

## IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN

### A. Tataran Lingkungan/Komunitas

Web desain sebagai media promosi Toku Toku Film merupakan upaya dalam memberikan informasi mengenai keunggulan yang dimiliki brand dan memberikan pendekatan komunikasi kepada konsumen atau para penghobi kamera analog. Desain website ini juga merupakan sebuah gagasan dan sebuah ajakan agar target konsumen memiliki kemudahan dalam mencari informasi jasa dan produk yang telah disediakan yang mana didalamnya terdapat sebuah informasi seputar developing scan dan penjualan produk yang telah disediakan didalam sebuah website.

#### 1. Analisa Pengguna/Komunitas

Masyarakat kota-kota besar di Indonesia khususnya para penghoby atau pengguna kamera analog

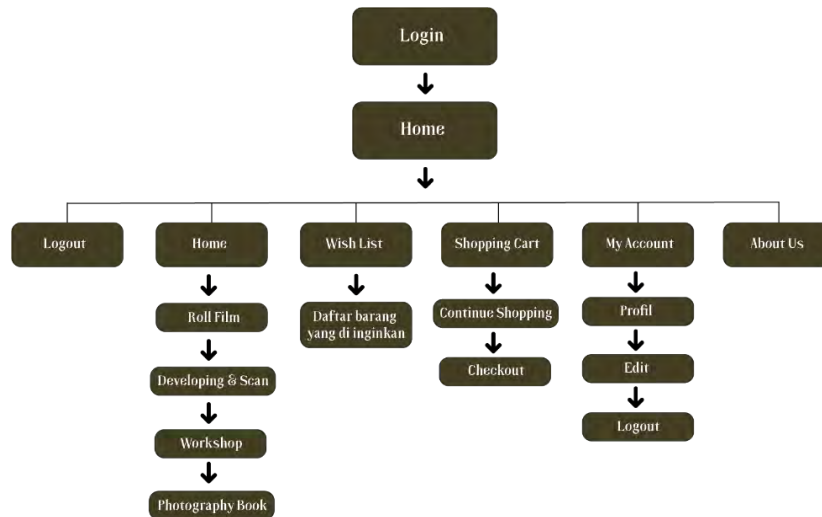
#### 2. Kontribusi Pada Masyarakat

Harapan dengan hadirnya Web Desain sebagai media promosi mengenai informasi keunggulan dan jasa yang di berikan, brand ini akan lebih memberikan pendekatan secara tidak langsung kepada para target konsumen. Sehingga memudahkan pihak brand dalam memberikan informasi terhadap keunggulan produk yang ada pada Toku Toku Film Lab.

### B. Tataran Sistem

#### 1. Cara Kerja Karya (cara Pengguna/ Komunitas Memahami karya)

Web desain ini digunakan sebagai media utama, yang dimana difungsikan sebagai upaya menjalankan strategi promosi dengan konten penyampaian tentang sebuah jasa dan produk yang dijual. Pada Web desain yang dibuat, penulis berharap mampu lebih memberikan pendekatan komunikasi yang baik dan menanamkan pikiran positif dari penjelasan informasi yang diberikan.



Gambar 5. Susunan Penggunaan Aplikasi  
(sumber: Pribadi)

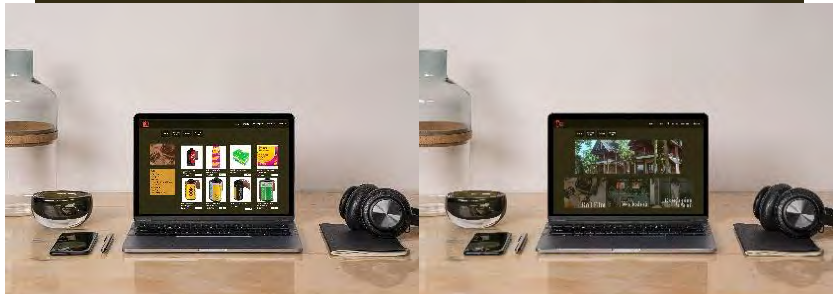
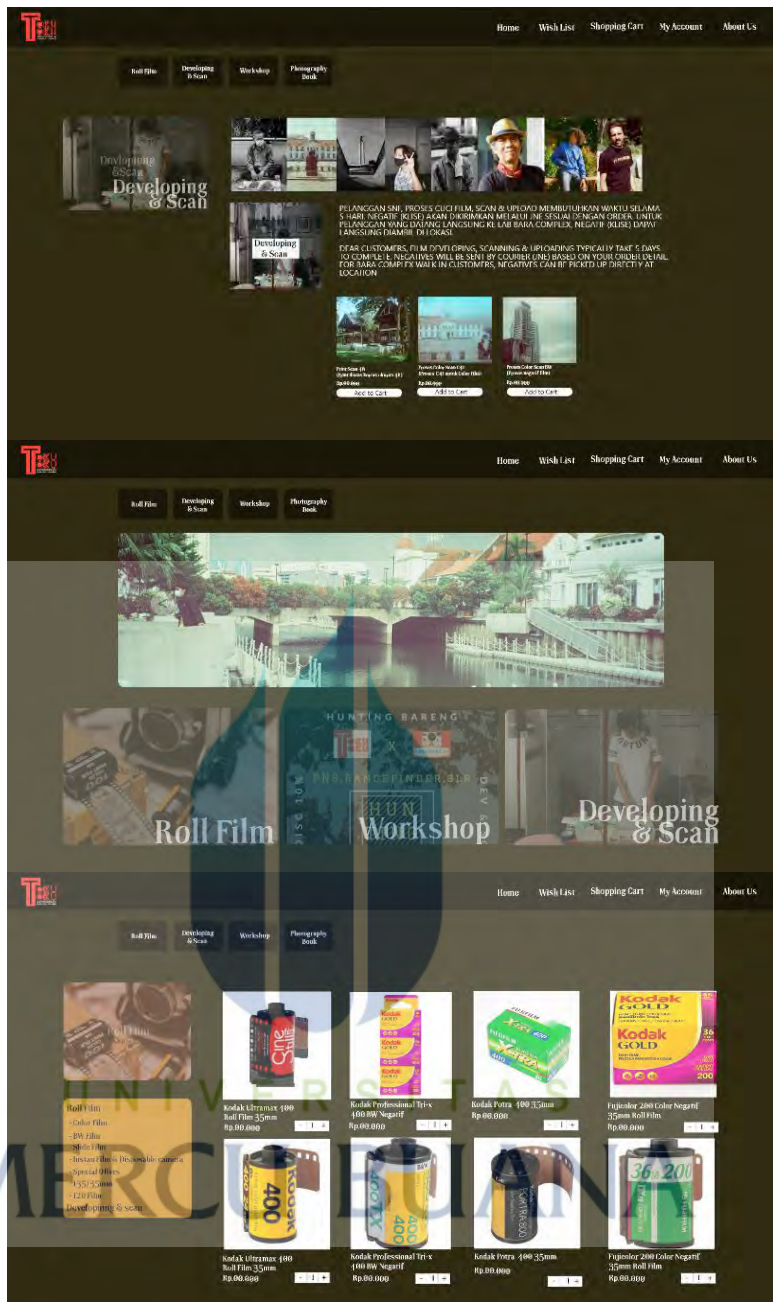
## 2. Cara Penyebaran/ Distribusi/ Penempatan Karya

Penggunaan web desain ini dilakukan dengan cara menyebarkan informasi melalui fitur *platform* Website, yang akan lebih banyak dilihat oleh target konsumen. Selain itu website juga dapat disebar luaskan melalui link yang tertera di bio instagram, yang kemudian target konsumen akan mendapatkan informasi yang dihadirkan melalui website tersebut.

## C. Tataran Produk

### 1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi)

Produk yang akan dihasilkan pada perancangan ini adalah *prototype* aplikasi pendaftaran *online*. Yang nantinya disetiap pengguna atau penghobi akan melalui proses pendaftaran melalui login yang tertera saat membuka website Toku Toku Film Lab. Hardware yang akan digunakan adalah *laptop/komputer*. Penulis khususnya menghasilkan *output* sebuah *prototype* media promosi pada jasa atau penjualan produk yang akan diimplementasikan dalam website di *laptop/komputer*.



Gambar 6. Deskripsi karya  
Sumber : pribadi

## 2. Spesifikasi Teknis Karya

Pada spesifikasi karya *user interface* ini penulis menggunakan sistem layout yang digunakan oleh website yaitu dengan aspek ratio 16:9, width x height 360x640dp. Ukuran ini umum di temui di gawai yang berbasis sistem android. Proses pengerjaan desain prototype *user interface* ini menggunakan software Adobe XD. Karya fotografi dan tampilan *feeds* ini sendiri memiliki ketentuan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Format Karya : Video Prototype  
UI Website : Landscape
- b. Resolusi  
Ukuran Website : 1920x1080 pixel
- c. Jenis Layout : Fluid  
Jenis Alat : Laptop  
Software : Adobe Illustrator dan Adobe XD
- d. Finalisasi : Prototype

## 3. Desain Layout Karya

Layout yang digunakan pada feeds ini yaitu *Fluid* dan *frame layout* dengan tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama tata letak ini, dan di ikuti dengan headline, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil.



Gambar 7. Layout Karya  
Sumber :Pribadi

Disetiap pembuatan sebuah karya *user interface* sebelum melangkah ke tahap pembuatan harus ada sketsa untuk bayangan tampilan aplikasi tersebut. Ini merupakan desain sketsa *wireframe* pada tampilan *user interface* untuk perancangan website Toku Toku Film Lab, *wireframe* dibuat untuk membuat suatu bayangan bentuk keseluruhan dari tampilan aplikasi menyangkut susunan, struktur, layout, dan juga bentuk navigasi. Dari *wireframe* ini terlihat bagaimana dari satu tampilan halaman menyambung ke halaman yang lainnya.

## D. Tataran Komponen

### 1. Konsep Visual

Dalam perancangan *user interface* ini menggunakan konsep visual dengan melakukan proses login terlebih dahulu dengan mencoba divisualisasikan dengan baik agar mudah dimengerti oleh para pengguna atau pehobi website tersebut, berikut beberapa elemen-elemen yang dipakai didalamnya sehingga proses penggunaan dan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

#### a. Logo Aplikasi

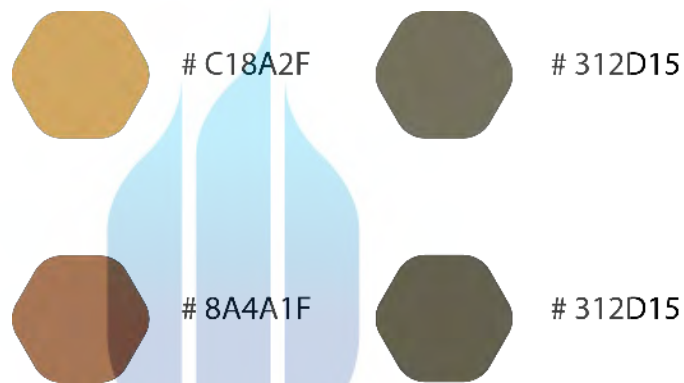
Logo memiliki fungsi menjadi elemen yang muncul pertama kali dalam *user interface* dibarengi dengan tampilan home sebagai informasi produk dan jasa yang lainnya.



Gambar 8. Logo aplikasi  
Sumber : Pribadi

b. Warna

Pallet warna yang akan digunakan untuk diaplikasikan pada desain *user interface* website sebagai media promosi PADA Toku Toku Film Lab ini akan menggunakan warna- warna yang sesuai dengan tema visual yang digunakan dan pasar yang akan dituju. Pengaplikasian warna pada *user interface* akan menggunakan warna yang vintage, dan sesuai dengan gaya visual yang digunakan. Dimana bentuk dari tombol, *header*, *footer* dan isi akan dibuat vintage dan sederhana agar mudah di pahami dan di mengerti, berikut ini merupakan beberapa palet warna yang menominasi pada *user interface* yang dibuat.



Gambar 9. Vintage Corduroy Color Palet 69725  
Sumber : [www.color-hex.com/flane](http://www.color-hex.com/flane)

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

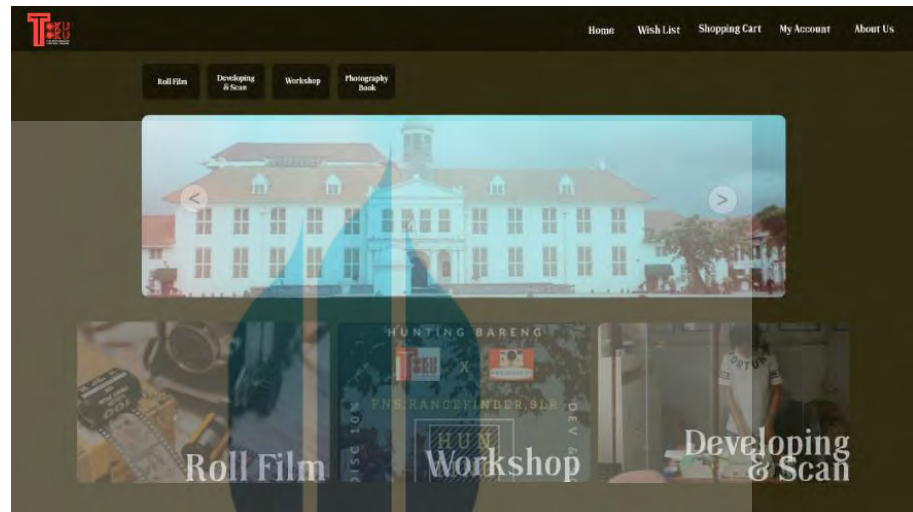
c. Tipografi

Elemen tipografi juga penting untuk diperhatikan dalam perancangan *user interface*, dalam memilih jenis tipografi yang akan diimplementasikan kedalam *user interface*, perlu diperhatikan jenis karakter tipografi dan *readability*, agar tampilan *user interface* tetap pada *usability* yang sesuai, dimana *user interface* tidak akan menyusahakan pengguna dan bersahabat dengan penggunaannya. Untuk mendukung tema visual yang digunakan yaitu *vintage*, maka tipografi yang digunakan pada *user interface* ini adalah tipografi berjenis sans serif atau tipografi tanpa kait, jenis sans serif terlihat lebih bersih, *Vintage*, dan menarik. Secara keseluruhan tipografi yang digunakan hanya 2 jenis font yaitu Tropikal Bold dan Nirmala Ui. Berikut merupakan bentuk tipografi dari Tropikal Bold dan Nirmala Ui.



d. Ilustrasi

Ilustrasi digunakan untuk menarik perhatian pengguna *user interface* ini, selain untuk menarik perhatian fungsi ilustrasi juga dapat digunakan untuk memberi sebuah gambaran lengkap mengenai isi sebuah karya, dan juga memudahkan pengguna dalam memahami suatu tulisan. Konsep ilustrasi pada karya *user interface* ini menggunakan konsep visual dengan menampilkan icon foto yang ada di dalam sebuah icon tersebut.



Gambar 11. Prototype sketsa jadi home  
Sumber: Pribadi

Pada ilustrasi yang ini terletak pada halaman utama *user interface* tepat bawah slide banner diatas, pada ilustrasi ini terdapat sebuah gambar icon sebuah roll film, workshop dan developing & scan beserta nama dimasing-masing icon foto tersebut yang dimana menggambarkan sebuah gambar visual roll seakan-akan memberikan informasi terhadap pengguna akan mengetahui apa yang terdapat begitupun dengan gambar workshop dan developing yang berada diposisi sebelahanya. Ilustrasi ini memiliki latar belakang yang mendominasi warna-warna vintage agar terlihat lebih memberikan kesan yang klasik



e. Fotografi

Aspek fotografi digunakan pada *user interface* ini bertujuan untuk pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengerti apa yang ditawarkan. Di dunia digital tentu saja pengguna tidak secara langsung dapat melihat bagaimana proses pencucian itu berjalan maka dengan bantuan aspek fotografi lah kebutuhan itu dapat dipenuhi, oleh karena itu, fotografi adalah sebuah hal penting dalam dunia digital. Selain itu dengan bantuan fotografi juga dapat memvisualisasikan tampilan pada website tersebut, dan dapat mengerti dalam menggunakan website tersebut, sehingga dengan ini penggunaan website juga bisa membangun minat dari para hasil pencucian roll film. Berikut ini beberapa icon fotografi yang digunakan pada *user interface* yang dirancang.



Gambar 12. Fotografi  
Sumber : Pribadi

Foto diatas digunakan slide banner pada halaman utama website untuk mengimplementasikan hasil dari developing & scan yang telah di proses dengan Toku Toku Film Lab, dimana foto-foto ini berisikan hasil dari mendeveloping dari kamera para customer yang telah mempercayain roll film nya untuk dideveloping di Toku Toku Film Lab. Maka dengan foto ini yang terdapat dari beberapa hasil dari customer yang pernah mendeveloping di Toku Toku Film Lab.



*Gambar 13. Roll Film  
Sumber : Pribadi*

Foto yang kedua ini digunakan pada halaman utama website untuk mengimplementasikan penyediaan penjual roll kamera, dimana dimana foto ini menjelaskan apa yang dijualkan di dalamnya yang terdapat beberapa katalog bermacam film roll yang dijualkan di Toku Toku Film Lab. Di dalam icon foto yang digunakan ini terlihat sebuah kamera dan klise roll film dari hasil kamera analog, terlihat beberapa pose yang ada pada klise foto itu sangat ceria dalam menggunakan atau berpose dengan ceria. Foto ini dipilih karena cocok untuk mempresentasikan jasa penjualan roll film, karena yang paling penting dalam informasi terhadap website adalah memberikan sebuah informasi yang singkat dan jelas.



Gambar 14. Event Toku Toku X Analooks.ID  
Sumber : Toku Toku Film Lab

Foto ini digunakan sebagai informasi kepada para penghobi untuk mengetahui info diadakannya sebuah event hunting bareng beserta workshop yang diadakan Toku Toku Film Lab. Didalamnya terdapat informasi bahwa event ini terdapat keseruan dan ilmu yang ada didalamnya, karena selain mengadakan hunting dan workshop bareng, mereka pun bisa saling shareing untuk mencari tau tentang Teknik yang bagus dalam penggunaan kamera analok dan masih banyak shareing yang lainnya.



Gambar 15. Proses Mendveloping dan Scan  
Sumber : Toku Toku Film Lab

Foto ini ditampilkan pada halaman home, penggunaan foto ini dimaksudkan untuk membuat para pengguna bisa lebih memahami arti dari foto tersebut, biasanya para pengguna merasa tertarik apabila melihat visual dari kegiatan yang dilakukan dan terlihat sangat penasaran maka foto inilah yang dipilih/digunakan sebagai pengisi konsep visual pada icon developing & scan. Teknik foto yang diambil menggunakan teknik foto kamera handpone biasa dengan kombinasi teknik pengambilan gambar dengan angle *eye level*, komposisi pada pengambilan foto ini bisa dibilang simetris dalam artian tidak terlihat komposisi foto yang berat sebelah. Keunggulan foto yang simetris adalah menghasilkan sebuah tampilan secara keseluruhan pada tampilan interface dan terlihat jelas apa yang sedang di lakukan pada gambar didalamnya.

## 2. Konsep Material

Pada dasarnya rancangan ini mengacu pada konsep utamanya yaitu membangun sebuah media promosi yang akan membantu mempermudah dan mempercepat proses penyediaan jasa developing dan penjualan produk Toku Toku Film Lab yang terjadi dalam satu *platform*. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah itu, perlu diperhatikan mengenai *output* material yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dengan mengobservasi dan membaca literatur, serta melihat fenomena yang terjadi pada masa digital ini, maka output yang sejalan dengan konsep utamanya yaitu membuat sebuah web desain dengan sebuah *user interface* yang mendukung untuk kebutuhan promosi pada Toku Toku Film Lab.

Namun dengan keterbatasan waktu, maka penulis hanya sebatas membuat *prototype* nya saja yang mungkin kedepannya tidak menutup kemungkinan akan di *develop* menjadi sebuah Website yang bisa di gunakan oleh seluruh pengguna Internet. *Prototype* ini akan di iringi dengan beberapa media pendukung.

### 3. Konsep Proteksi Karya

Konsep proteksi karya yang dilakukan penulis untuk karya ini adalah dengan mencantumkan *copyright* yang sebelumnya sudah izin untuk di gunakan dalam rancangan web desain ini, mudah-mudahan kedepannya Toku Toku dapat mengembangkan menjadi sebuah Website jadi nantinya yang dapat juga di pergunakan oleh banyak orang.

