

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Tujuan Perancangan	4
1.3 Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	7
2.2.1 Target Primer.....	7
2.2.2 Target Sekunder	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	8
2.3.1 Pengetahuan.....	8
2.3.2 Keterampilan	8
2.3.3 Teknologi yang Dibutuhkan.....	9
2.3.4 Biaya Perancangan dan Produksi	9
2.4 Skema Proses Desain.....	11
2.4.1 Mendefinisikan Masalah	11
2.4.2 User Research, Persona dan Flow	12
2.4.3 Data dan Referensi	12
2.4.4 Brainstorming Design.....	12

2.4.5	Site Map	12
2.4.6	User Flow	13
2.4.7	UI Guidance	13
2.4.8	Wireframe.....	13
2.4.9	Produksi Design	13
2.4.10	Usability Testing	13
2.4.11	Revisi Based on Feedback.....	14
2.4.12	Realisasi Karya.....	14
2.4.13	Display Karya dan Pendistribusian	14
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN		15
3.1	Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan.....	15
3.1.1	Gamelan Sunda.....	15
3.1.2	Karakteristik Gamelan Sunda.....	15
3.1.3	Alat Musik Gamelan Sunda (Waditra).....	16
3.1.4	Corak Adat Budaya Sunda	19
3.2	Data Aspek Teknis Karya Perancangan	20
3.2.1	User Interface (UI)	20
3.2.2	User Experience (UX).....	25
3.2.3	Usability Testing.....	25
3.3	Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	27
3.3.1	Layout	27
3.3.2	Tipografi.....	28
3.3.3	Warna	30
3.3.4	Ilustrasi	32
3.3.5	Jenis-jenis Ilustrasi	33
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN		36
4.1	Tataran Lingkungan/Komunitas.....	36
4.1.1	Analisa Pengguna/Komunitas Karya.....	36
4.1.2	Komunitas Karya Kontribusi pada Masyarakat	36
4.2	Tataran Sistem.....	37
4.2.1	Cara Kerja Karya (Cara Pengguna/Komunitas Memahami Karya) ..	37

4.2.2	Komunitas Karya Kontribusi pada Masyarakat	37
4.3	Tataran Produk (Product Level)	37
4.3.1	Mendefinisikan Masalah	37
4.3.2	User Persona.....	38
4.3.3	Data dan Referensi	39
4.4	Tataran Komponen (Product Level).....	39
4.4.1	Brainstorming Design.....	39
4.4.2	Site Map.....	40
4.4.3	User Flow	40
4.4.4	UI Guidance.....	41
4.4.5	Wireframe.....	45
4.4.6	Produksi Design.....	49
4.4.7	Usability Testing	56
4.4.8	Revisi Based on Feedback.....	57
4.4.9	Realisasi Karya.....	58
4.4.10	Display Karya dan Pendistribusian	59
4.4.11	Deskripsi Karya	59
4.4.12	Kegiatan Uji Design	60
4.4.13	Kegiatan Uji Design	61
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1	Kegiatan Uji Design Kesimpulan	64
5.2	Saran.....	65
	DAFTAR PUSTAKA	66
	LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Tabel 2. 2 Biaya Riset Lapangan	9
Tabel 2. 3 Biaya Produksi	10
Tabel 2. 4 Total Biaya Perancangan	10
Tabel 4. 1 Wireframe, Loading, UI.....	45
Tabel 4. 2 Wireframe, Home, UI	45
Tabel 4. 3 Wireframe, Menu Main, UI	46
Tabel 4. 4 Wireframe, Info, UI	49
Tabel 4. 5 Wireframe, Keluar, UI	49
Tabel 4. 6 UI Loading Aplikasi.....	50
Tabel 4. 7 UI Home Aplikasi	51
Tabel 4. 8 UI Menu Main Aplikasi	51
Tabel 4. 9 UI Info Aplikasi	55
Tabel 4. 10 UI Keluar Aplikasi.....	55
Tabel 4. 11 Usability Testing.....	56
Tabel 4. 12 Respon hasil pameran	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alat musik Bonang.....	16
Gambar 3. 2 Alat musik Saron.....	17
Gambar 3. 3 Alat musik Jengglong.....	17
Gambar 3. 4 Alat musik Suling.....	18
Gambar 3. 5 Alat musik Kendang.....	18
Gambar 3. 6 Alat musik Gong	19
Gambar 3. 7 Pakaian Adat Budaya Sunda	19
Gambar 3. 8 Consistency	21
Gambar 3. 9 Hierarchy.....	21
Gambar 3. 10 Personality.....	22
Gambar 3. 11 Layout.....	22
Gambar 3. 12 Tipografi/typeface	23
Gambar 3. 13 Color.....	23
Gambar 3. 14 Imagery.....	24
Gambar 3. 15 Control and Affordances	24
Gambar 3. 16 Usability Testing	25
Gambar 3. 17 Contoh gambar font serif.....	29
Gambar 3. 18 Contoh gambar font Sans Serif	29
Gambar 3. 19 Contoh gambar font Script	29
Gambar 3. 20 Contoh gambar font Bermuda Script	30
Gambar 3. 21 Warna primer.....	31
Gambar 3. 22 Warna sekunder.....	31
Gambar 3. 23 Warna tersier	32
Gambar 3. 24 Ilustrasi Kartun Avatar The Legend of Aang.....	34
Gambar 3. 25 Ilustrasi Realis	34
Gambar 3. 26 Ilustrasi Ekspresif.....	35
Gambar 3. 27 Ilustrasi Surealisme	35
Gambar 4. 1 User Persona.....	38
Gambar 4. 2 Moodboard	39
Gambar 4. 3 Site Map	40
Gambar 4. 4 User task.....	40
Gambar 4. 5 User Flow	41
Gambar 4. 6 Logo	42
Gambar 4. 7 Pattern & Color	42
Gambar 4. 8 Button & Icon.....	42
Gambar 4. 9 Typeface.....	43
Gambar 4. 10 Ilustrasi Karakter.....	44
Gambar 4. 11 Ilustrasi Alat Musik.....	44

Gambar 4. 12 Revisi Based on Feedback.....	57
Gambar 4. 13 Rencana UI Fitur Video	57
Gambar 4. 14 Justifikasi Chat WhatsApp.....	58
Gambar 4. 15 Realisasi Karya.....	58
Gambar 4. 16 Karya Simulasi Aplikasi Gamelan Sunda	59
Gambar 4. 17 Poster Pameran Campaign	60
Gambar 4. 18 Dokumentasi saat pameran berlangsung	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Wawancara User Research.....	69
Lampiran 1. 2 Wawancara User Research.....	70
Lampiran 1. 3 User Testing.....	71
Lampiran 1. 4 Kartu Asistensi.....	72
Lampiran 1. 5 Hasil Sidang.....	73

