

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI MOBILE TENTANG TEMPAT PENAMPUNGAN HEWAN TERLANTAR DI BANDUNG

Andreas Bagas Pamungkas¹, Nisa Eka Nastiti²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

^{1,2}Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan Buah Batu Bandung 40257 Indonesia

¹Telkom University, bagaspamungkas@student.telkomuniversity.ac.id

²Telkom University, nisaekan@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Semakin banyak jumlah populasi hewan terlantar saat ini. Terutama hewan seperti Anjing dan kucing. Contohnya seperti di Jakarta, pada tahun 2019 populasi kucing meningkat sebanyak 30 ribu ekor. Dengan pemberitaan seperti itu, masyarakat justru mengambil tindakan dengan membunuh hewan. Lalu masyarakat yang merasa kasihan dengan hewan terlantar mulai melakukan pergerakan dengan mendirikan komunitas dan membangun tempat penampungan hewan terlantar. Khususnya di Bandung, banyak yang belum mengetahui informasi tentang lokasi tempat penampungan hewan terlantar dan juga informasi tentang komunitas pecinta hewan di Bandung. Hal tersebut didukung oleh mahasiswa Universitas Telkom yang mengatakan kurang mengetahui tempat dan di mana komunitas pecinta hewan di Bandung. Mahasiswa Universitas Telkom juga mengatakan bahwa banyak yang sayang dan peduli terhadap hewan terlantar disekitarnya namun memiliki hambatan untuk merawat hewan terlantar. Oleh karena itu, penulis akan merancang sebuah media informasi yang berbasis teknologi berupa aplikasi Mobile. Data-data yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu yang akan diperoleh melalui kuesioner, wawancara mendalam, dan studi pustaka kemudian data akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis matriks. Hasil dari perancangan ini berupa aplikasi Mobile tentang hewan terlantar di Bandung. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi hewan terlantar di Bandung.

Kata kunci: Media Informasi, Aplikasi Mobile, Tempat penampungan hewan

Abstract

More and more the population of abandoned animals today. Especially animals like dogs and cats. For example, in Jakarta, in 2019 the cat population will increase by 30 thousand. With news like that, people actually take action by killing animals. Then people who feel sorry for abandoned animals begin to make a move by establishing communities and building abandoned animal shelters. Especially in Bandung, many do not know the information about the location of abandoned animal shelters and also information about the animal lover community in Bandung. This is supported by Telkom University students who say they do not know the place and where the animal lovers community in Bandung. Telkom University students also said that many loved and cared for abandoned animals nearby but had obstacles to caring for abandoned animals. Therefore, the author will design a technology-based information media in the form of a Mobile application. The data will be used in this study using qualitative methods, which will be obtained through questionnaires, in-depth interviews, and literature studies then the data will be analyzed using the matrix analysis method. The results of this design in the form of a Mobile application about abandoned animals in Bandung. It aims to reduce stray animals in Bandung.

Keywords: Media Information, Mobile Application, Animal Shelter

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Semakin banyak jumlah populasi hewan terlantar saat ini. Terutama hewan seperti Anjing dan kucing. Contohnya seperti di Jakarta. Meningkatnya populasi kucing sebanyak 30 ribu ekor pada tahun 2019. Sementara di pulau Bali terdapat peningkatan populasi anjing 500 ekor pada tahun 2019. Jumlah tersebut tidak sebanding dengan daerah luar dan kemampuan penduduk untuk memelihara keseluruhan hewan-hewan terlantar itu. Ternyata hal tersebut juga tidak hanya terjadi di Indonesia, di India terdapat sekitar 25 juta ekor anjing dan di negara Thailand, terdapat 8,5 juta ekor. Namun, masyarakat menanggapi permasalahan tersebut justru dengan membunuh hewan-hewan terlantar. Hal tersebut dilakukan karena masyarakat menganggap dengan membunuh hewan adalah tindakan yang tepat untuk mengurangi jumlah hewan terlantar. Seperti contohnya pada tahun 2019 di kota Bali, sekitar 117.300 anjing liar dibunuh, sekitar 1028 anjing liar di Lombok dibunuh.

Sedangkan di Bandung pada tahun 2019 jumlah hewan terlantar berjumlah sekitar 4.060 ekor yang terdiri dari anjing, kucing, kera dan musang. Data tersebut ternyata meningkat dari jumlah tahun lalu yang berjumlah sekitar 3.200 ekor di Kota Bandung. Diperkuat oleh Rachman Oktafi Akbar sebagai pemilik Shelter bernama "Julian Home Foster", beliau mengatakan pertama kali menyelamatkan hewan karena kasihan dan tidak tega terhadap anjing yang terlantar.

Dengan didukung oleh mahasiswa Telkom University, banyak mahasiswa yang merasa kasihan dengan hewan-hewan terlantar disekitarnya. Namun memiliki permasalahan yang menghambat untuk memelihara hewan terlantar disekitarnya. Beberapa hambatanya adalah tidak adanya izin oleh orang tua ataupun pemilik kost untuk memelihara hewan, tidak mampunya dalam mengurus hewan, terhambatnya dengan biaya untuk merawat hewan. Oleh karena itu, banyak masyarakat termasuk Rachman Oktafi Akbar mulai

mendirikan Shelter atau komunitas hewan karena merasa kasihan dan ingin melindungi hewan-hewan terlantar di Bandung. Namun gerakan tersebut kurang diketahui oleh beberapa kalangan seperti mahasiswa. Hal tersebut terjadi, Karena kurangnya informasi tentang shelter atau tentang komunitas pecinta hewan di Bandung dan juga tidak adanya sebuah wadah yang dapat menyebarkan informasi dan mendapatkan informasi tentang hewan-hewan terlantar di Bandung.

Diambil dari fenomena dan permasalahan yang ada diperlukan sebuah media informasi berbasis teknologi yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat, khususnya mahasiswa pecinta hewan yang merupakan generasi muda untuk menyampaikan informasi dan mendapatkan informasi tentang hewan-hewan terlantar. Teknologi telepon genggam atau *smartphone* merupakan teknologi yang dapat dikatakan dekat dengan masyarakat khususnya generasi muda di masa kini. Dengan adanya telepon genggam atau *smartphone* informasi dapat tersampaikan dengan mudah. Dalam penggunaan *smartphone* tentu diperlukan aplikasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, penulis akan merancang *UI/UX* aplikasi *mobile* yang dimana akan memberikan informasi tentang hewan terlantar, tempat penampungan hewan dan juga tentang komunitas pecinta hewan di Bandung. Penulis akan merancang *UI/UX* yang dapat memberikan kemudahan serta kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga diharapkan hasil rancangan dapat berguna dan membantu dalam mengurangi hewan terlantar di Bandung.

2. METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode kuantitatif yang menitikberatkan kualitas data berdasarkan pada jumlah responden untuk mendapatkan data. Untuk mewujudkan itu, perancang menggunakan metode berikut:

a. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab antara penulis dengan narasumber secara tatap muka. Wawancara ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang sudah disiapkan kepada narasumber.

b. Observasi

Observasi merupakan sebuah cara untuk mengumpulkan data yang melibatkan beberapa faktor dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah peneliti mengkaji langsung fenomena yang sedang terjadi dan atau melihat data dari responden.

c. Kuesioner

Kuisisioner atau angket merupakan metode pengumpulan data dimana peneliti menyebarkan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responen untuk dijawab, yang dijadikan sebagai media pendukung.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara meneliti dari berbagai macam buku, jurnal atau apapun yang bersifat dokumen yang bermanfaat dan berkaitan dengan objek perancangan karya yang datanya dapat digunakan untuk menjadikannya refrensi dalam penelitian.

3. KAJIAN TEORI

A. Media Informasi

Media informasi adalah suatu alat grafis seperti fotografis atau elektronis yang bekerja untuk menerima informasi, memproses informasi dan menyusun ulang menjadi rangkaian baru informasi visual. Atau dapat di artikan sebagai sebuah alat yang mengumpulkan dan menyusun sebuah informasi yang diproses menjadi suatu bahan yang memiliki manfaat bagi penerima informasi (Sobur : 2006).

Terdapat dua kelompok media informasi, yaitu:

Media Lini Bawah.

Media lini bawah merupakan suatu media untuk menyampaikan informasi melalui media massa

dengan jangkauan yang pendek. Seperti: *poster, flyer, sign system*, dan lain-lain.

Media Lini Atas

Media lini atas merupakan suatu media untuk menyampaikan informasi secara tidak bersentuhan atau tidak melakukan tatap muka. Media lini atas juga memiliki jangkauan yang luas sehingga penyebaran informasi menjadi lebih cepat dan luas. Contohnya adalah iklan televisi, radio, *billboard*, dan juga internet.

B. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu ilmu seni terapan yang mempelajari tentang perancangan yang membahas komunikasi dan juga sebuah informasi dari sebuah kreatifitas kedalam sebuah wadah atau media komunikasi visual. Desain Komunikasi Visual mempelajari ilmu tentang huruf, gambar, warna dan *layout*.

Desain komunikasi visual mempunyai 5 fungsi dasar yaitu, sarana membentuk *branding*, sebagai sarana memberikan informasi, sarana motivasi, sarana penyampaian emosi dan sarana presentasi dan promosi (Anggraini S. dan Kirana Nathalia, 2016:15-17).

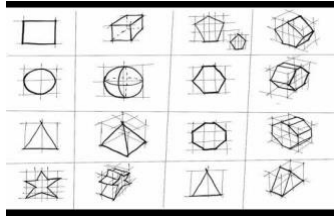
Dalam Desain Komunikasi Visual juga terdapat unsur-unsur elemen yang perlu diketahui, yaitu:

Garis

Garis adalah penggabungan dari setiap titik yang membentuk suatu arah tertentu. Garis merupakan sebuah elemen visual yang selalu muncul di setiap karya atau media yang memiliki banyak kegunaan dan arti. Garis juga terbagi 3 jenis yaitu: lurus, *zigzag* dan melengkung.

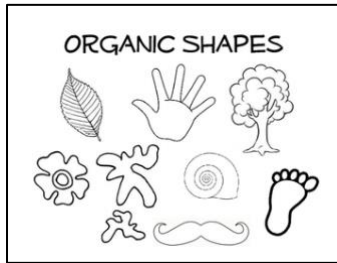
Bentuk

Bentuk merupakan kumpulan dari beberapa garis yang saling bertemu dan memiliki ukuran panjang dan juga lebar. Lalu, bentuk dibagi menjadi 3 bagian yaitu: bentuk geometrik, bentuk natural dan bentuk abstrak.



Gambar 1 Bentuk Geometrik

Sumber: <http://i.ytimg.com/vi/8GHVrZpGwr8/hqdefault.jpg>



Gambar 2 Bentuk Natural

Sumber: <https://ecdn.teacherspayteachers.com/>



Gambar 3 Bentuk Abstrak

Sumber: <https://image.freepik.com/>

Tekstur

Tekstur merupakan suatu pola atau tampilan suatu benda yang dapat kita rasakan melalui alat indra seperti mata dan tangan.



Gambar 4 Tekstur

Sumber: <https://sc01.alicdn.com/>

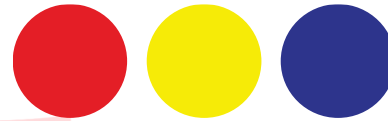
Warna

Warna dapat diartikan secara fisik sebagai pancaran cahaya yang bersifat subjektif yang merupakan bagian dari indra penglihatan (Wong, 1986 : 67).

Dalam warna terdapat klarifikasi, yaitu: warna primer, warna sekunder, warna *intermediate* dan warna tersier. (Wong, 1986:156)

- **Warna Primer**

Warna primer atau warna pokok. Warna primer dikatakan warna utama atau warna pokok karena warna-warna yang ada di kategori warna primer merupakan warna yang menjadi acuan dalam penyampuran warna atau sebagai warna pokok yang di gunakan dalam mencampurkan warna.



Gambar 5 Warna Primer
Sumber: Dok. Pribadi

- **Warna Sekunder**

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran pertama dari 2 warna primer yang di campurkan menjadi warna kedua atau warna sekunder.



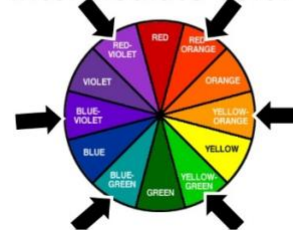
Gambar 6 Warna Sekunder

Sumber : <https://1.bp.blogspot.com/>

- **Warna Intermediate**

Warna intermediate adalah warna yang terletak di antara warna primer dan juga warna sekunder pada lingkaran warna.

Intermediate Colors

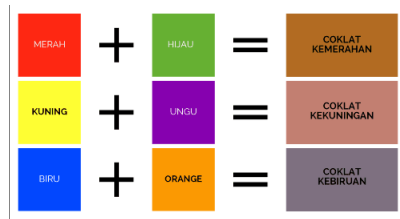


Gambar 7 Warna Intermediate

Sumber: <https://www.dictio.id/>

- **Warna Tersier**

Warna tersier adalah warna yang di hasilakan dari pencampuran dari 2 jenis warna sekunder yang menghasilkan pencampuran warna ketiga yang disebut warna tersier.



Gambar 8 Warna Tersier
Sumber : <https://www.blogernas.com/>

Ukuran

Ukuran adalah suatu unsur dari desain grafis yang memberikan sebuah penekanan dan juga memberikan kesan mkedalaman dalam desain sehingga memberikan kesan menonjol yang memberikan pembeda antara desain utama dengan desain pendukung.

Ruang

Ruang dalam desain adalah satu kesatuan dari sebuah bentuk yang menjadi efek estetika dalam sebuah desain. Sebagai contoh, dalam sebuah desain ada ruang kosong yang memberikan kenyamanan atau dengan istilah “istirahat”.

C. Tipografi

Tipografi adalah sebuah ilmu menata huruf yang dapat diterapkan disetiap kepentingan Komunikasi Visual. Tipografi sendiri memiliki tujuan untuk memberikan informasi secara komersial ataupun berbentuk pesan sosial. Perkembangan dari tipografi sendiri pun mengalami kemajuan dengan adanya teknologi digital (Tinarbuko , 2015 : 144).

Tipografi sendiri memiliki 7 jenis huruf yang memiliki berbagai bentuk yang dapat digunakan sesuai kepentingan desain, yaitu:

Serif

Serif adalah jenis huruf yang memiliki guratan kecil disetiap ujung hurufnya. Jenis huruf ini adalah jenis huruf yang asli dari huruf alfabet latin.



Gambar 9 Serif
Sumber: <https://www.decodeko.co.id/>

Sans Serif

Jenis huruf ini merupakan jenis huruf yang memiliki guratan yang sederhana dan terkesan polos. Jenis huruf ini tidak memiliki guratan di setiap ujung hurufnya.

Einzelfeuer-Feuerstoß

PRIMER

Mikhail Timofeyevich Kalashnikov

Gambar 10 Sans Serif
Sumber: <https://www.decodeko.co.id/>

Display

Jenis huruf ini biasa dikenal dengan jenis huruf judul. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberikan daya tarik kepada pembaca. Biasanya font ini digunakan di billboard, poster, sampul buku, ataupun di beberapa kemasan.



Gambar 11 Display
Sumber : <https://www.decodeko.co.id/>

Slab Serif

Umur dari jenis huruf ini sudah sekitar 200 tahun dan berasal dari inggris. Jenis huruf ini memiliki karakter yang gemuk. Huruf ini sering digunakan dalam banyak media seperti kemasan, peti barang, hingga pamflet. Oleh karena itu, huruf ini sering digunakan di periklanan karena cukup menarik perhatian pembaca.



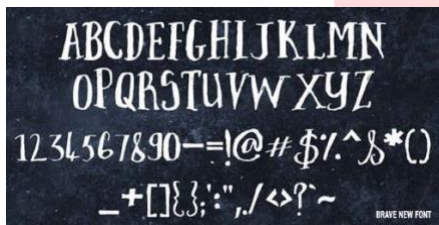
Gambar 12 Slab Serif
 Sumber: <https://www.decodeko.co.id/>



Gambar 15 Retro
 Sumber: <https://www.decodeko.co.id/>

Hand Drawn

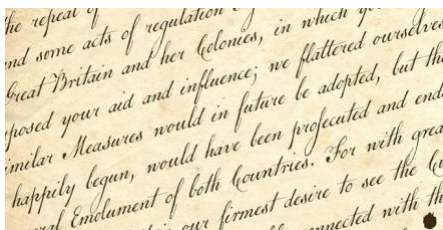
Jenis huruf ini banyak diminati dikarenakan memberikan karakter pada desain yang dibuat. Namun tidak semua jenis huruf hand drawn baik digunakan karena ada yang mudah dibaca dan ada juga tidak mudah untuk di baca, hal tersebut dikarenakan dipengaruhi oleh emosi dan *mood* dari desainer ketika proses pembuatan.



Gambar 13 Hand Drawn
 Sumber : <https://www.decodeko.co.id/>

Script

Jenis huruf ini memiliki karakter yang elegan, rapi dan juga kasual. Pada proses pembuatannya jenis huruf script ini biasanya menggunakan kuas, dan sering digunakan untuk undangan pernikahan.



Gambar 14 Script
 Sumbe : <https://www.decodeko.co.id/>

Retro

Jenis huruf retro biasa digunakan untuk membawa suasana pembaca ke era kuno dengan ciri khas potongan setiap hurufnya yang kreatif. Huruf ini memberikan kesan yang klasik dan *vintage*.

D. Layout

Layout adalah sebuah proses yang dilakukan dengan cara menyusun segala elemen-elemen desain yang sudah dibentuk berhubungan, lalu dimasukan kedalam sebuah bidang yang akan membentuk sebuah susunan yang memiliki nilai desain (Rustan, 2009).

E. Fotografi

Fotografi merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa inggris yaitu *Photography*. Fotografi dapat dijelaskan bahwa sebuah proses menggambar atau melukis dengan menggunakan cahaya. Dengan diterapkan kedalam ilmu, fotografi dapat dikatakan sebagai media pengantar informasi kepada audiens atau penikmat karya yang dilakukan oleh pengambil gambar atau fotografer (Enche, 2012 : 137).

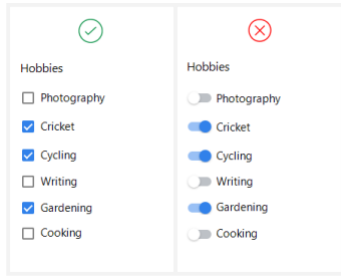
F. User Interface (UI)

User Interface merupakan suatu bagian dari sebuah sistem informasi yang didalamnya ada dibutuhkan interaksi antar pengguna agar dapat tercipta input ataupun output (Satzinger, 2010:530). *User Interface* dapat dirasakan secara fisik melalui penglihatan, pendengaran dan juga melalui sentuhan. *User Interface* bertujuan untuk memudahkan seseorang (pengguna) dalam melakukan *task* secara efektif dalam sebuah media informasi (Galitz, 2017:1-4).

Dalam website www.usability.gov, ada 19 elemen yang terdapat dalam *User Interface*. Berikut merupakan pembagiannya:

Checkboxes

Checkboxes merupakan bagian dimana pengguna diarahkan untuk memilih satu pilihan ataupun lebih. Berikut merupakan gambar dari tampilan *checkboxes* :



Gambar 16 Tampilan *Checkboxes*
 Sumber: uxplanet.org

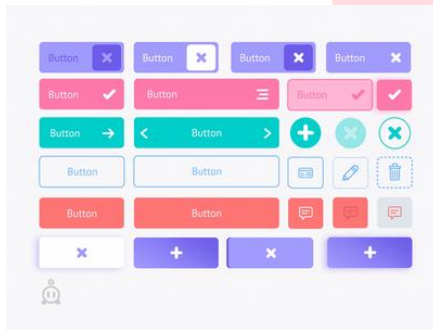
digunakan dalam pilihan *on/off* dengan tampilan yang berbeda.



Gambar 19 Tampilan dari *Toggles*
 Sumber: dreamstime.com

Buttons

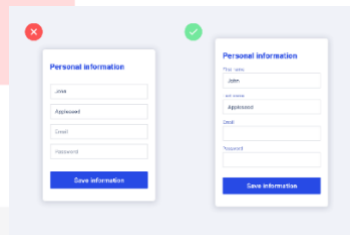
Buttons merupakan sebuah aksi dari pengguna yang ketika disentuh akan menghasilkan sebuah tindakan dalam sebuah aplikasi. Buttons dapat berupa *text*, *icon*, ataupun keduanya.



Gambar 17 Merupakan tampilan *buttons* dalam bentuk *icon*, *text* atau keduanya.
 Sumber: dribbble.com

Text Fields

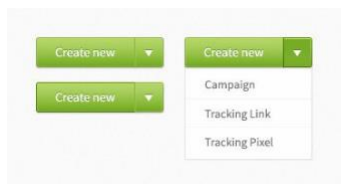
Text Fields merupakan unsur elemen yang dimana pengguna dapat memasukkan teks dalam satu baris atau lebih.



Gambar 20 Tampilan *Text Fields*
 Sumber: pinterest.com

Dropdown Buttons

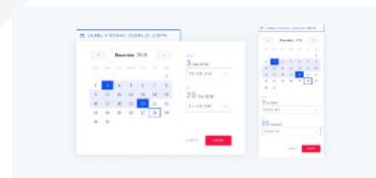
Dropdown buttons merupakan tombol yang jika disentuh oleh pengguna akan menampilkan sebuah pilihan lagi yang akan memberikan sebuah aksi yang tidak berhubungan.



Gambar 18 Tampilan *Dropdown Buttons*
 Sumber: pinterest.com

Date and time pickers

Date and time pickers adalah sebuah elemen dimana dapat mengatur waktu, tanggal, hari, bulan dan tahun. Dan tampilan informasi akan konsisten.



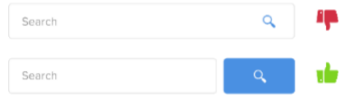
Gambar 21 Tampilan *date and time pickers*
 Sumber : (medium.com)

Toggles

Toggles merupakan tampilan yang akan memberikan 2 aksi yang dapat kita pilih. Biasanya

Search Fields

Search Fields adalah sebuah elemen yang dimana pengguna memungkinkan untuk memasukkan kata kunci yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang berhubungan dengan kata kunci yang dimasukkan kedalam search fields.



Gambar 22 Tampilan *Search fields*
 Sumber: Oreilly.com

Breadcrumb

Breadcrumb merupakan elemen yang digunakan untuk mengidentifikasi lokasi halaman yang sedang terbuka yang dapat dijadikan jejak yang bias disentuh yang berasal dari halaman sebelumnya atau dapat dijadikan sebagai navigasi.



Gambar 23 Tampilan *Breadcrumb*
 Sumber : (youtube.com)

Pagination

Pagination elemen visual yang dimana akan menampilkan angka halaman yang sedang dibuka dan memungkinkan pengguna dapat melompat ke halaman tertentu.



Gambar 24 Tampilan *Pagination*
 Sumber: medium.com

Sliders

Sliders merupakan elemen yang digunakan untuk mengatur nilai dari suatu pengaturan. Slider tidak akan mengubah format dari halaman ataupun informasi yang tersedia.



Gambar 25 Tampilan *Slider*
 Sumber: material.io

Icons

Icons merupakan elemen visual yang berfungsi sebagai simbol dari sebuah kata yang dijadikan sebagai navigasi sistem.



Gambar 25 Tampilan *Icon*
 Sumber: apkpure.com

Carousels

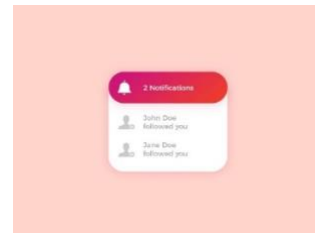
Carousels merupakan elemen yang dijadikan navigasi untuk melihat konten selanjutnya yang berada didalam satu formasi atau set.



Gambar 26 Tampilan dari *Carousels*
 Sumber: gitmemory.com

Notifications

Notifications adalah elemen visual yang dapat menampilkan pemberitahuan atau memberikan pengumuman yang baru untuk pengguna lihat.

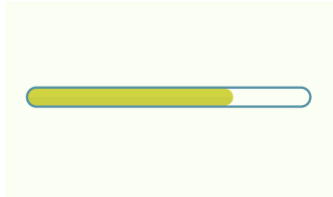


Gambar 27 Tampilan *Notification*

Sumber: uimovement.com

Progress bars

Progress bars merupakan elemen yang menunjukkan posisi atau proses, ketika pengguna sedang menyelesaikan langkah-langkah dalam satu rangkaian.



Gambar 28 Tampilan *Progress Bar*
 Sumber: Justinmind.com

Tool tips

Tool tips merupakan elemen yang dapat memberikan informasi atau petunjuk kepada pengguna ketika ingin menggunakan suatu navigasi.



Gambar 29 Tampilan *Tool Tips*
 Sumber: freepik.com

Modal Windows (pop-up)

Modal windows merupakan elemen yang berfungsi untuk memberikan akses masuk ataupun informasi lainnya.

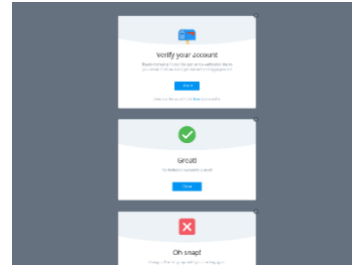


Gambar 30 Tampilan *Modal Windows*
 Sumber: Dribbble.com

Message boxes

Message boxes merupakan elemen yang menampilkan informasi kepada pengguna yang

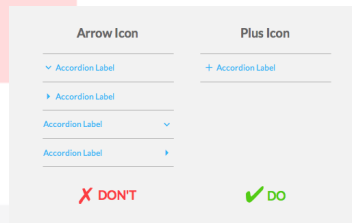
mengharuskan pengguna harus memberikan aksi sebelum kembali kedalam sistem.



Gambar 31 Tampilan *Message box*
 Sumber: radiusmedia.com

Accordion

Accordion merupakan elemen yang berfungsi untuk menampilkan dan menjelaskan informasi.



Gambar 32 Tampilan *Accordion*
 Sumber: pinterest.com

G. User Experience (UX)

User Experience merupakan pengalaman yang dirasakan oleh seseorang dalam menggunakan suatu produk. Pengalaman yang dirasakan bukan hanya berasal dari cara kerja produk tersebut melainkan pengalaman yang dirasakan bagaimana performa dari produk tersebut saat digunakan. Oleh karena itu, *User Experience* dapat menjadi acuan untuk menilai bagaimana produk tersebut sukses ataupun gagal (Garrett, 2011:6).

User experience merupakan hal yang dibutuhkan dalam sebuah aplikasi yang dimana penggunaannya akan melakukan *self-service*. *Self-service* adalah dimana pengguna menggunakan aplikasi yang dijalankan tanpa adanya intruksi atau panduan (Garrett, 2011:10).

Menurut Garrett (2000) terdapat elemen-elemen dalam *User Experience* untuk aplikasi, yaitu :

Site Objective and User Needs

Site Objective adalah tujuan yang dibentuk pada suatu aplikasi atau *website* oleh sebuah institusi

atau perusahaan. Tujuan tersebut berupa tujuan bisnis dan lain-lain.

User Needs adalah tujuan yang dibentuk pada suatu aplikasi atau website untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Functional Specification

Fuctional Specification adalah fitur yang dihasilkan dari *website* atau aplikasi secara detail yang bertujuan untuk mempertemukan antara aplikasi atau *website* dengan kebutuhan pengguna.

Interaction Design

Interaction design adalah perancangan alur dari setiap fitur yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna ketika memenuhi kebutuhannya ketika menggunakan produk tersebut. Hal itu disebut dengan *flow diagram*.

Interface Design

Interface design adalah design dari sebuah tampilan aplikasi atau *website* yang terbentuk dari elemen UI dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna ketika melakukan interaksi dengan sebuah fitur atau fungsi.

Visual Design

Visual Design adalah bagian dari elemen UX yang diperlukan sebagai pendukung elemen UI untuk menghasilkan nilai estetika pada produk tersebut.

H. Usability

Usability adalah kualitas dalam menilai sebuah *User Interface* ketika digunakan. *Usability* juga fokus pada metode yang digunakan untuk meningkatkan nilai kemudahan dalam penggunaan suatu produk ketika dalam proses desain. *Usability* dibagi menjadi 5 komponen, yaitu: *learnability*, *effeciency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan ini adalah aplikasi yang akan memberikan informasi tentang tempat penampungan hewan, informasi hewan peliharaan yang hilnag ataupun menemukan hewan peliharaan, serta ditambah dengan fitur donasi khusus hewan, dan juga informasi mengenai hewan. Hal tersebut dilakukan berdasarkan saran dari narasumber dan juga berdasarkan target dari perancangan ini.

A. Konsep Pesan

Penulis membentuk ide besar untuk dapat memberikan pesan kepada masyarakat melalui hasil perancangan yang berupa aplikasi. Berikut adalah kata kunci: berbagi, harapan, hidup layak

Ide Besar

Ide besar yang dapat disampaikan melalui perancangan aplikasi ini adalah “memberikan informasi tentang tempat penampungan hewan di Bandung, dan memberikan kesadaran untuk ikut membantu orang yang sudah rela mau merawat hewan terlantar.”

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dibentuk oleh penulis untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan adalah dengan membentuk fitur donasi agar dapat meningkatkan rasa peduli kepada nasib hewan terlantar.

Konsep Media

- Media Utama

Media utama dari perancangan ini dalam memberikan informasi mengenai tempat penampungan hewan terlantar di Bandung adalah aplikasi.

- Media Pendukung

Untuk meningkatkan promosi dari media utama yang dirancang, maka dibutuhkannya media pendukung berupa: media sosial, *x-banner*, kartu nama dan stiker.

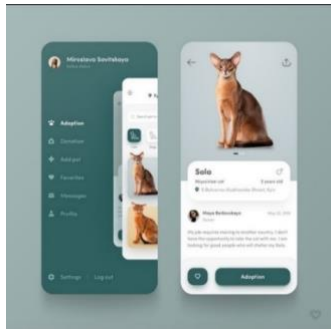
Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan aplikasi meliputi fotografi, *layout*, tipografi, warna, sketsa dan proses kreatif. Hal tersebut akan menjadi

suatu kesatuan yang akan membangun sebuah aplikasi.



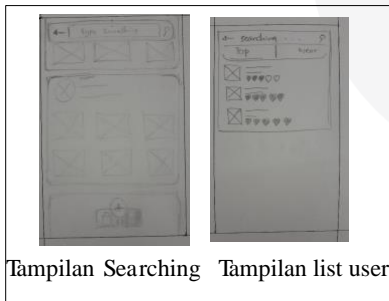
Gambar 33 Foto hewan telantar
Sumber: youtube.com



Gambar 34 Refrensi layout aplikasi
Sumber: Instagram.com



Gambar 34 Warna yang akan digunakan dalam aplikasi
Sumber: Dok. Pribadi



Tampilan Searching Tampilan list user

Gambar 35 Sketsa Bagian Search
Sumber: Dok. Pribadi

Proses Kreatif

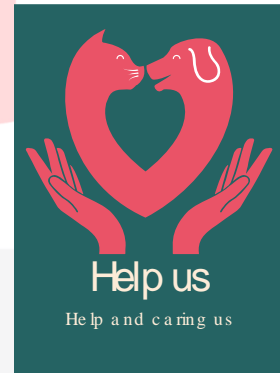
Dalam membangun sebuah aplikasi perlu melalui beberapa tahap dalam perancangan yang akan dijabarkan di bawah ini:

- Logo
Bentuk dari kepala kucing dan anjing memiliki arti bahwa aplikasi ini berhubungan

dengan hewan. Lalu ada bentuk hati yang memberikan arti hewan perlu diberikan perhatian dan perlu mendapatkan perlindungan serta kasih sayang.



Gambar 36 Sketsa Logo
Sumber: Dok. Pribadi



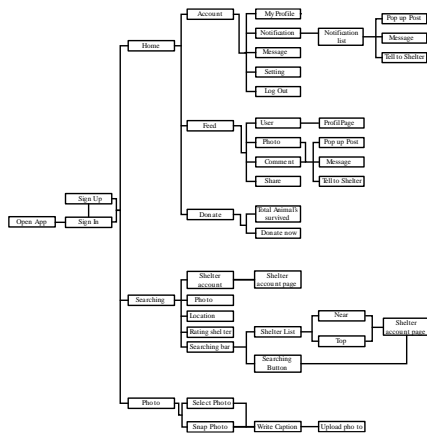
Gambar 37 Logo
Sumber: Dok. Pribadi

- User Persona



Gambar 38 User Pesona
Sumber: Dok. Pribadi

- User Flow

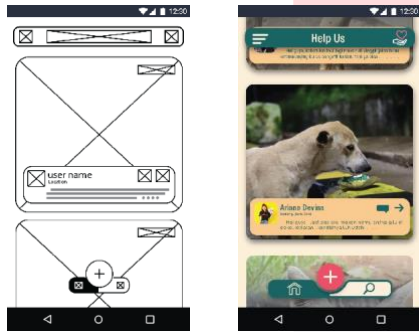


Gambar 39 User Flow
Sumber : (Dokumen Pribadi)

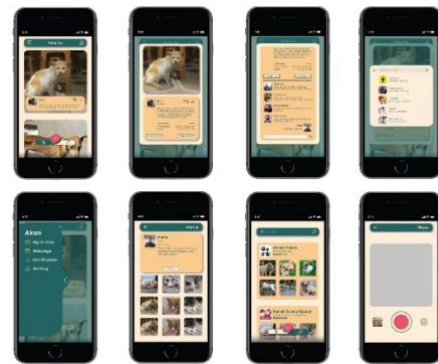


Gambar 42 Sample Hasil Media Utama (Landing Page; Sign In; Sign Up)
Sumber: Data Pribadi

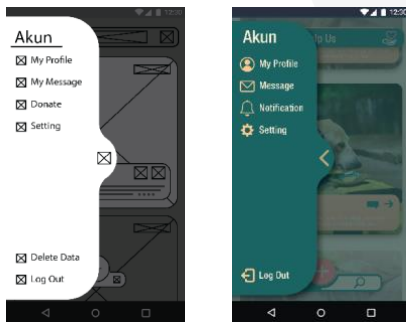
- Wireframe dan Desain



Gambar 40 Sample Wireframe dan Hasil Desain Home
Sumber: Dok. Pribadi



Gambar 43 Sample Hasil Media Utama (Home)
Sumber: Data Pribadi



Gambar 41 Sample Wireframe dan Hasil Desain Home
Sumber: Dok. Pribadi



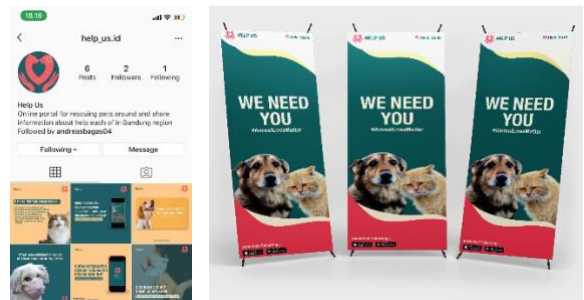
Gambar 44 Sample Hasil Media Utama (Fitur Donasi)
Sumber: Data Pribadi

Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan media utama dan media pendukung yang dibuat oleh perancang:

- Media Utama

- Media Pendukung





5. KESIMPULAN

Penulis berharap dengan adanya aplikasi mobile ini dapat menumbuhkan sikap peduli dari masyarakat khususnya generasi muda, untuk ikut membantu menolong hewan terlantar yang berada disekitar mereka. dengan adanya aplikasi ini terutama fitur yang dimiliki oleh aplikasi ini berupa donasi, penulis yakin dapat membantu beberapa shelter yang mengalami kesulitan dapat mendapatkan dana untuk menolong hewan terlantar, seperti yang sudah diceritakan oleh narasumber bahwa banyak shelter mengalami kesulitan dalam menolong hewan terlantar. Sehingga dampak yang diharapkan adalah orang akan tergerak untuk membantu hewan terlantar dan dapat memberikan sikap saling memperdulikan sesama mahluk hidup.

Dalam proses pengerjaan Perancangan Tugas Akhir ini, penulis sudah melalui berbagai proses seperti pengumpulan data, melakukan beberapa observasi ke tempat umum untuk melihat kondisi hewan terlantar dan sudah melakukan wawancara dengan narasumber yang bersangkutan.

Penulis yakin dengan adanya perancangan tempat penampungan hewan terlantar di Bandung ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk membantu menyelamatkan hewan terlantar disekitarnya, dan dapat memberikan semangat bagi para pemilik shelter yang masih berjuang untuk menyelamatkan hewan terlantar dengan segala hambatan dana.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Galitz, W. O., 2002, *The Essential Guide to User Interface Design*, Canada, Wiley Computer Publishing.
- Rustan, Suriyanto 2009 *Layout Dasar & penerapannya*, Jakarta: Gramedia
- Satzinger, 2010, *System Analysis and Design with the Unfied Process*, Course Technology, USA, Cengage Learning.
- Tinarbuko, S. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global* (H. Arifin (ed.)). CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Wong, Wucius 1986 *Beberapa Asas Merancang Trinatra*. Bandung: Penerbit ITB.