangan yang bersifat persuasif dan instruktif.
- Pada halaman ini disediakan dua tombol untuk memilih jenis konten yang akan menjadi spesialisasi dari pengguna. Seperti halaman sebelumnya, ikon ilustrasi digunakan sebagai *memorability* bagi pengguna, dan *stylistic support*. Pada pilihan konten foto, maskot digabungkan dengan objek frame foto, dan pada pilihan konten video maskot digabungkan dengan frame video.
- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

h. Visual Halaman “Warna”

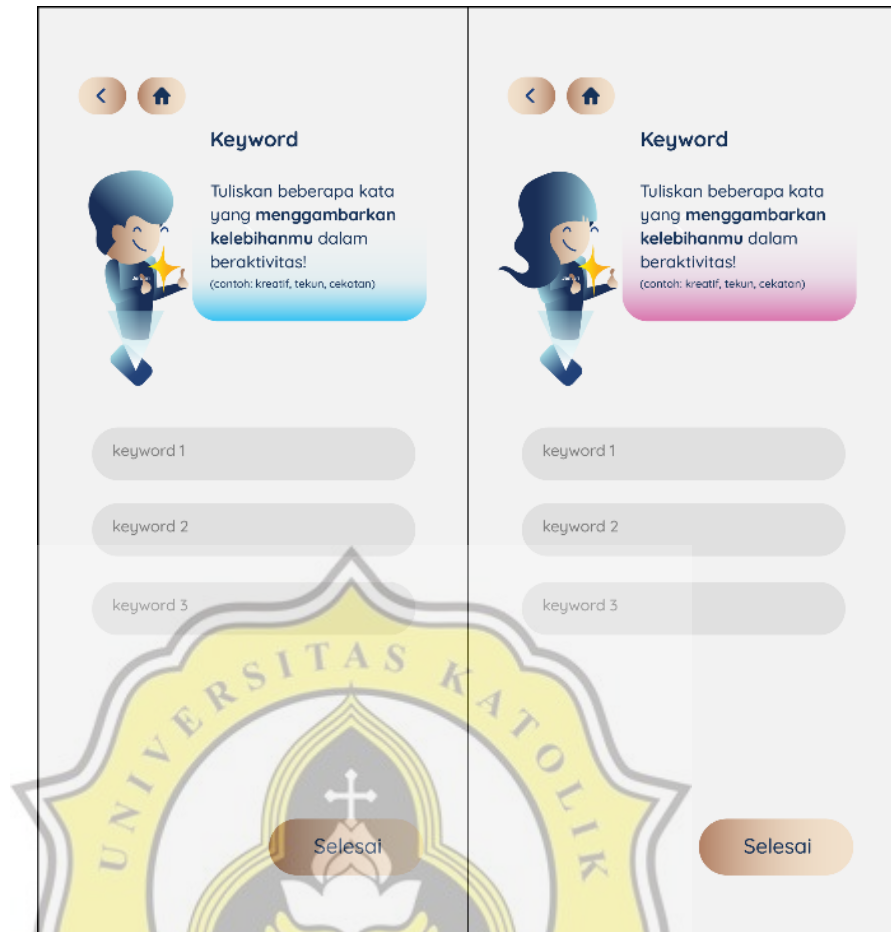


Gambar 4.37 Halaman “Warna”

- Di atas merupakan tampilan di dalam kegiatan “Warna” dengan keterangan yang bersifat persuasif dan instruktif.
- Pada halaman ini disediakan ikon-ikon navigasi warna sesuai dengan teks pada tombol. Warna menggambarkan karakteristiknya masing-masing, dengan tujuan supaya pengguna dapat menentukan warna yang merupakan cerminan dari kepribadiannya. Warna yang dipilih akan muncul pada area kolom dibawah text bubble.
- Kegiatan di fitur ini memiliki hubungan dengan fitur setelahnya yaitu Keyword. Fitur warna memberikan sugesti bagi pengguna untuk menemukan cerminan karakter kepribadian mereka yang berguna sebagai dasar untuk penentuan faktor lain.
- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.



i. Visual Halaman “Keyword”



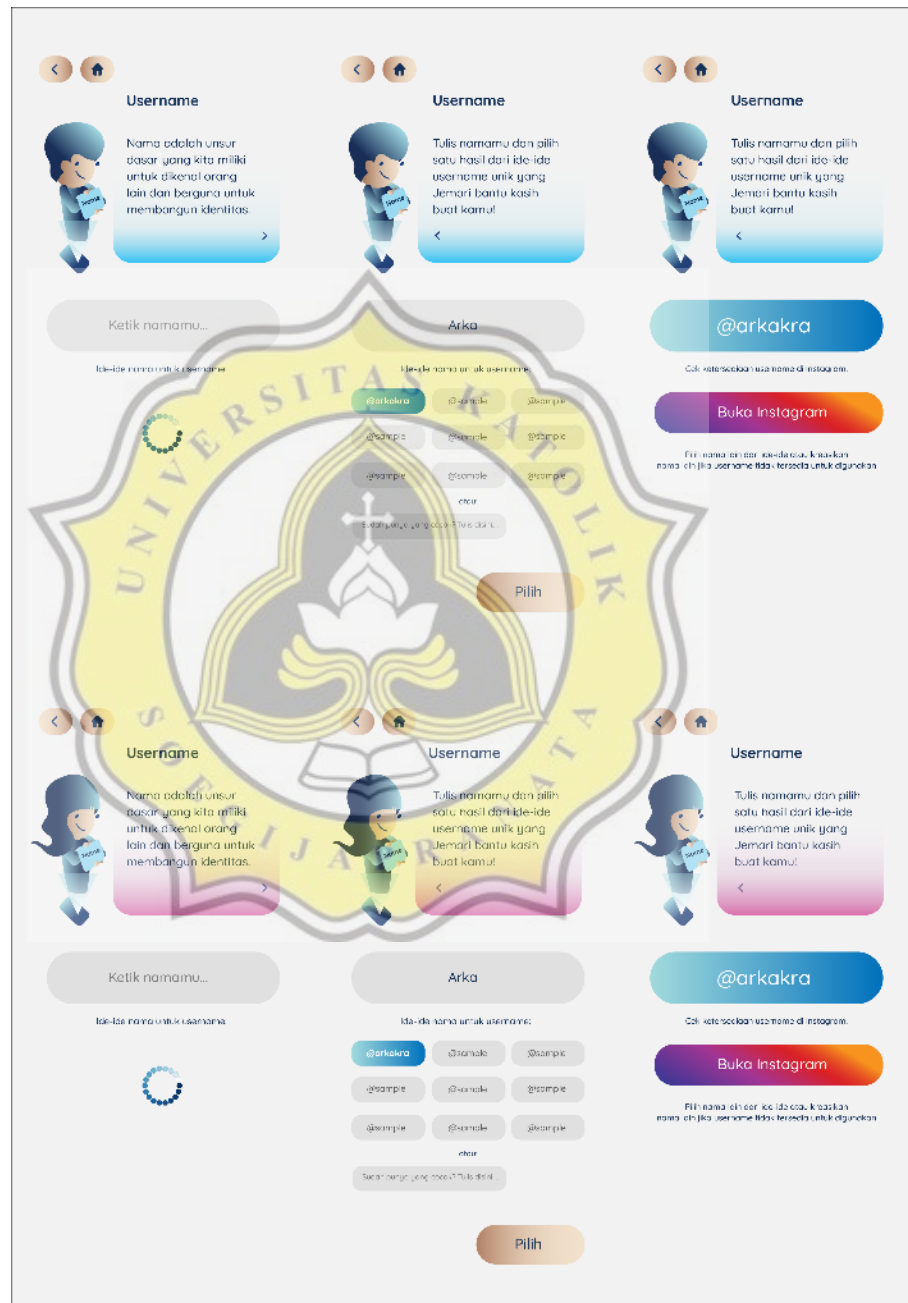
Gambar 4.38 Halaman “Keyword”

- Di atas merupakan tampilan di dalam kegiatan “Keyword” dengan keterangan yang bersifat persuasif dan instruktif.
- Maskot menunjukkan gestur jempol dengan nada kilau di tengah menggambarkan “OK” atau “terbaik” yang ingin mengkomunikasikan fungsi kegiatan disini yaitu untuk menuliskan kelebihan terbaik pengguna saat melakukan kegiatan. Kata-kata yang dituliskan akan berguna sebagai *keyword* reminder untuk kegiatan mereka supaya pengguna tersugesti untuk melakukan kegiatan dengan melibatkan kelebihan mereka.
- Pada halaman ini disediakan kolom bagi pengguna untuk mengisi kelebihan mereka dalam beraktivitas
- Disediakan contoh pada bagian bawah text bubble
- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium,

karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.

- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

j. Visual Halaman “Username”

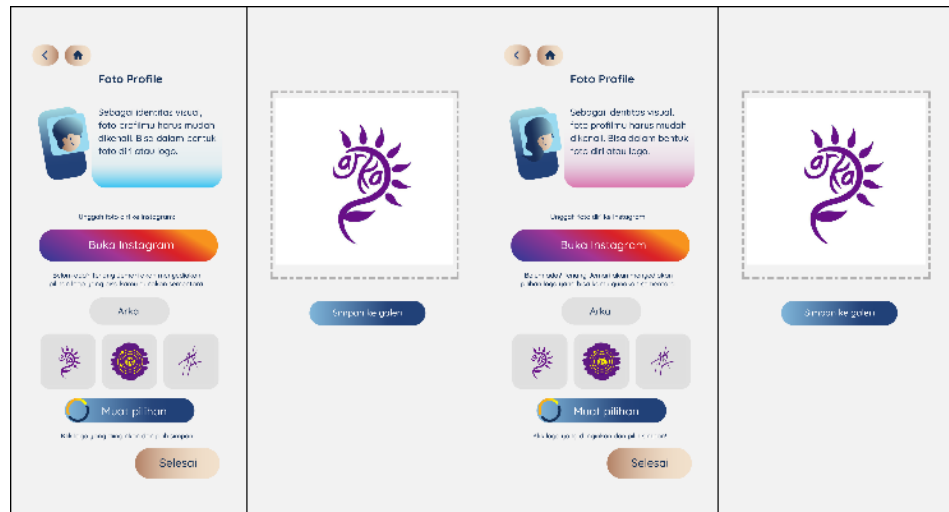


Gambar 4.39 Halaman “Username”

- Di atas merupakan tampilan di dalam kegiatan “Username” dengan keterangan yang bersifat persuasif.

- Pada halaman ini, aplikasi Jemari akan berfungsi seperti “name generator” yang akan membantu pengguna dalam menemukan username yang unik sebagai tanda pengenalan. Kolom tengah merupakan kolom untuk penulisan nama. Visualisasi “loading” menunjukkan bahwa aplikasi sedang memuat ide-ide username yang akan muncul
- Ide-ide akan muncul di sembilan kolom kecil di tengah
- Pengguna dapat klik satu pilihan nama dan akan disediakan tombol pilih yang akan menuntun mereka area nama yang sudah terpilih.
- Terdapat tombol untuk masuk ke aplikasi Instagram yang bertujuan supaya pengguna dapat mencoba mengganti username yang sudah ada dan cek ketersediaan username secara langsung.
- Apabila username yang dipilih tidak tersedia pengguna dianjurkan memilih ide lain dari list sebelumnya.
- Pengguna juga dapat menuliskan usernamenya sendiri jika sudah memiliki ide atau sudah memiliki username dari awal. Pengisian di aplikasi Jemari berfungsi sebagai pendataan supaya kesesuaian data antar aplikasi terjaga.
- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang. Beberapa petunjuk tambahan dituliskan dengan ukuran typeface yang lebih kecil.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

k. Visual Halaman “Foto Profile”



Gambar 4.40 Halaman “Foto Profile”

- Di atas merupakan tampilan di dalam kegiatan “Foto profile” dengan keterangan yang bersifat persuasif.
- Aplikasi memberikan opsi mengunggah foto diri ke Instagram jika pengguna sudah memiliki foto diri yang jelas, baik, dan mudah dikenali (presentable).
- Namun jika mereka belum memiliki foto dengan kriteria tersebut, pada halaman ini, aplikasi Jemari akan berfungsi seperti “logo generator” yang akan membantu pengguna dalam menemukan logo yang unik sebagai foto profil.
- Ide-ide logo dimunculkan di bagian bawah sesuai dengan input nama pengguna
- Jika tidak ada yang cocok, pengguna diberikan pilihan “muat pilihan” (refresh) di bagian bawah supaya aplikasi Jemari dapat menyediakan ide-ide lain
- Jika pengguna menemukan satu gambar yang cocok, mereka dapat klik gambar tersebut dan diarahkan ke halaman menyimpan gambar dengan tombol simpan.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

1. Visual Halaman “Biodata”



Gambar 4.41 Halaman “Biodata”

- Di atas merupakan tampilan di dalam kegiatan “Biodata” dengan keterangan yang bersifat persuasif.
- Aplikasi Jemari akan berfungsi seperti “teks generator” yang akan membantu pengguna dalam penyusunan penulisan bio yang efektif
- Teks akan keluar pada kolom yang disediakan di tengah, yang keluar sebagai referensi adalah sesuai dengan tujuan, dan spesialisasi yang sudah dipilih di awal.
- Terdapat tombol copy, supaya pengguna dapat menyalin teks tersebut ke bio Instagram mereka
- Halaman ini juga menghimbau pengguna untuk melakukan penyesuaian bio dengan menambahkan kebutuhan data-data yang ingin mereka tambahkan dan komunikasikan kepada audiens mereka di Instagram
- Memberikan tips untuk tetap menuliskan spesialisasi dan menyediakan kontak yang dapat dijangkau audiens.

- Terdapat tombol krem selesai untuk diklik jika kegiatan dalam halaman tersebut sudah selesai.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

m. Visual Halaman “Aktivitasmu”

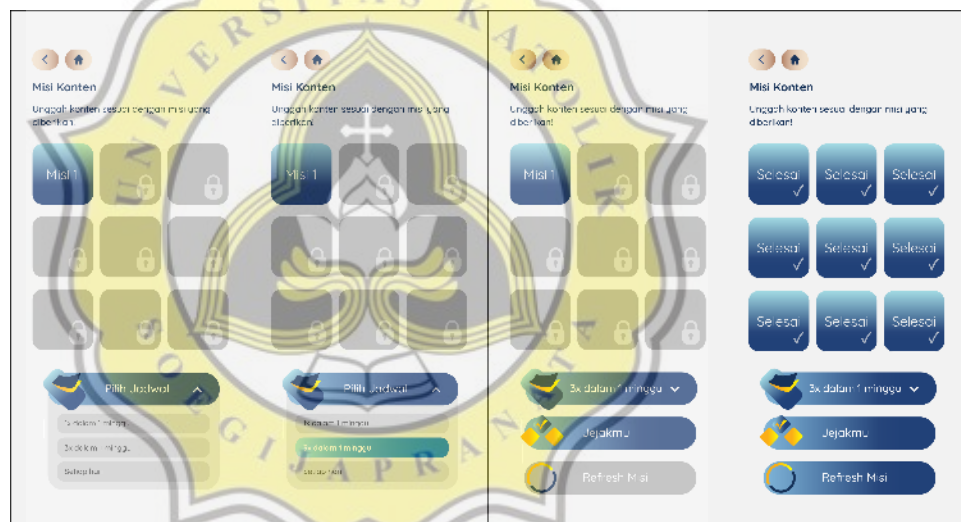


Gambar 4.42 Halaman “Aktivitasmu”

- Di atas merupakan tampilan di dalam fitur “Aktivitasmu” dengan diikuti keterangan yang bersifat persuasif.
- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi *emphasizing* petunjuk halaman, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Maskot Jamie dan Marie dikelilingi centang-centang checklist yang menggambarkan ini adalah halaman untuk beraktivitas
- Terdapat 3 tombol yang akan memunculkan kegiatan-kegiatan yang dapat pengguna lakukan.
- Tombol pertama adalah kegiatan “Misi Konten”. Ikon dari tombol kegiatan ini bergambar smartphone yang memproyeksikan kotak-kotak yang menggambarkan tampilan kotak-kotak (feeds) konten ciri khas Instagram, dan menggambarkan isi tampilan dari kegiatan “Misi Konten”.

- Tombol kedua adalah kegiatan “Caption Tips” Ikon dari tombol kegiatan ini bergambar smartphone yang memproyeksikan kertas dan “ABC” yang menggambarkan tujuan dari kegiatan pada Capiton Tips yaitu tips “menulis” (*wording*) caption.
- Tombol ketiga adalah kegiatan “Jangkau” Ikon dari tombol kegiatan ini bergambar smartphone yang memproyeksikan kepala-kepala mini dan tanda hashtag, yang menggambarkan tujuan dari kegiatan jangkau adalah menyediakan pilihan hashtag untuk menjangkau domain atau target audiens bagi pengguna.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya.

n. Visual Halaman “Misi Konten”



Gambar 4.43 Halaman “Misi Konten”

- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi *emphasizing* petunjuk halaman, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Tampilan halaman misi menggunakan sembilan kotak dengan pembagian 3x3 karena mengadaptasi dari tampilan 3x3 feeds dari profile di Instagram. Tampilan 3x3 ingin menumbuhkan rasa familiaritas pengguna dalam kegiatan mengunggah konten di Instagram.

- Setiap kotak berfungsi menjadi tombol misi yang akan terbuka jika satu kotak sebelumnya telah diselesaikan. Jika pengguna mengatur jadwalnya, maka kotak berikutnya akan terbuka mengikuti waktu dari jadwal yang ditentukan pengguna, dengan aturan yang sama yaitu setelah kotak misi bagian sebelumnya diselesaikan.
- Tombol jadwal akan memberikan pilihan-pilihan jadwal jika di klik. Tombol jadwal memiliki icon lapisan kertas yang terbuka seperti kalender yang secara visual identik dengan “jadwal. Tulisan tombol “Pilih Jadwal” akan berubah sesuai pilihan jadwal pengguna.
- Tombol “Jejakmu” akan mengarahkan ke halaman Jejakmu yang berfungsi seperti catatan kegiatan misi yang sudah dilakukan.
- Tombol Refresh akan aktif saat semua kotak misi sudah terselesaikan, sehingga tombol misi akan terbuka kembali dari awal dengan variasi misi-misi yang lebih beragam.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

o. Visual Halaman “Instruksi dan Unggah Misi”



Gambar 4.44 Halaman “Instruksi dan Unggah Misi” dan Sampel Notifikasi

- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi *emphasizing* petunjuk halaman, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Maskot menerapkan gestur menunjuk ke arah area kegiatan dilakukan
- Dalam kotak di area kegiatan misi terdapat tombol unggah dan beberapa tips yang bisa diterapkan
- Icon pada tombol unggah berbentuk kamera menggambarkan “konten”. Tombol unggah terkoneksi dengan Instagram sehingga pengguna dapat mengunggah misi tersebut lewat aplikasi Jemari
- Walaupun kegiatan eksekusi konten dari misi dilakukan di luar aplikasi Jemari, namun pengguna disarankan untuk tetap mengunggah melalui aplikasi Jemari untuk kepentingan update tahapan misi dan *tracking* di “Jejak”, dan sinkronisasi kesesuaian data antara data *real time* (kegiatan di Instagram) dan data aplikasi.
- Tips-tips yang muncul merupakan beberapa hal yang telah dipilih pengguna di bagian “Warna” dan “Keyword” sebagai arahan dan sugesti untuk pengguna supaya mengolah misi menjadi konten yang sesuai dengan spesialisasi dan berdasarkan karakteristik dan kelebihan mereka.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.
- Gambar sebelah kanan merupakan contoh notifikasi saat kotak misi selanjutnya terbuka.

p. Visual Halaman “Jejakmu”

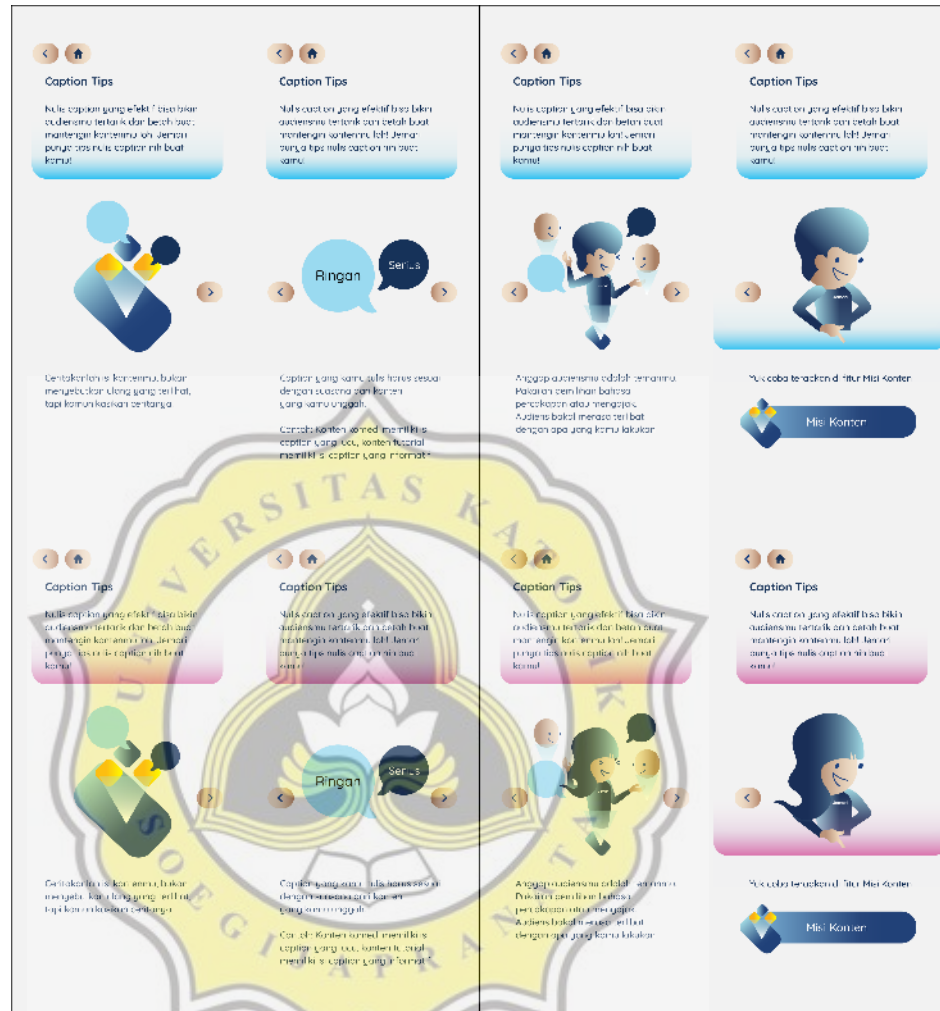


Gambar 4.45 Halaman “Jejakmu”

- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi *emphasizing* petunjuk halaman, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Ilustrasi maskot memegang lembaran list kertas panjang menggambarkan isi fungsi dari halaman ini yaitu membaca list yang tersedia
- Kolom-kolom berfungsi menyediakan teks keterangan misi apa saja yang telah dilakukan beserta tanggal dan keterangan topik.
- Berfungsi sebagai tracking sederhana supaya pengguna dapat mengecek kembali topik yang pernah mereka lakukan dan sebagai referensi jika menemui misi dengan topik serupa.

- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

q. Visual Halaman “Caption Tips”



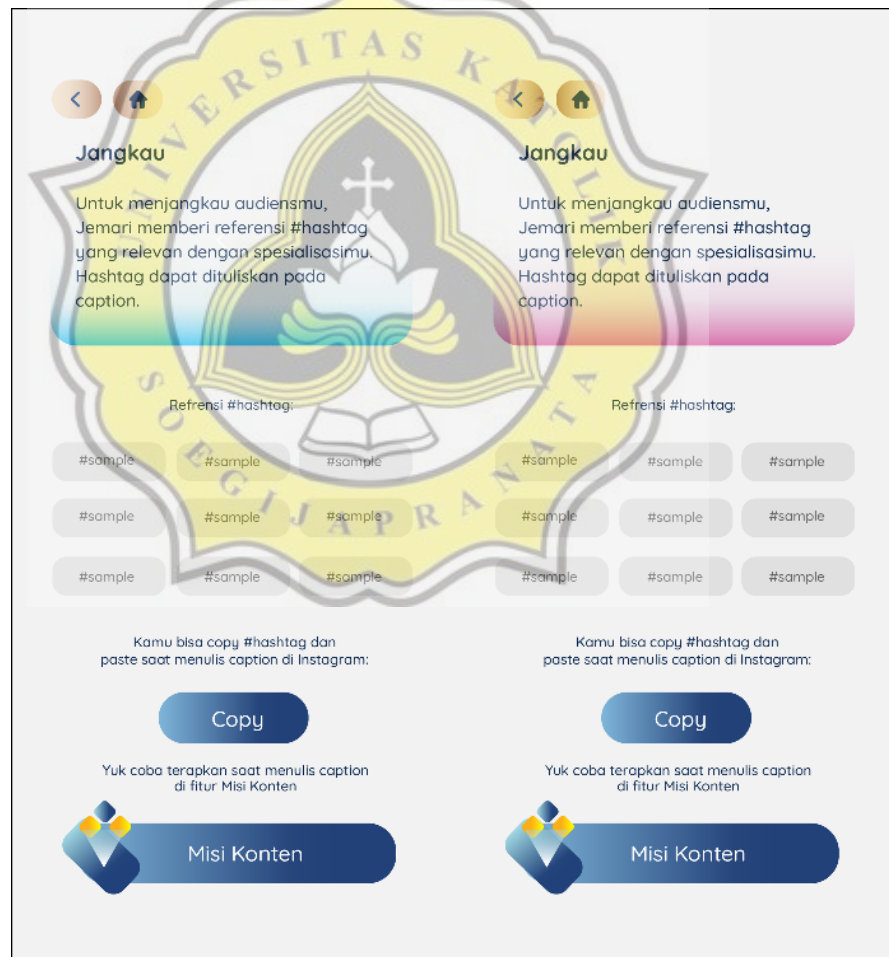
Gambar 4.46 Halaman “Caption Tips”

- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi *emphasizing* petunjuk halaman, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.
- Berbeda dari teks generator pada kegiatan “Bio”, halaman ini menyediakan tips-tips dalam bentuk ilustrasi dan teks untuk dipahami, karena pengguna diberikan kebebasan menulis caption sesuai dengan konten yang mereka unggah (sesuai misi yang mereka dapat.) Tips menyoroti topik tentang tulisan seperti

apa yang bisa mereka tulis untuk mendukung konten yang diunggah, dan pendekatan seperti apa yang akan cocok ke audiens mereka

- Ilustrasi dibentuk dari maskot dan objek-objek tambahan yang menggambarkan teks keterangan di bawahnya
- Pada halaman ini disediakan tombol untuk masuk ke halaman Misi Konten, bagi pengguna yang ingin menerapkan tips tersebut untuk unggahan konten misi mereka kedepannya.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

r. Visual Halaman “Jangkau”



Gambar 4.47 Halaman “Jangkau”

- Judul menggunakan typeface yang Quicksand tebal karena judul berfungsi *emphasizing* petunjuk halaman, diikuti oleh teks keterangan yang efisien menggunakan typeface Quicksand

medium, karena berisi penjelasan dari instruksi singkat (judul) dengan kata-kata yang lebih panjang.

- Berfungsi sebagai #hashtag generator. Sistem pada Jemari akan memuat referensi yang relevan dengan spesialisasi yang dipilih pengguna.
- Referensi-referensi disediakan pada kolom-kolom di tengah.
- Terdapat tombol yang mengarahkan ke halaman “Misi Konten.”
- Pilihan hashtag yang bisa di copy/paste ke penulisan caption. Kegiatan pada halaman ini terkait dengan kegiatan Misi Konten, sehingga setelah pengguna menyalin hashtag tersebut dapat mereka terapkan ke dalam eksekusi misi konten yang akan mereka unggah kedepannya.
- Terdapat tombol kembali di pojok kiri untuk kembali ke satu halaman sebelumnya, dan tombol home untuk langsung kembali ke beranda.

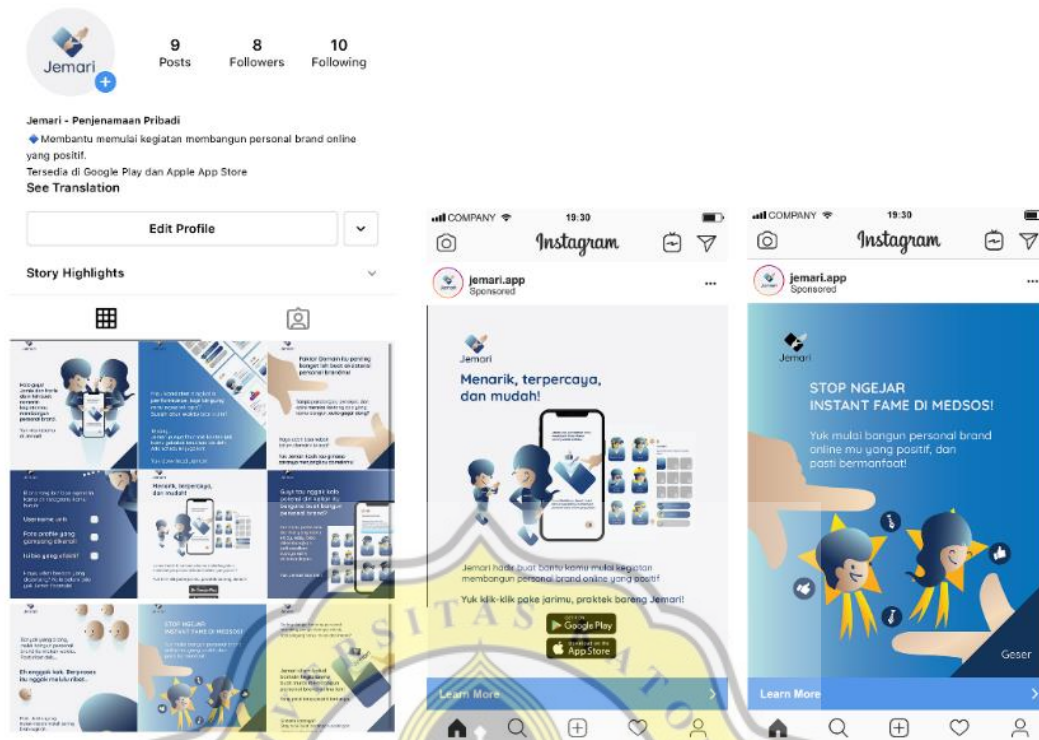
s. **Contoh Notifikasi dari Aplikasi Jemari**



Gambar 4.48 Sampel Notifikasi

- Notifikasi-notifikasi ini akan muncul di layer handphone pengguna yang berfungsi sebagai pengingat atau merupakan strategi komunikasi persuasif dan instruktif untuk memberi sugesti pengguna untuk kembali menggunakan aplikasi Jemari.

4.3.6 Rancangan Visual Konten Instagram (Media Pendukung)



Gambar 4.49 Media Pendukung (Konten Instagram)

Konten Instagram dipilih karena relevansinya dengan fokus penggunaan di aplikasi Jemari. Selain itu data sasaran khalayak menunjukkan mayoritas dari responden menggunakan dan memilih Instagram sebagai media sosial yang paling sering mereka gunakan. Media pendukung ini berfungsi sebagai promotion tools untuk menjangkau target pengguna. Upaya yang dilakukan adalah merancang sembilan konten foto awal untuk membangun visible identity dari Instagram Jemari. Foto-foto menggunakan pemilihan ratio 4:5 yang dapat memuat informasi verbal maupun visual lebih banyak. Untuk menjangkau target audiens, konten foto yang diunggah akan dipromosikan melalui Instagram Ads. Isi informasi pada konten mengarah ke ajakan pada target untuk mengunduh Jemari, dengan menggunakan kalimat-kalimat yang memberikan sedikit pemahaman tentang apa yang Jemari tawarkan.

Tampilan visual dari konten foto menerapkan semua elemen identitas dari Jemari mulai dari logo, warna, typeface, maskot, sampai ilustrasi. Persamaan ini dilakukan supaya media utama dan media pendukung saling terintegrasi satu sama lain. Selain itu penggunaan elemen-elemen identitas

tersebut merupakan perwujudan dari fungsi *recognizability*, *visual marking* (terkoneksi dengan semua media), *stylistic support*, dan *element of consistency*.



Gambar 4.50 Detail Desain Konten Instagram