

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom, Bandung.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan dengan rasa hormat kepada

1. Bapak Jangkung Raharjo, Ir. M. T selaku Direktur Bandung Techno Park.
2. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Drs., M. Sn. Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Komunikasi Visual Telkom Creative Industries School.
3. Bapak Dicky Hidayat selaku pembimbing dari perancangan tugas akhir.
4. Bapak Donny Trihanondo, S. Ds., M. Ds selaku penguji I dari perancangan tugas akhir.
5. Bapak Bijaksana Prabawa, S. Ds., MM selaku penguji II dari perancangan tugas akhir.
6. Seluruh staf dan karyawan Universitas Telkom dan Bandung Techno Park.

Meskipun tugas akhir ini telah dirancang dengan segenap kemampuan penulis, sangat disadari masih terdapat kekurangan. Penulis mohon maaf atas segala keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, upaya menuju perbaikan demi kesempurnaan tugas akhir ini sangat penulis harapkan. Penulis berharap perancangan aplikasi ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam mempersiapkan kegiatan pendakian gunung baik bagi pendaki pemula maupun masyarakat umum.

Bandung, 4 Juli 2014

Raden Annisa Nur Fauziah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.2.3 Fokus Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Cara Pengumpulan Data.....	5
1.5 Metode Analisis.....	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	7
1.7 Pembabakan.....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	9
2.1 Pariwisata.....	9
2.1.1 Jenis-Jenis Pariwisata.....	9
2.2 Pendakian Gunung.....	10
2.2.1 Jenis Pendaki Gunung.....	10
2.3 Mobile Application.....	10
2.3.1 Android.....	11
2.4 User Interface.....	12
2.4.1 Views dan Layout.....	12
2.4.2 Action Bar.....	13

2.4.3	Multi-pane Layout.....	13
2.5	User Experience.....	13
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	14
2.6.1	Prinsip-prinsip Desain.....	14
2.6.2	Unsur-unsur Desain.....	19
2.7	Multimedia.....	26
2.7.1	Elemen-elemen Multimedia Interaktif.....	26
2.8	Matriks Perbandingan.....	27
2.9	Business Model Canvas.....	28
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....		31
3.1	Data.....	31
3.1.1	Profil Perusahaan.....	31
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	32
3.1.3	Produk dan Jasa yang Sudah Dihasilkan.....	33
3.2	Data Informasi Gunung Pendakian.....	33
3.2.1	Gunung Gede - Pangrango.....	33
3.2.2	Gunung Ciremai.....	35
3.3	Data Persiapan Pendakian Gunung.....	37
3.3.1	Alat-alat Pendakian Gunung.....	37
3.3.2	Pengetahuan Packing.....	38
3.3.3	Pengetahuan Menyiapkan Tenda.....	38
3.3.4	First Aid Basic.....	38
3.3.5	Teknik Survival.....	39
3.4	Data Khalayak Sasaran	40
3.5	Observasi Produk Pesaing.....	40
3.5.1	Aplikasi Panduan Pendakian.....	41
3.5.2	Aplikasi WalkMe Levadas Madeira.....	42
3.5.3	Aplikasi National Parks by National Geographic.....	44
3.6	Wawancara.....	46
3.6.1	Wawancara Instruksur Wanadri.....	46
3.6.2	Wawancara Pendaki Pemula.....	47
3.7	Kuesioner.....	48

3.8	Analisis Data Hasil Wawancara.....	55
3.9	Analisis Data Kuesioner.....	55
3.10	Analisis Data Matriks Perbandingan.....	56
3.11	Kesimpulan Hasil Analisis.....	61
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		62
4.1	Konsep Pesan.....	62
4.2	Konsep Kreatif.....	62
4.3	Konsep Media.....	63
4.4	Konsep Visual.....	65
4.4.1	Warna.....	65
4.4.2	Tipografi.....	66
4.4.3	Layout.....	67
4.4.4	Ilustrasi.....	67
4.4.5	Logo.....	70
4.5	Konsep Bisnis.....	71
4.6	Hasil Perancangan.....	72
4.6.1	Warna.....	73
4.6.2	Tipografi.....	79
4.6.3	Layout.....	82
4.6.4	Ilustrasi.....	85
4.6.5	Navigasi.....	89
4.6.6	Action Bar.....	89
4.6.7	Multi-pane Layout.....	92
4.6.8	Logo.....	93
BAB V PENUTUP.....		97
4.1	Kesimpulan.....	97
4.2	Rekomendasi.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....		98
LAMPIRAN.....		100

DAFTAR TABEL

2.1 Psikologi Warna.....	21
3.1 Perbandingan Matriks.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan.....	7
Gambar 2.1 Contoh Kesamaan Unsur Rupa.....	15
Gambar 2.2 Contoh Kemiripan Unsur Rupa.....	16
Gambar 2.3 Contoh Keselarasan Unsur Rupa.....	16
Gambar 2.4 Contoh Pengikatan Unsur Rupa.....	17
Gambar 2.5 Contoh Contoh Pengaitan Unsur Rupa.....	17
Gambar 2.6 Contoh Contoh Pendekatan Unsur Rupa.....	18
Gambar 2.7 Proporsisi Keseimbangan.....	18
Gambar 2.8 Lingkaran Warna Brewster.....	20
Gambar 2.9 Contoh Jenis Huruf Roman.....	23
Gambar 2.10 Contoh Jenis Huruf Egyptian.....	23
Gambar 2.11 Contoh Jenis Huruf Serif.....	24
Gambar 2.12 Contoh Jenis Huruf Script.....	24
Gambar 2.13 Contoh Jenis Huruf Miscellaneous.....	24
Gambar 2.14 Contoh Matriks Perbandingan.....	28
Gambar 2.15 <i>Business Model Canvas</i>	29
Gambar 3.1 Logo Bandung Techno Park.....	31
Gambar 3.2 Peta Akses Gunung Gede Pangrango.....	33
Gambar 3.3 Peta Jalur Pendakian Gunung Gede Pangrango.....	34
Gambar 3.4 Peta Jalur Pendakian Gunung Ciremai.....	36
Gambar 3.5 Logo Aplikasi Panduan Pendakian.....	41
Gambar 3.6 Fitur Aplikasi Panduan Pendakian.....	42
Gambar 3.7 Logo Aplikasi WalkMe Levadas Madeira.....	42
Gambar 3.8 Fitur Aplikasi WalkMe Levadas Madeira.....	44
Gambar 3.9 Fitur Peta Pada Aplikasi WalkMe Levadas Madeira.....	43
Gambar 3.10 Logo Aplikasi National Parks.....	44
Gambar 3.11 Fitur Aplikasi National Parks.....	45
Gambar 3.12 Fitur Lain Aplikasi National Parks.....	46
Gambar 3.12 Diagram Responden Pengguna <i>Smartphone</i>	48

Gambar 3.14 Diagram OS yang Digunakan Responden.....	49
Gambar 3.15 Diagram Pengalaman Mendaki Responden.....	49
Gambar 3.16 Diagram Tujuan Kegiatan Mendaki.....	50
Gambar 3.17 Diagram Kesulitan Informasi Kegiatan Mendaki.....	51
Gambar 3.18 Diagram Media Informasi Kegiatan Mendaki.....	51
Gambar 3.19 Diagram Informasi Kegiatan Mendaki yang Sulit Didapatkan....	52
Gambar 3.20 Diagram Keterbutuhan Media Informasi.....	53
Gambar 3.21 Diagram Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Pendakian Gunung.....	53
Gambar 3.22 Diagram Ketertarikan Aplikasi Pendakian Gunung di Indonesia	54
Gambar 3.23 Diagram Konten Aplikasi Pendakian Gunung di Indonesia.....	54
Gambar 4.1 Sitemap Aplikasi.....	64
Gambar 4.2 Earthtones Color Schemes.....	66
Gambar 4.3 Jenis Huruf Serif.....	66
Gambar 4.4 Jenis Huruf Sans Serif.....	67
Gambar 4.5 Referensi Layout.....	68
Gambar 4.6 Referensi Ilustrasi <i>Carrier</i>	69
Gambar 4.7 Referensi Ilustrasi <i>Survival Kit</i>	69
Gambar 4.8 Referensi Gaya Gambar <i>Vector</i>	70
Gambar 4.9 Referensi Logo.....	70
Gambar 4.10 <i>Business Model Canvas</i>	71
Gambar 4.11 Palet Warna Pada Aplikasi.....	73
Gambar 4.12 Ilustrasi Logo.....	74
Gambar 4.13 Ilustrasi <i>The 10 Essentials</i>	74
Gambar 4.14 Ilustrasi <i>How To Pack</i>	75
Gambar 4.15 Ilustrasi <i>First Aid Kit</i>	76
Gambar 4.16 Ilustrasi <i>Finding Water</i>	77
Gambar 4.17 Ilustrasi <i>First Aid Kit</i>	78
Gambar 4.18 Ilustrasi <i>Mountain Rules</i>	78
Gambar 4.19 Jenis Huruf Futura.....	79
Gambar 4.20 Jenis Huruf Pigeon.....	79
Gambar 4.21 Implementasi Huruf Futura pada Fitur Menu <i>Profile</i>	80

Gambar 4.22 Implementasi Huruf Futura pada Fitur <i>Contact Information</i>	81
Gambar 4.23 Implementasi <i>Relative Layout</i>	82
Gambar 4.24 Implementasi <i>Linear Layout</i> pada Fitur <i>Packing Checklist</i>	83
Gambar 4.25 Implementasi <i>Linear Layout</i> pada Menu Mountains dan All Trails.....	84
Gambar 4.26 Implementasi <i>Linear Layout</i> pada Fitur Penjelasan Gunung.....	84
Gambar 4.27 Implementasi <i>Linear Layout</i> pada Fitur <i>Itineraries</i> dan <i>Trending</i>	84 85
Gambar 4.28 Ilustrasi pada Aplikasi.....	86
Gambar 4.29 Implementasi Ilustrasi pada Fitur <i>How to Pack</i>	87
Gambar 4.30 Implementasi Ilustrasi pada Fitur <i>First Aid Basic</i>	88
Gambar 4.31 Implementasi Ilustrasi pada Fitur <i>Survival Kit</i> dan Peta.....	88
Gambar 4.32 Implementasi Navigasi <i>Vector</i>	89
Gambar 4.33 <i>Icon</i> pada Aplikasi.....	90
Gambar 4.34 Implementasi <i>Icon Add, Back, Edit, Delete</i> , pada <i>Action Bar</i>	90
Gambar 4.35 Implementasi <i>Icon Checked Box</i> dan <i>Check Box</i> pada Fitur <i>Packing Checklist</i>	91
Gambar 4.36 Implementasi <i>Icon Drawer</i>	91
Gambar 4.37 Implementasi <i>Multi-pine Layout</i>	92
Gambar 4.38 Penggunaan <i>Shadow</i> dan Efek <i>Blur</i> pada <i>Multi-pine Layout</i>	93
Gambar 4.39 Referensi Bendera Indonesia.....	94
Gambar 4.40 Referensi Gunung Indonesia.....	95
Gambar 4.41 Proses Perancangan Logo Aplikasi.....	95
Gambar 4.42 Logo Aplikasi.....	96
Gambar 4.43 Logo Aplikasi Pada <i>Action Bar</i>	96

DAFTAR ISTILAH

1. MICE (*Meeting, Incentive, Conference and Exhibition*): Jenis pariwisata yang merupakan salah satu atau serangkaian dari kegiatan pertemuan bisnis, konferensi, maupun pameran.
2. *Survival*: Suatu tindakan yang paling awal yang dilakukan oleh setiap makhluk yang hidup untuk mempertahankan hidupnya dari berbagai ancaman agar tetap hidup.
3. *Sleeping Bag*: Semacam selimut atau kantung tidur yang biasa digunakan untuk tidur guna melindungi tubuh dari cuaca sekitar.
4. *Survival Kit*: Kotak yang berisi segala macam alat yang kelak akan berguna apabila kita melakukan *survival*.
5. Sepatu *Tracking*: Jenis alas kaki yang digunakan untuk kegiatan mendaki gunung.
6. *Mobile Application*: Suatu aplikasi yang dibuat secara khusus untuk berjalan pada *mobile device*.
7. *Smartphone*: Telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.
8. Google Play: Layanan konten digital milik Google yang melingkupi toko daring untuk produk-produk seperti musik/lagu, buku, aplikasi, permainan, ataupun pemutar media berbasis *cloud*.
9. iTunes: Toko media digital daring berbasis perangkat lunak yang dioperasikan Apple Inc.
10. iOS: Sistem operasi perangkat bergerak yang dikembangkan dan didistribusikan oleh Apple Inc.
11. UI (*User Interface*): Bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna yang menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi.
12. UX (*User Experience*): Efek yang dirasakan pengguna sebagai hasil interaksi dan konteks penggunaan dari sebuah sistem, termasuk pengaruh dari *usability*, *usefulness*, dan dampak emosional selama interaksi berlangsung

13. *Open Source*: Sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu/lembaga pusat, tetapi oleh para pelaku yang bekerja sama dengan memanfaatkan kode sumber (*source-code*) yang tersebar dan tersedia bebas.
14. *Platform*: Perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dapat mengorganisasikan sebuah sistem komputer baik dari perangkat keras yang digunakan sampai perangkat lunak yang bertugas untuk membuat sistem komputer berjalan dengan baik.
15. *Overflow*: Beban yang berlebih atau suatu aliran data yang melebihi kapasitas yang akan di tempatinya.
16. Navigasi: Suatu teknik yang digunakan untuk menentukan posisi dan arah.
17. Insulasi: Material yang berguna untuk mengurangi laju perpindahan panas, atau metode atau proses untuk mengurangi laju perpindahan panas.
18. *First Aid*: Sebuah tindakan awal yang dilakukan untuk menghadapi kondisi yang membutuhkan tindakan darurat.
19. *Beta Light*: Sumber cahaya yang berbahan dasar gas tritium dan isotop radioaktif hidrogen.
20. *Butterfly Sutures*: Perekat tipis yang dapat digunakan untuk menutup luka kecil.
21. *Itineraries*: Rencana perjalanan kunjungan atau wisata, biasanya berisi daftar tujuan dan waktu dengan *detail*.
22. *Pixel*: Kumpulan titik berwarna yang berdekatan sehingga terlihat membentuk sebuah gambar,
23. PPI (*Pixel Per Inch*): Kepadatan *pixel* dalam layar monitor maupun telepon genggam.
24. *Sitemap*: Salah satu alat bantu untuk mempermudah dalam pengenalan peta situs di dalam *website* atau aplikasi tertentu.