

PERANCANGAN *PROTOTYPE MOBILE APPS* BELAJAR MENGGAMBAR DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI

Muhammad Rifqi Nayaka¹, Dicky Hidayat² dan Patra Aditia³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

rifqiqq@telkomuniversity.student.ac.id, dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id dan patraditia@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam metode belajar, termasuk melalui aplikasi mobile yang menawarkan fleksibilitas tanpa batas waktu dan tempat. Namun, media pembelajaran menggambar sebagai bagian dari seni visual masih mengalami keterbatasan pengembangan, padahal aktivitas ini penting untuk melatih kreativitas, komunikasi visual, dan pemikiran kritis. Studi ini bertujuan merancang prototype aplikasi mobile belajar menggambar dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Proses perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, yaitu *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap aplikasi sejenis (Procreate, Duolingo, dan ArtWorkout), penyebaran kuesioner, serta wawancara dengan pengguna sasaran. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan pendekatan matriks perbandingan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan harian dapat mendorong pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berkelanjutan. Aplikasi ditujukan untuk pelajar, mahasiswa, dan seniman muda Indonesia, khususnya di wilayah dengan akses teknologi tinggi. Rancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif pembelajaran seni visual yang lebih fleksibel, personal, dan interaktif.

Kata kunci : menggambar, aplikasi mobile, gamifikasi, Design Thinking, pembelajaran digital

Abstract

Advances in digital technology have driven changes in learning methods, including through mobile applications that offer unlimited flexibility in terms of time and place. However, drawing as a form of visual art still faces limitations in its development, even though this activity is important for training creativity, visual communication, and critical thinking. This study aims to design a prototype mobile application for learning to draw using a gamification approach to increase user motivation and engagement. The design process employs the Design Thinking approach, which includes empathetic, define, ideate, prototype, and test phases. Data collection was conducted through observations of similar applications (Procreate, Duolingo, and ArtWorkout), distribution of questionnaires, and interviews with target users. Data analysis was performed qualitatively using a comparative matrix approach. The design results indicate that integrating gamification elements such as points, levels, and daily challenges can encourage more enjoyable and sustainable learning. The application is intended for Indonesian students, university students, and young artists, particularly in areas with high-tech access. This design is expected to serve as an alternative solution for more flexible, personalized, and interactive visual arts education.

Keyword : drawing, mobile app, gamification, Design Thinking, digital learning

PENDAHULUAN

Menggambar berperan penting dalam pengembangan kreativitas, komunikasi visual, dan pemikiran kritis. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi digital yang telah mengubah pola belajar masyarakat, terutama melalui aplikasi mobile yang menawarkan fleksibilitas tanpa batas ruang dan waktu cara belajar menggambar belum mengalami inovasi yang sebanding. Di Indonesia, peningkatan pengguna internet dan aplikasi edukasi seperti Brainly dan Google Classroom menunjukkan potensi besar pembelajaran digital. Namun, media pembelajaran seni seperti menggambar masih tertinggal dalam inovasi. Aplikasi yang ada seperti Procreate, Duolingo, dan ArtWorkout belum sepenuhnya mengintegrasikan sistem gamifikasi secara komprehensif dalam proses belajar menggambar.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang prototype aplikasi mobile belajar menggambar berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Pengguna utama mencakup pelajar, mahasiswa, dan seniman muda, khususnya di daerah dengan akses teknologi tinggi. Metode yang digunakan mencakup observasi aplikasi sejenis, wawancara, kuesioner, serta studi pustaka. Analisis dilakukan melalui pendekatan kualitatif, matriks perbandingan, dan analisis konten, sedangkan proses perancangan menggunakan metode Design Thinking.

Hasil rancangan diharapkan dapat menjadi solusi alternatif pembelajaran seni visual yang lebih fleksibel, personal, dan interaktif. Aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran bertahap dengan fitur seperti level, poin, dan tantangan harian, tetapi juga menciptakan ruang belajar yang aman dan mendukung perkembangan individu sesuai kecepatan masing-masing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Design Thinking sebagai metode utama untuk merancang prototype aplikasi pembelajaran mobile untuk menggambar, dengan menggunakan pendekatan berbasis gamifikasi. Metode ini terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Setiap tahap disusun secara iteratif dan berfokus pada kebutuhan dan perilaku pengguna, yang bertujuan untuk menghasilkan solusi yang relevan, fungsional, dan praktis. Penelitian ini juga menggunakan metode pengumpulan data, diantaranya adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur yang dipadukan dengan metode analisis kualitatif dan matriks perbandingan.

Tahap Empathize dimulai dengan studi literatur, observasi terhadap aplikasi sejenis, dan wawancara dengan pengguna dan ahli UI/UX. Observasi dilakukan terhadap Procreate (sebagai representasi dari platform menggambar digital profesional), Duolingo (sebagai aplikasi edukasi yang ter-gamifikasi), dan ArtWorkout (sebagai aplikasi pembelajaran menggambar). Perbandingan UX menunjukkan bahwa Duolingo unggul dalam hal keterlibatan dan aliran motivasi, sementara Procreate menonjol dalam hal kegunaan dan kegunaan. Namun, tidak ada satu pun dari aplikasi yang ditinjau yang sepenuhnya mengintegrasikan pelajaran menggambar dasar dengan pendekatan gamifikasi yang komprehensif. Kesenjangan ini menjadi dasar perumusan masalah dalam tahap Define.

Data dikumpulkan dengan menggunakan kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif mencakup wawancara ahli dan pengguna, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui survei dan studi tren digital. Target penelitian adalah pelajar dan orang dewasa muda berusia 15-25 tahun yang tinggal di wilayah metropolitan. Simon (2024) mencatat bahwa generasi muda ini sangat aktif dalam penggunaan internet dan aplikasi seluler, dengan akses yang luas ke perangkat digital seperti tablet dan smartphone. Fokus geografisnya meliputi Jabodetabek dan Bandung, area dengan konsentrasi pengguna aktif yang tinggi dalam aplikasi pendidikan dan kreatif.

Dalam sebuah wawancara, Aditya Faisal (Desainer UI/UX) merekomendasikan agar fitur-fitur gamifikasi tetap sederhana namun fungsional dan mengikuti prinsip-prinsip desain yang berpusat pada pengguna. Julian Pratama, seorang responden dari kelompok pengguna target, juga menekankan pentingnya fitur-fitur yang membantu, antarmuka yang intuitif, dan sistem penghargaan untuk memastikan proses belajar terasa menyenangkan dan tidak membebani mental. Wawasan mereka diintegrasikan ke dalam tahap Ideate, yang menghasilkan struktur fitur seperti poin XP, tantangan harian, rencana, papan peringkat, dan bilah kemajuan visual.

Konten pembelajaran didasarkan pada referensi utama oleh Garcia (2003), Stanyer (2003), dan Loomis (2001), yang disusun secara progresif dari bentuk dasar hingga menggambar karakter kartun. Pelajaran seperti Membuat Sketsa Objek Simetris, Lingkaran dan Lingkaran yang Lebih Besar, dan Bentuk menjadi Bentuk dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik visual tingkat pemula, membangun kepercayaan diri, dan menumbuhkan pemahaman spasial.

Sementara itu, pendekatan gamifikasi terinspirasi dari penelitian tentang sistem Duolingo, yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar (Suparmini et al., 2024; Prasetyaningrum et al., 2025). Fitur-fitur seperti streak, poin XP, dan papan peringkat tidak hanya memperkenalkan elemen kompetitif, tetapi juga mendorong pembelajaran yang konsisten dan adaptif sesuai dengan kebiasaan pengguna muda.

Analisis potensi pasar mendukung kelayakan konsep ini. Menurut Google Trends (2025), menurunnya minat menggambar menyoroti kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik. Sebaliknya, data menunjukkan peningkatan penggunaan tablet (Riyanto & Pertiwi, 2025) dan dominasi pengguna ponsel di Indonesia (Oxford Business Group, 2024; Shrestha, 2023), mengindikasikan bahwa platform seluler adalah media yang tepat untuk menjangkau target audiens. Studi ini juga menerapkan prinsip Desirability, Feasibility, dan Viability sebagai kerangka analisis, yang mengungkapkan bahwa kebutuhan pengguna, kesiapan teknologi, dan peluang pasar mendukung keberhasilan aplikasi ini.

Tahap Prototipe dilakukan dengan mendesain antarmuka dan alur pengguna secara digital menggunakan Figma. Prototipe dikembangkan dalam dua versi: low-fidelity (wireframe) dan high-fidelity (antarmuka visual interaktif). Tahap pengujian dilakukan melalui usability testing dan evaluasi UX dengan menggunakan metode think-aloud dan survei berdasarkan faktor UX seperti estetika, nilai, keterlibatan, dan kurva pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu, lebih termotivasi, dan nyaman dengan desain aplikasi. Temuan ini diperkuat dengan data yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi hingga 13,03% dalam pembelajaran online.

Dengan metodologi yang berakar pada empati dan didukung oleh data aktual dan kebutuhan pengguna, penelitian ini menghasilkan prototipe aplikasi pembelajaran menggambar berbasis gamifikasi yang relevan dan aplikatif. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif atas menurunnya motivasi belajar menggambar, serta memberikan pengalaman belajar visual yang interaktif, menyenangkan, dan berkelanjutan bagi generasi muda Indonesia.

HASIL DAN MEDIA PERANCANGAN

Strategi perancangan visual dan media pada proyek *DrawAlot* dikembangkan dengan pendekatan edukatif yang menyenangkan serta didukung oleh elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses belajar menggambar. Pendekatan ini

dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna melalui metode *Design Thinking*, khususnya pada tahap *empathize* dan *define*, yang menunjukkan bahwa pengguna muda membutuhkan media belajar yang ringan, fleksibel, dan tidak mengintimidasi.

Dalam proses kreatifnya, konsep utama yang diangkat adalah “Belajar Gambar Tanpa Beban”, yang diterjemahkan melalui gaya visual ramah, penggunaan warna yang ekspresif namun lembut, serta kehadiran karakter maskot yang memandu proses belajar secara interaktif. Strategi visual ini didukung oleh analisis psikografis dan preferensi media digital pada target pengguna usia 15–25 tahun, yang terbiasa dengan antarmuka dinamis dan responsif.

Proses pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap, mulai dari penyusunan *moodboard*, eksplorasi nama dan logo, penciptaan karakter, hingga desain antarmuka pengguna dalam bentuk *wireframe* dan *high-fidelity prototype*. Selain itu, media pendukung seperti konten media sosial, materi promosi digital, dan *motion graphic* juga dirancang untuk memperluas jangkauan serta memperkenalkan karakter aplikasi kepada calon pengguna secara menyeluruh.

Setiap tahapan perancangan didasarkan pada prinsip UI/UX yang relevan, disesuaikan dengan karakteristik pengguna, dan divalidasi melalui pengujian awal kepada pengguna pemula dan menengah. Hasil dari proses ini tidak hanya menghasilkan *prototype* aplikasi yang fungsional, tetapi juga membangun identitas visual yang kuat dan konsisten sebagai bagian dari pengalaman belajar yang positif dan berkelanjutan.

HASIL PERANCANGAN

a) Tipografi

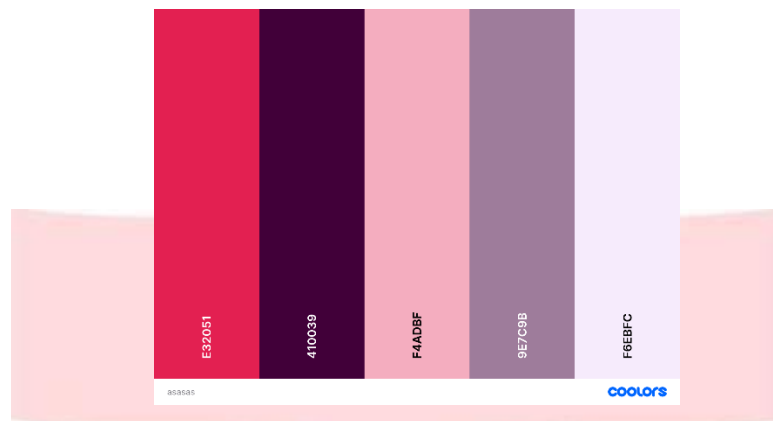


Gambar 1 Poppins font

Sumber : 1001fonts.com

Dalam merancang *prototype* aplikasi DrawAlot, perlu tipografi yang cocok untuk mendukung tampilannya. Font Poppins merupakan font yang berjenis sans serif. Poppins digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan font pada aplikasi DrawAlot, yang mempunyai identitas *fun* dan *clean look*. Font ini sangat modern dan mudah dibaca.

b) Warna



Gambar 2 Palet Warna

Sumber : Colors.com

Palet warna dirancang untuk memperkuat identitas visual aplikasi yang bersifat kreatif, ramah, dan atraktif. Kombinasi warna cerah seperti Crimson Rose sebagai aksen utama memberikan kesan energik pada elemen interaktif, sementara Deep Plum menambah kedalaman dan kesan elegan. Warna putih digunakan untuk menjaga kesan bersih, dan nuansa pink muda serta lavender dipilih untuk menciptakan atmosfer yang lembut, imajinatif, serta mendukung tampilan yang seimbang antara profesional dan playful. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan kenyamanan visual sekaligus keterlibatan emosional pengguna.

c) Logo



Gambar 3 Logo DrawAlot

Sumber : Pribadi

Palet warna dirancang untuk memperkuat identitas visual aplikasi yang bersifat kreatif, ramah, dan atraktif. Kombinasi warna cerah seperti Crimson Rose sebagai aksen utama memberikan kesan energik pada elemen interaktif, sementara Deep Plum menambah kedalaman dan kesan elegan. Warna putih digunakan untuk menjaga kesan bersih, dan nuansa pink muda serta lavender dipilih untuk menciptakan atmosfer yang lembut, imajinatif, serta mendukung tampilan yang seimbang antara profesional dan playful. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan kenyamanan visual sekaligus keterlibatan emosional pengguna.

d) Mascot

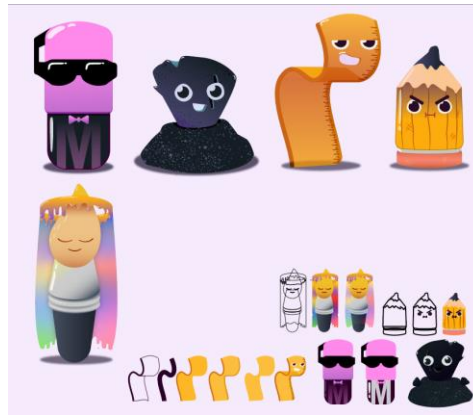


Gambar 4 Inky, Maskot DrawAlot

Sumber : Pribadi

Palet warna dirancang untuk memperkuat identitas visual aplikasi yang bersifat kreatif, ramah, dan atraktif. Kombinasi warna cerah seperti Crimson Rose sebagai aksen utama memberikan kesan energik pada elemen interaktif, sementara Deep Plum menambah kedalaman dan kesan elegan. Warna putih digunakan untuk menjaga kesan bersih, dan nuansa pink muda serta lavender dipilih untuk menciptakan atmosfer yang lembut, imajinatif, serta mendukung tampilan yang seimbang antara profesional dan playful. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan kenyamanan visual sekaligus keterlibatan emosional pengguna.

e) Avatar



Gambar 5 Avatar Pengguna

Sumber : Pribadi

Palet warna dirancang untuk memperkuat identitas visual aplikasi yang bersifat kreatif, ramah, dan atraktif. Kombinasi warna cerah seperti Crimson Rose sebagai aksen utama memberikan kesan energik pada elemen interaktif, sementara Deep Plum menambah kedalaman dan kesan elegan. Warna putih digunakan untuk menjaga kesan bersih, dan nuansa pink muda serta lavender dipilih untuk menciptakan atmosfer yang lembut, imajinatif, serta mendukung tampilan yang seimbang antara profesional dan playful. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan kenyamanan visual sekaligus keterlibatan emosional pengguna.

f) Elemen Tambahan



Gambar 6 Elemen – Mata Uang

Sumber : Pribadi

Elemen mata uang dalam aplikasi dirancang dengan inspirasi dari dunia fantasi dan konsep role-playing, namun tetap mempertahankan keterkaitan visual dengan dunia nyata. Tiga jenis mata uang utama yaitu koin emas, ruby merah, dan freezetal biru dipilih untuk merepresentasikan fungsi yang berbeda. Koin emas mencerminkan nilai umum,

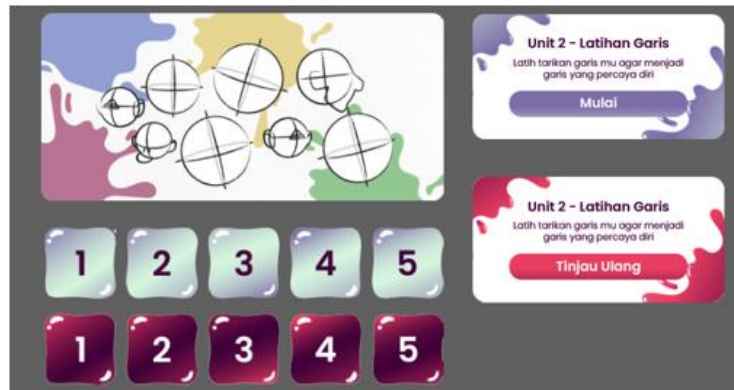
ruby sebagai simbol premium yang selaras dengan aksen warna aplikasi, serta freezetal biru menggambarkan elemen eksklusif yang bersifat langka dan membeku. Pendekatan ini memberikan identitas visual yang kuat sekaligus memperkaya narasi gamifikasi dalam aplikasi.



Gambar 7 Elemen sistem peringkat

Sumber : Pribadi

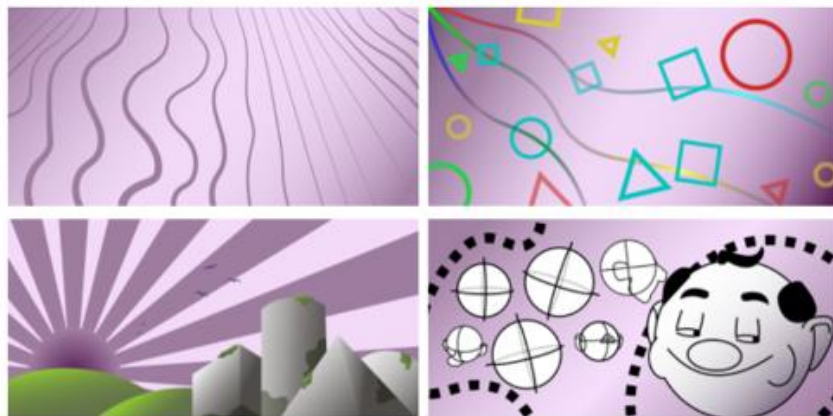
Sistem peringkat dalam aplikasi *DrawA/ot* dirancang dengan konsep naratif “Rak Sang Maestro”, di mana avatar-avatars pengguna ditempatkan dalam rak sesuai dengan tingkat aktivitas dan kepedulian pengguna terhadap mereka. Rak ini divisualisasikan sebagai ruang penyimpanan yang merepresentasikan hubungan emosional antara pengguna dan avatarnya. Setiap tingkat memiliki identitas visual dan simbolik tersendiri, mulai dari Rak Terlupakan yang penuh debu dan sarang laba-laba, hingga Rak Tercinta yang menjadi tempat tertinggi bagi avatar yang paling sering digunakan dan dirawat. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan sistem leaderboard yang unik, tetapi juga mendorong keterlibatan pengguna melalui elemen storytelling dan kedekatan emosional.



Gambar 8 Elemen Pemilihan Level

Sumber : Pribadi

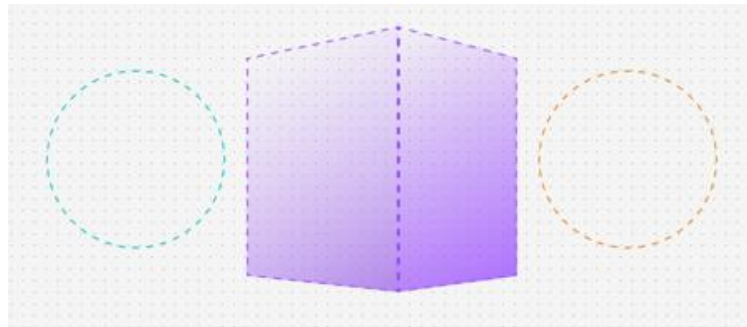
Untuk elemen pemilihan level terbagi menjadi tiga bagian yaitu elemen cover pembelajaran yang menambah warna dan terisi semakin pengguna menyelesaikan unit. Untuk level ada dicipratan cat atau tumpahan cat dengan angka, agar pengguna mengetahui mana urutannya, dan juga ada overlay mulai unit. Warna gradien merah menandakan unit yang sudah diselesaikan sedangkan warna gradien pucat menandakan unit yang belum diselesaikan.



Gambar 9 Sampul Sektor Pembelajaran

Sumber : Pribadi

Sampul dibuat sebisa mungkin untuk merepresentasikan apa pembelajaran yang ada di dalamnya. Dengan tone warna yang disesuaikan tampilan home page, sampul tidak mengambil atensi pengguna terlalu banyak.

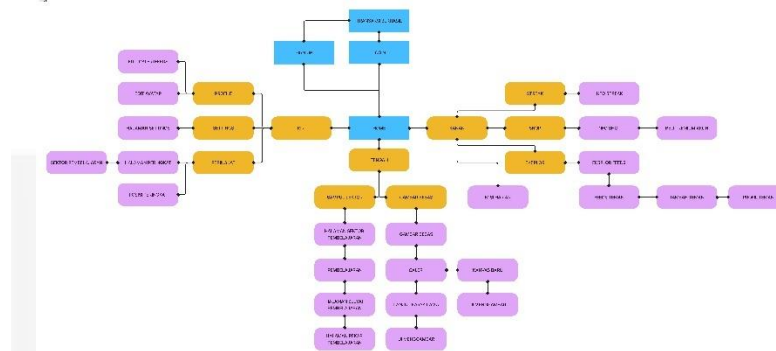


Gambar 10 Elemen Panduan Pembelajaran

Sumber : Pribadi

Elemen biru muda yaitu panduan untuk pengguna tracing bentuk nya, panduan ungu tua menuntun pengguna untuk membentuk balok warna dan mewarnai ketebalannya sesuai gradien. Panduan berwarna oranye untuk menuntun pengguna untuk membersihkan outline atau garis bantu yang telah dibuat.

g) Sitemap Aplikasi



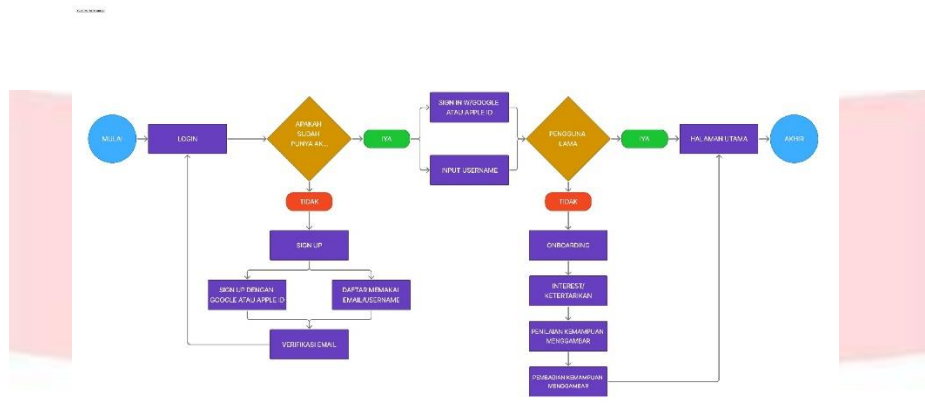
Gambar 11 Sitemap DrawAlot

Sumber : Pribadi

Navigasi utama dalam aplikasi *DrawAlot* dirancang dalam tiga area intuitif—kiri, tengah, dan kanan—yang membentuk alur penggunaan secara menyeluruh. Setelah login, pengguna diarahkan ke halaman utama yang menjadi pusat akses berbagai fitur. Area kiri menyediakan pengaturan akun, profil, dan leaderboard, memungkinkan pengguna memantau perkembangan pribadi dan sosial. Area tengah menjadi inti aktivitas, mencakup sektor pembelajaran terstruktur dan fitur gambar bebas. Sementara itu, area kanan menghadirkan fitur pendukung seperti streak harian, toko untuk pembelian item atau akun premium, serta tab eksplorasi sosial. Struktur ini disusun untuk

menghadirkan pengalaman belajar menggambar yang progresif, personal, dan gamified secara holistik.

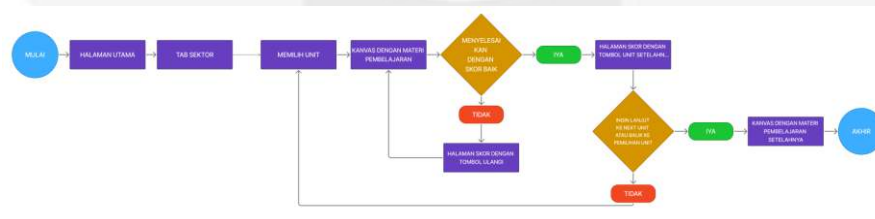
h) Userflow Aplikasi



Gambar 8 Userflow Mulai Aplikasi

Sumber : Pribadi

Alur awal penggunaan *DrawAlot* dirancang untuk memberikan pengalaman masuk yang fleksibel dan ramah bagi pengguna baru maupun lama. Pengguna dapat melakukan login dengan cepat melalui Google, Apple ID, atau username. Bagi pengguna baru, proses dimulai dari registrasi dan verifikasi email, lalu dilanjutkan dengan sesi onboarding yang mencakup pengenalan fitur aplikasi, pemetaan minat, serta asesmen kemampuan menggambar. Hasil onboarding ini menjadi dasar sistem untuk menyesuaikan level belajar pengguna sebelum mereka diarahkan ke halaman utama. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap pengguna memulai dengan konteks yang relevan dan personal.

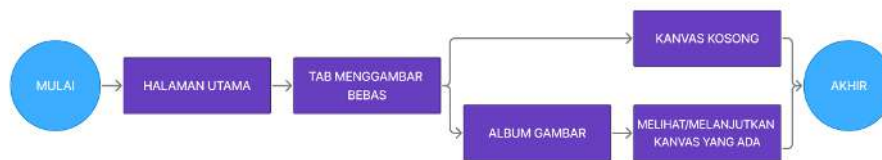


Gambar 9 Userflow Pembelajaran

Sumber : Pribadi

Alur pembelajaran dalam *DrawAlot* dirancang secara bertahap dan responsif terhadap performa pengguna. Setelah memilih sektor pelajaran, pengguna dapat

memilih unit yang ingin dipelajari dan langsung diarahkan ke kanvas pembelajaran interaktif. Di dalamnya, materi disampaikan secara terstruktur untuk mendukung proses belajar yang fokus. Hasil latihan akan dievaluasi melalui sistem skor: jika skor memadai, pengguna dapat melanjutkan ke unit berikutnya; jika tidak, sistem menawarkan kesempatan untuk mengulang. Pendekatan ini mendorong kemajuan berkelanjutan sembari menjaga fleksibilitas dalam proses belajar.



Gambar 10 Userflow Menggambar Bebas

Sumber : Pribadi

Fitur *Menggambar Bebas* pada aplikasi *DrawAlot* memberikan ruang eksploratif bagi pengguna untuk menyalurkan kreativitas tanpa batas. Dari halaman utama, pengguna dapat memilih untuk mulai dari kanvas kosong atau melanjutkan karya yang telah disimpan melalui “Album Gambar”. Setelah memilih salah satu opsi, pengguna dapat langsung menggambar sesuai keinginan hingga sesi selesai. Fitur ini dirancang untuk mendukung kebebasan berekspresi sekaligus melatih keterampilan secara mandiri di luar sesi pembelajaran formal.



Gambar 11 Userflow Papan Peringkat

Sumber : Pribadi

Fitur *Papan Peringkat* pada aplikasi *DrawAlot* memungkinkan pengguna memantau posisi mereka dalam sistem peringkat secara real-time. Setelah masuk ke halaman utama,

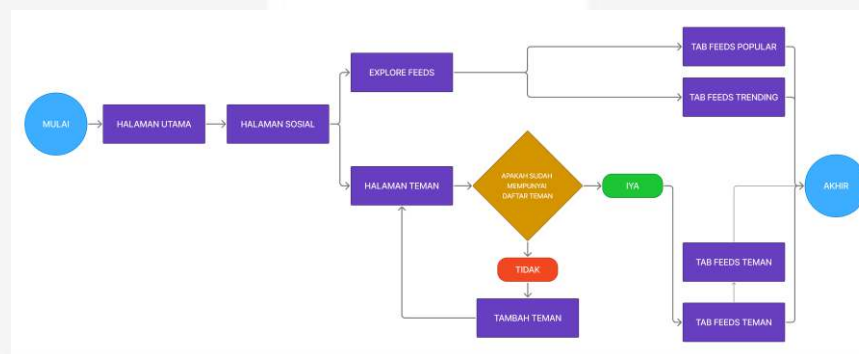
pengguna dapat mengakses halaman ini untuk melihat peringkat pribadi, waktu tersisa dalam sistem penilaian, serta membandingkan pencapaian dengan pengguna lain. Selain itu, tersedia opsi langsung menuju sektor pembelajaran untuk meningkatkan skor dan posisi. Fitur ini berperan sebagai pemacu motivasi melalui kompetisi sehat antar pengguna.



Gambar 12 Userflow Streak

Sumber : Pribadi

Ketika pengguna memulai, mereka akan diarahkan ke Halaman Info Streak. Dari halaman ini, pengguna dapat mengakses tiga informasi utama, yaitu: Info Pembelajaran Perbulan, Info Streak Perbulan, dan Info Poin Perbulan. Setelah melihat informasi tersebut, pengguna akan diarahkan ke tahap Akhir sebagai penutup alur.

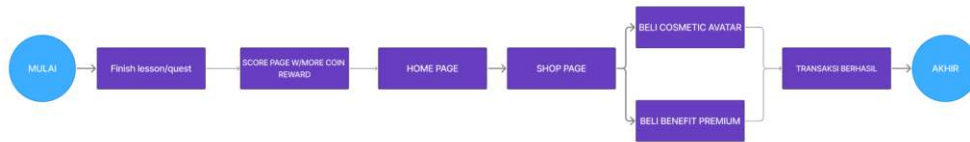


Gambar 13 Userflow Sosial

Sumber : Pribadi

Fitur sosial dalam aplikasi memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara tidak langsung melalui eksplorasi konten. Setelah masuk ke halaman utama, pengguna dapat mengakses halaman sosial yang terbagi menjadi dua jalur utama: menjelajahi feed populer dan trending, atau mengakses halaman teman. Bagi pengguna yang belum memiliki teman, sistem akan mengarahkan ke fitur pencarian dan penambahan teman

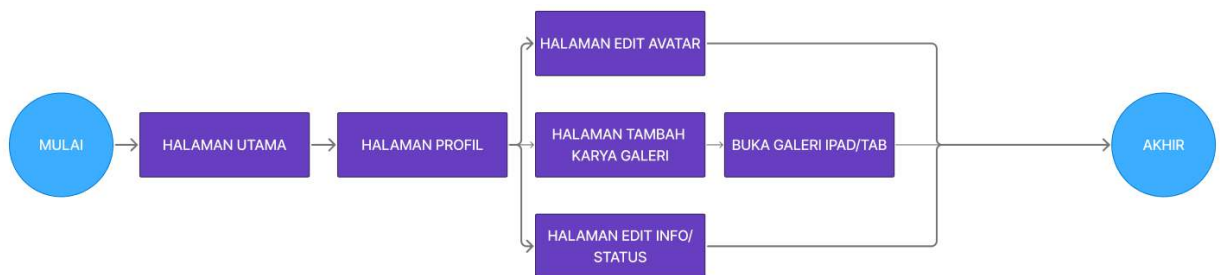
terlebih dahulu. Setelah memiliki daftar teman, pengguna dapat menelusuri feed milik mereka. Jalur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan sosial secara pasif dan mendukung pengalaman belajar yang kolaboratif dalam ekosistem aplikasi.



Gambar 14 Koin dan Toko

Sumber : Pribadi

Setelah menyelesaikan pelajaran atau misi, pengguna akan memperoleh koin yang ditampilkan pada halaman skor. Koin ini kemudian dapat digunakan di halaman toko untuk membeli elemen kosmetik seperti avatar atau fitur premium. Proses pembelian diakhiri dengan konfirmasi transaksi yang berhasil, menandai selesainya alur interaksi dalam fitur toko. Fitur ini dirancang untuk memperkuat motivasi pengguna melalui sistem reward dan personalisasi.

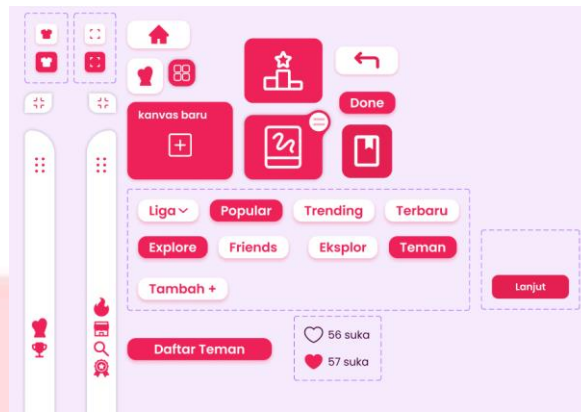


Gambar 15 Profile

Sumber : Pribadi

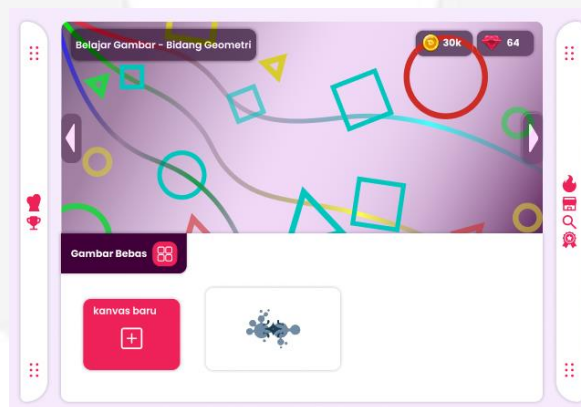
Halaman profil memungkinkan pengguna untuk mengelola identitas dan aktivitas pribadinya dalam aplikasi. Melalui fitur ini, pengguna dapat mengedit avatar, menambahkan karya ke galeri, serta memperbarui informasi dan status. Proses ini dirancang untuk memperkuat rasa kepemilikan terhadap akun, serta meningkatkan keterlibatan emosional pengguna terhadap aplikasi.

i) *Prototype Highfidelity*

Gambar 16 *Prototype Buttons*

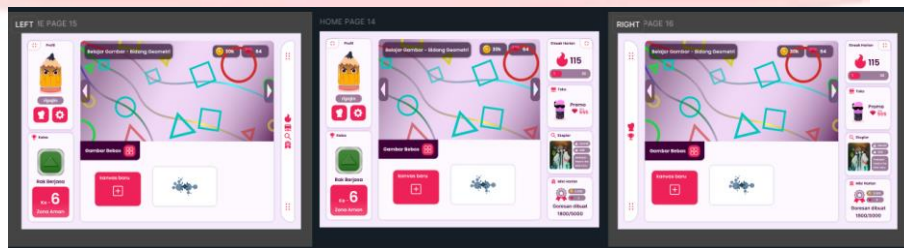
Sumber : Pribadi

Gambar di atas menampilkan kumpulan elemen tombol (buttons) yang dirancang sebagai komponen antarmuka utama aplikasi. Setiap tombol memiliki fungsi spesifik yang disesuaikan dengan konteks halaman, mulai dari navigasi utama, interaksi sosial, hingga akses fitur kreatif seperti membuat kanvas baru atau menjelajahi karya. Pemilihan warna yang konsisten dengan identitas visual aplikasi—dominan merah dan pink—memberikan kesan dinamis dan mudah dikenali. Desain tombol menggunakan ikonografi sederhana dan teks singkat untuk memastikan keterbacaan tinggi dan kemudahan penggunaan, terutama bagi pengguna usia muda. Kombinasi bentuk, warna, dan tata letak ini bertujuan menciptakan pengalaman antarmuka yang intuitif, menarik, dan menyenangkan.

Gambar 17 *Prototype Halaman Utama*

Sumber : Pribadi

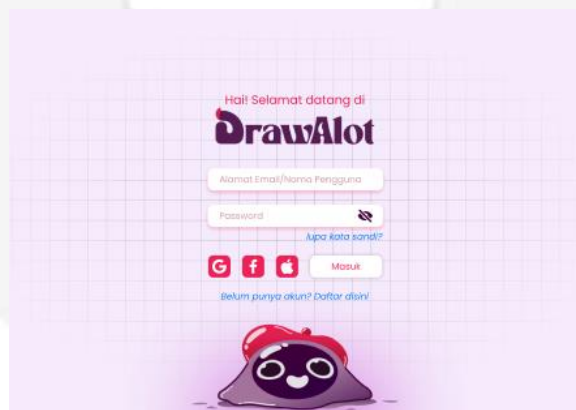
Gambar di atas merupakan tampilan utama aplikasi *DrawAlot* yang dirancang sebagai pusat navigasi terpadu. Halaman ini memungkinkan pengguna untuk langsung mengakses berbagai fitur utama seperti pembelajaran, gambar bebas, serta pengelolaan karya secara intuitif. Area atas menampilkan konten visual dari unit pembelajaran yang sedang dipilih, lengkap dengan indikator mata uang dalam aplikasi (koin dan ruby). Di bagian bawah, pengguna dapat memilih untuk memulai kanvas baru atau melanjutkan karya sebelumnya.



Gambar 18 *Prototype* Halaman Utama Terbuka

Sumber : Pribadi

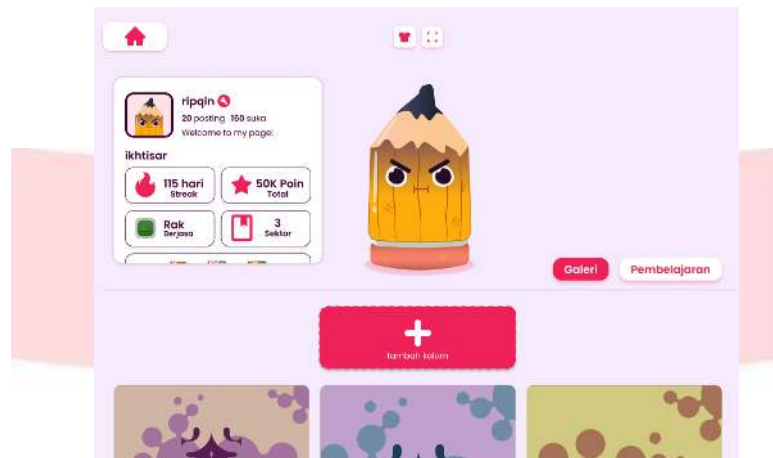
Panel samping kiri dan kanan menyediakan akses cepat ke menu tambahan seperti papan peringkat, profil, toko, eksplorasi sosial, dan pengaturan. Desain antarmuka ini memprioritaskan efisiensi akses serta pengalaman belajar yang terorganisir dalam satu tampilan yang imersif dan fleksibel.



Gambar 19 *Prototype* Sign in

Sumber : Pribadi

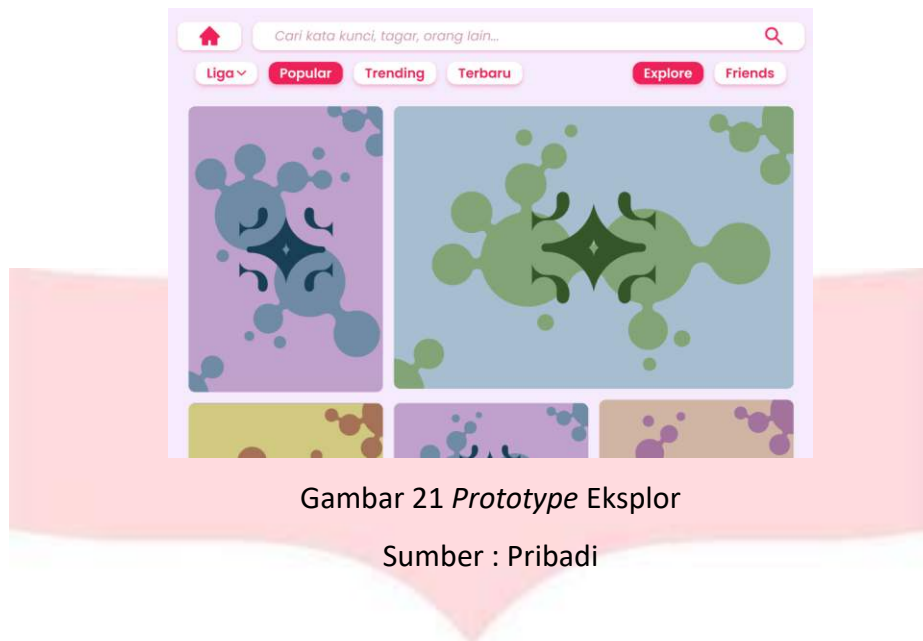
Gambar di atas merupakan tampilan halaman *sign in* pada aplikasi *DrawAlot* yang menampilkan maskot utama sebagai elemen visual pengenalan. Kehadiran maskot pada tahap awal ini dirancang untuk membangun hubungan emosional sejak awal penggunaan, sekaligus memperkuat identitas visual aplikasi. Selain menyediakan opsi masuk melalui akun Google, Apple ID, atau username, tampilan ini juga menyampaikan kesan ramah dan menyenangkan, selaras dengan pendekatan gamifikasi dan pembelajaran kreatif yang diusung oleh aplikasi.



Gambar 20 *Prototype Profile*

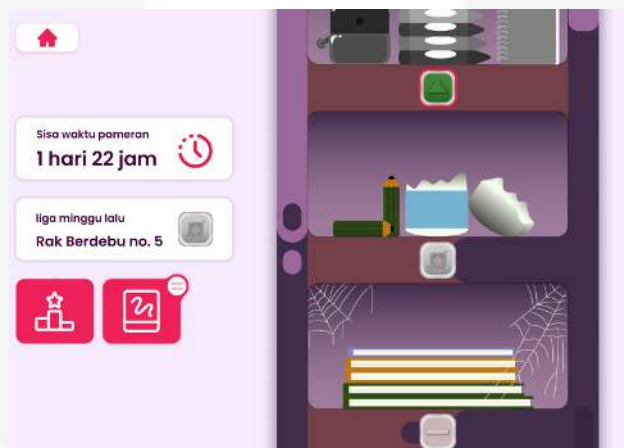
Sumber : Pribadi

Gambar di atas menampilkan halaman profil pengguna dalam aplikasi *DrawAlot*. Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan personalisasi dengan mengubah avatar karakter yang dimiliki serta mengatur tampilan profil sesuai preferensi. Selain itu, tersedia ringkasan statistik berupa jumlah postingan, jumlah suka, streak hari aktif, poin yang telah dikumpulkan, status rak peringkat, serta sektor pembelajaran yang telah diselesaikan. Di bagian bawah, pengguna juga dapat menambah kolom baru untuk menampilkan karya, serta mengakses galeri atau navigasi menuju sektor pembelajaran. Desain halaman ini dirancang untuk mendukung keterlibatan emosional dan membangun rasa kepemilikan terhadap progres belajar.

Gambar 21 *Prototype* Eksplor

Sumber : Pribadi

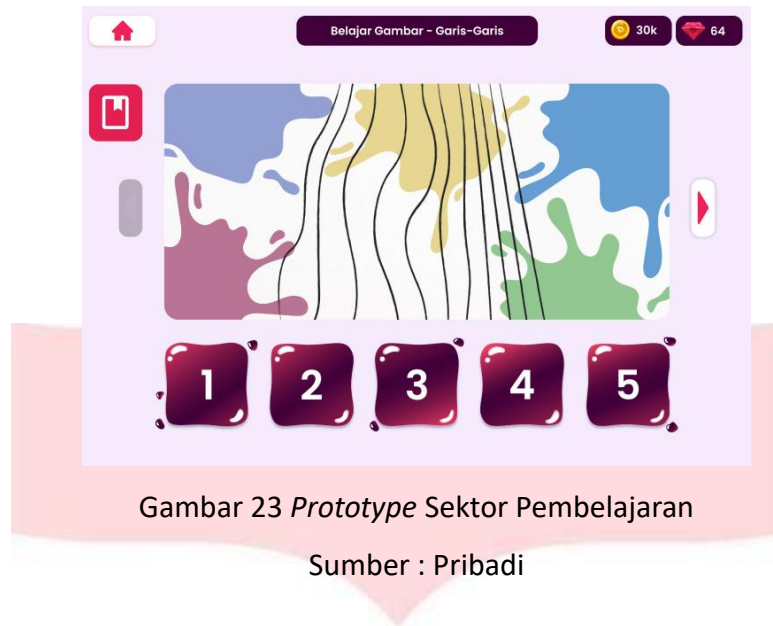
Gambar di atas memperlihatkan halaman *Eksplor* dalam aplikasi *DrawAlot*, yang dirancang sebagai ruang untuk mencari inspirasi visual dari karya pengguna lain. Di halaman ini, pengguna dapat menelusuri berbagai hasil gambar berdasarkan kategori seperti *Popular*, *Trending*, *Terbaru*, atau berdasarkan liga dan daftar teman. Tersedia pula fitur pencarian yang memungkinkan pengguna menjelajah konten berdasarkan kata kunci, tagar, atau nama pengguna. Tampilan ini mendorong interaksi sosial dalam aplikasi sekaligus menjadi sarana pembelajaran tidak langsung melalui apresiasi karya orang lain.

Gambar 22 *Prototype* Halaman Peringkat

Sumber : Pribadi

Gambar di atas merupakan tampilan halaman *Papan Peringkat* dalam aplikasi *DrawAlot*. Halaman ini dirancang untuk menunjukkan posisi pengguna dalam sistem peringkat mingguan atau musiman, lengkap dengan informasi waktu sisa penempatan.

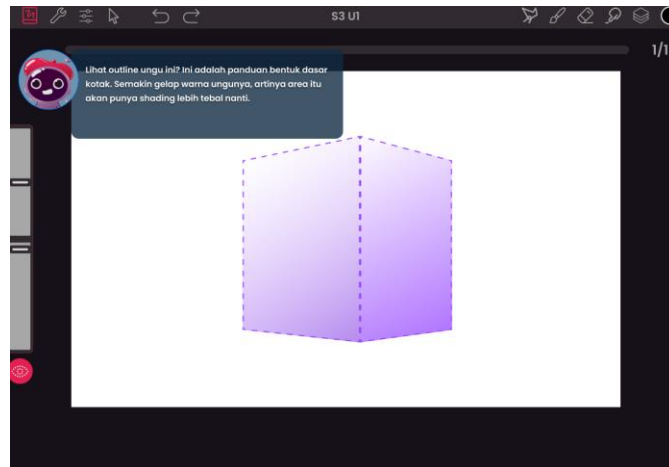
Selain sebagai elemen gamifikasi yang memotivasi, pengguna juga diberikan akses langsung ke sektor pembelajaran apabila posisi mereka belum optimal—mendorong mereka untuk kembali berlatih dan meningkatkan skor. Desain ini bertujuan untuk menciptakan siklus belajar yang kompetitif namun tetap suportif.



Gambar 23 *Prototype* Sektor Pembelajaran

Sumber : Pribadi

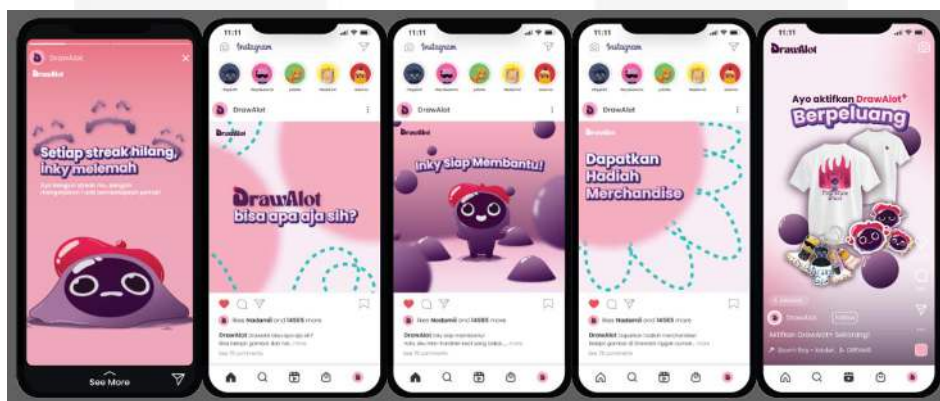
Gambar di atas menunjukkan tampilan halaman *Pemilihan Sektor Pembelajaran* dalam aplikasi *DrawAlot*. Halaman ini berfungsi sebagai titik awal pengguna untuk menjelajahi berbagai unit pelajaran. Pengguna dapat memilih untuk mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya atau memulai unit baru sesuai dengan progres mereka. Tersedia pula ikon berbentuk buku yang memberikan akses cepat ke ringkasan materi di setiap sektor, sehingga pengguna dapat memahami isi pembelajaran sebelum memulai. Desain ini dirancang agar proses belajar terasa fleksibel, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai tingkat kemampuan.

Gambar 24 *Prototype* Pembelajaran Menggambar

Sumber : Pribadi

Gambar di atas menampilkan halaman *Pemilihan Pembelajaran Menggambar* pada aplikasi *DrawAlot*. Halaman ini dirancang khusus untuk membedakan sesi belajar terstruktur dari mode menggambar bebas. Salah satu elemen pembeda utama adalah hadirnya *overlay* maskot sebagai pemandu visual dan tombol ikon mata yang berfungsi untuk menampilkan panduan menggambar pada bagian atas layar. Fitur ini membantu pengguna tetap fokus pada langkah-langkah pembelajaran sambil tetap dapat menggambar secara langsung di kanvas digital, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan terarah.

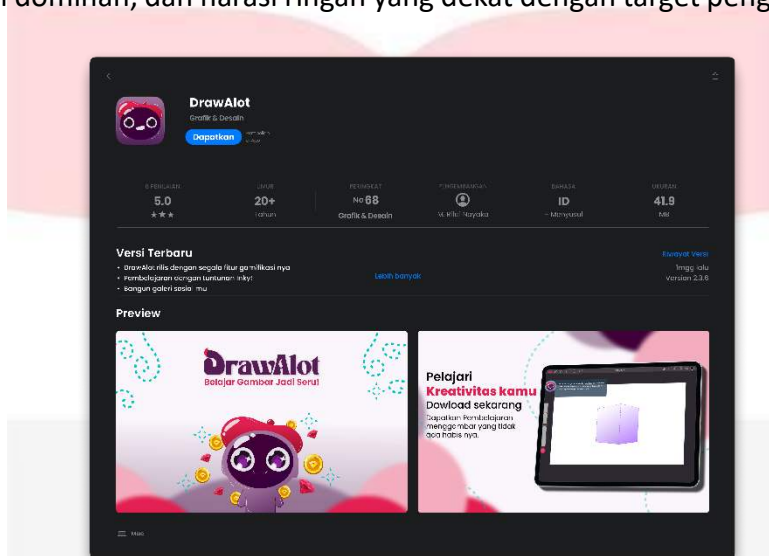
j) Media Tambahan



Gambar 25 Instagram DrawAlot

Sumber : Pribadi

Gambar di atas merupakan rangkaian konten media sosial untuk akun Instagram *DrawAlot*, yang dirancang untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Konten terdiri dari satu *Instagram Story* yang menampilkan narasi emosional tentang karakter maskot *Inky* yang melemah saat streak harian terputus, bertujuan memotivasi konsistensi belajar pengguna. Tiga unggahan *feed* lainnya memperkenalkan fitur aplikasi, memperkenalkan karakter *Inky*, dan menginformasikan hadiah merchandise yang bisa didapat pengguna aktif. Terakhir, satu konten dalam format *Reels* digunakan untuk mempromosikan aktivasi *DrawAlot+*, paket premium dengan hadiah eksklusif seperti kaos dan gantungan kunci. Seluruh materi visual mengusung gaya ceria, warna pastel dominan, dan narasi ringan yang dekat dengan target pengguna usia muda.



Gambar 26 Apps Store DrawAlot

Sumber : Pribadi

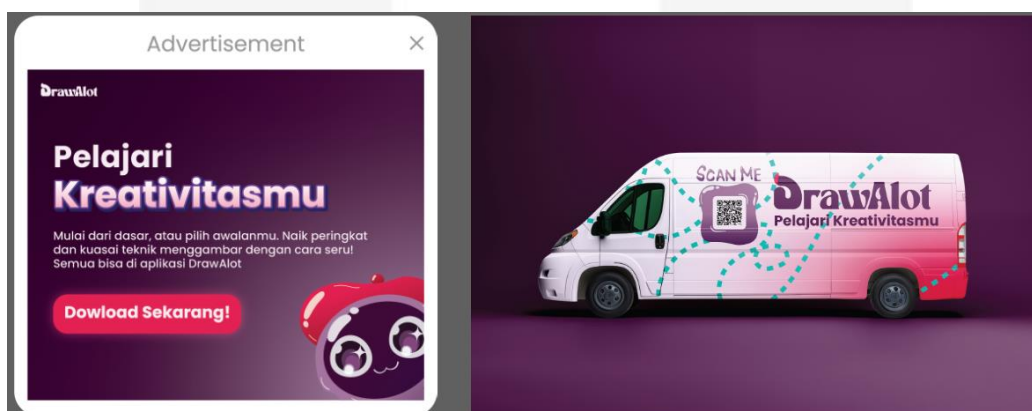
Gambar di atas menunjukkan tampilan *DrawAlot* di App Store sebagai media promosi. Desainnya menampilkan identitas visual aplikasi dan fitur utama, sekaligus memudahkan pengguna iPad untuk mengunduh dan mulai menggunakan aplikasi.



Gambar 27 Merchandise

Sumber : Pribadi

Gambar di atas menampilkan media merchandise dari DrawAlot yang terdiri dari stiker, kaos, dan gantungan kunci (keychain). Merchandise ini dirancang sebagai bagian dari strategi pemasaran yang bertujuan untuk menarik minat pengguna agar berlangganan akun premium, sekaligus memperkuat identitas brand secara visual dan emosional.



Gambar 28 Iklan Online dan Offline

Sumber : Pribadi

Gambar di atas menunjukkan media promosi digital dan luar ruang dari DrawAlot, yaitu Google Ads dan transit ads. Keduanya dirancang untuk memperluas jangkauan pengguna, baik secara online melalui platform digital maupun secara offline di ruang

publik seperti transportasi umum. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan visibilitas aplikasi dan menarik perhatian calon pengguna dari berbagai situasi aktivitas harian.

KESIMPULAN

Desain aplikasi DrawAlot menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi yang diterapkan secara strategis dalam media pembelajaran digital dapat secara signifikan meningkatkan motivasi, kenyamanan, dan keterlibatan pengguna dalam belajar menggambar. Melalui metode Design Thinking, prosesnya dibuat dengan empati dan berfokus pada kebutuhan pengguna muda berusia 15-25 tahun, yang mencari alat pembelajaran yang ringan, fleksibel, dan berbasis visual. Fitur-fitur seperti poin XP, tantangan harian, papan peringkat, dan elemen visual seperti maskot dan avatar terbukti efektif dalam mendukung pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Prototipe yang dihasilkan menunjukkan bahwa integrasi struktur pembelajaran bertahap dengan sistem penghargaan digital dapat secara efektif mengatasi masalah umum yang dihadapi oleh pengguna pemula, seperti kurangnya kepercayaan diri atau ketidakpastian dalam memulai. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai solusi alternatif untuk stagnasi pendidikan seni di ruang digital, tetapi juga menawarkan pendekatan pendidikan yang lebih personal, visual, dan terukur-membuka jalan untuk implementasi di dunia nyata di masa depan.

Daftar Pustaka

- Google. (2025). *belajar menggambar* - Google Trends. Google Trends. <https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205->
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Oxford Business Group. (2024). *Start-ups boost investment in Indonesia's digital economy*. The Report: Indonesia 2024. https://oxfordbusinessgroup.com/reports/indonesia/2024-report/digital-economy/financing-growth-the-consolidation-of-government-services-and-new-start-ups-are-offering-enhanced-opportunities-for-investment-overview/?utm_source=chatgpt.com
- Prasetyaningrum, P. T., Ibrahim, N., & Suria, O. (2025). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN GAMIFIKASI UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 9(3). <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i3.31189>

- Riyanto, G. P., & Pertiwi, W. K. (2025, February 11). *Pengiriman Tablet Dunia Naik, iPad Teratas*. Kompas Tekno. <https://tekno.kompas.com/read/2025/02/11/07010047/pengiriman-tablet-dunia-naik-ipad-teratas>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Shrestha, P. (2023). *Indonesia dalam tiga grafik: Jumlah instalasi, sesi, dan tingkat retensi*. Adjust. <https://www.adjust.com/id/blog/indonesia-in-three-charts-installs-sessions-and-retention-rates/>

